

VIDEO OLYMPICS

VIDEO COMPUTER SYSTEM[®]

VCS 800 - Modell CX 2600



A Warner Communications Company



CX 2621

GEBRUIKSAANWIJZING

Dit is een vertaling van de eveneens
bijgevoegde Amerikaanse gebruiksaanwijzing.
Wij adviseren u i.v.m. de duidelijkheid de
boekjes altijd in combinatie te gebruiken.

VIDEO OLYMPICS

Bij deze spelcassette gebruikt u de standaard commandoposten. Steek de stekker goed in de aansluiting achterop de spelcomputer. (Zie de gebruiksaanwijzing.) Bij spelen voor vier personen heeft u een tweede set draaiknoppen nodig; deze is bij uw ATARI-leverancier verkrijgbaar. Voor tweemensspelen gebruikt u de LINKER aansluiting van de spelcomputer.

Attentie: Om de levensduur van uw spelcomputer te verlengen en de elektronische onderdelen te beschermen moet de computer zijn **UITGESCHAKELD** wanneer een spelcassette wordt ingelegd of verwijderd!

De commandopost

Draai de knop om de rackets te bewegen. Met de rode drukknop slaat u extra hard (**WHAMMY**), vangt u de bal (**CATCH**) of schiet u, afhankelijk van het spel. Sommige spelen bieden u een extra mogelijkheid om te winnen.

Snelheid: Wanneer u extra hard terug wilt slaan (een 'smash') drukt u op de rode knop, zodra de bal tegen uw racket komt.

WhammyTM: U slaat onder een scherpe hoek terug wanneer u op het moment van de slag de rode knop indrukt. Deze hoek blijft behouden zolang u de knop ingedrukt houdt, of tot uw tegenstander de bal weer terugslaat.

CatchTM: Druk op de knop zodra de bal uw racket raakt; de bal blijft dan 'kleven'. U kunt nu rustig nadenken, mikken of overspelen naar een medestander. Maar wees voorzichtig: door snelle of schokkende bewegingen vliegt de bal weer weg.

Sprong: Met een sprong van het racket kunt u een bal slaan of blokkeren bij sommige spelen. Druk op de rode knop van de

commandopost en het racket springt naar het midden van het speelveld. Maar let op: wanneer u drukt nadat de bal het midden is gepasseerd (of op het moment dat dat gebeurt) gaat de bal gewoon verder, in plaats van terug te kaatsen!

LET OP: Om te zien welke mogelijkheden u bij welk spel heeft kijkt u naar het overzicht aan het eind van elke beschrijving.

Moelijkheidsgraad

In stand A van de schakelaar is uw racket twee keer zo klein als in stand B.

Pong TM

PONG lijkt veel op tennis. Met de draaiknoppen slaat de speler de bal, door het racket op de juiste plek op het scherm te brengen.

De rackets bewegen alleen verticaal. Wanneer één speler verscheidene rackets hanteert bewegen alle rackets op dezelfde manier. Wanneer wordt 'gedubbeld' (twee spelers per partij), dan is het tweede racket van elke partij gestreept. De stand wordt aangegeven bovenaan het beeldscherm in dezelfde kleur als de partij, de rechter stand voor de rechter speler(s), de linker stand voor die van links. Een speler of team krijgt één punt wanneer de tegenstander de bal mist of buiten het veld slaat. De partij die het eerst 21 punten haalt heeft gewonnen.

Degene die het laatste punt heeft gehaald serveert door de rode knop in te drukken, nadat tenminste één seconde is gewacht na het scoren van het punt. Bij dubbelspelen kan willekeurig één van beide spelers serveren. In Robot Pong serveert de computer de bal naar de speler (die het punt heeft verloren).

LET OP: Bij tweemansspelen wordt de draaiknopset aangesloten op de LINKER aansluiting achterop de spelcomputer. Elke speler heeft een racket op het speelveld.

Robot Pong (één persoon):

U speelt met het rechter racket tegen de computer met het linker racket.

Pong (twee personen)

Elke speler heeft één racket.

Pong-4 (vier personen)

Een dubbelspel: twee spelers per team. Elke speler heeft één racket en beheerst de helft van zijn speelhelft, één het bovenste deel, de ander het onderste gedeelte.

Pong 4-A (vier personen)

Vier spelers vormen samen twee partijen. Even simpel als een tennis-dubbel: twee spelers per partij, een bij het net en een bij de achterlijn.

	PONG			PONG-4		
Spel nummer	1	2	3	4	5	6
Aantal spelers	1	1	2	2	4	4
Snelheid	-	-	-	-	-	-
WHAMMY	-	x	-	x	-	x

	PONG 4-A	
Spel nummer	7	8
Aantal spelers	4	4
Snelheid	-	-
WHAMMY	-	x

Superpong

Elke speler heeft twee rackets . . . welke partij wint?

Superpong-4

Een dubbelspel Superpong! Twee spelers per partij, twee rackets per speler.

	Super- pong		Super- pong-4	
Spel nummer	9	10	11	12
Aantal spelers	2	2	4	4
Snelheid	-	-	-	-
WHAMMY	-	x	-	x

Soccer

Schiet de bal in het doel! Elke speler heeft een commandopost om de spelers op het veld te besturen. Wanneer u de knop draait, gaan al uw spelers op het veld dezelfde kant op. Een speler of team krijgt één punt wanneer de bal in het doel terecht komt. De eerste speler of partij met 21 punten heeft gewonnen.

De spelers op het scherm hebben dezelfde kleur als de stand, bovenaan het beeldscherm. De rechter stand geldt voor de rechter partij; links is de stand van de linker speler(s).

Wanneer er twee spelers per partij zijn, dan zijn de figuren op het scherm van de tweede speler gearceerd. Wie het laatste punt heeft gemaakt neemt de uitworp; dit gebeurt door de rode knop op de commandopost in te drukken, nadat tenminste één seconde is gewacht na het laatste doelpunt. Bij twee spelers per partij kan willekeurig één van beide de uitworp nemen.

LET OP: Bij twee spelers wordt de LINKER set comandoposten gebruikt.

Soccer (twee personen)

Twee tegenstanders besturen elk twee veldspelers.

Soccer 4-I (vier personen)

Dubbele pret met dubbelspel — elke partij heeft twee spelers, die elk één veldspeler besturen.

Soccer 4-II (vier personen)

Twee spelers per partij; elke speler bestuurt twee veldspelers.

	Soccer	Soccer 4-I
Spel nummer	1 3 1 4 1 5 1 6	
Aantal spelers	2 2 4 4	
Snelheid		
WHAMMY	- x - x	
CATCH	- - - -	

	Soccer 4-II
Spel nummer	18 18
Aantal spelers	4 4
Snelheid	
WHAMMY	- -
CATCH	- x

Foozpong

Elke speler/partij bestuurt twee verticale rijen rackets, die alle dezelfde bewegingen maken. Doel is de bal in het doel van de tegenstander te krijgen — dat levert één punt op. De eerste partij met 21 punten wint het spel.

Wanneer er twee spelers per team zijn, dan zijn de rackets van de tweede speler gearceerd. De rackets hebben dezelfde kleur als de stand bovenaan het beeldscherm. De stand van de rechter partij staat rechts, die van de linker links vermeld.

De maker van het laatste doelpunt serveert de bal, door de rode knop in te drukken tenminste één seconde, nadat het laatste doelpunt werd gemaakt.

De verticale beweging van de rij rackets is beperkt: elk racket kan over de helft van het veld bewegen. Er zijn vier rackets per rij, maar slechts drie daarvan liggen binnen het veld.

LET OP: in spelen voor twee personen wordt de linker set commandoposten gebruikt.

Foozpong (twee personen)

Twee spelers besturen elk twee rijen rackets.

Foozpong-4 (vier personen)

Een dubbelspel Foozpong . . . twee spelers per partij, elk met twee rijen rackets.

	Foozpong	Foozpong-4
Spel nummer	19 20	21 22
Aantal spelers	2 2	4 4
Speed	- -	- -
CATCH	- x	- x

Hockey

Probeer de puck maar in het doel te krijgen! In de hockeyspelen vindt u variatie in het aantal sticks, het speelveld en mogelijkheden als snelheid, WHAMMY en CATCH.

Elk doelpunt levert één punt op. De eerste partij met 21 punten heeft gewonnen.

Hockeysticks kunnen alleen verticaal bewegen. Wanneer één speler verscheidene sticks bestuurt, dan maken alle dezelfde beweging. De sticks hebben dezelfde kleur als de stand bovenaan het beeldscherm: rechts voor de rechter, en links voor de linker partij.

Wanneer er twee personen per partij zijn, dan zijn de sticks van de tweede speler gearceerd.



De tweede speler bij dubbelspelen heeft een kleiner racket, dat de bovenkant van het speelveld bestrijkt.

De rackets hebben dezelfde kleur als de stand bovenaan het beeldscherm — rechts voor de rechter, en links voor de linker partij.

LET OP: Bij twee personen wordt het linker stel commandoposten gebruikt.

Basketbal (twee personen)

Schiet en win! De eerste speler met 21 punten is winnaar.

Basketbal 4 (vier personen)

Twee spelers per team zijn uit op doelpunten. Wie heeft het eerste 21 punten?

	Basketbal	Basketbal						
	4							
Spel nummer	43	44	45	46	47	48	49	50
Aantal spelers	2	2	2	2	4	4	4	4
WHAMMY	-	x	-	-	-	x	-	-
CATCH	-	-	-	x	-	-	-	x
Sprong	-	-	x	-	-	-	x	-

Video Olympics

	Pong							
Spel nummer	1	2	3	4	5	6	7	8
Aantal spelers	1	1	2	2	4	4	4	4
Snelheid	x	-	x	-	x	-	x	-
WHAMMY	-	x	-	x	-	x	-	x
Sprong								

	Superpong			
Spel nummer	9	10	11	12
Aantal spelers	2	2	4	4
Snelheid	x	-	x	-
WHAMMY	-	x	-	x
CATCH				
Sprong				

	Soccer					
Spel nummer	13	14	15	16	17	18
Aantal spelers	2	2	4	4	4	4
Snelheid						
WHAMMY	-	x	-	x	-	-
CATCH						
Sprong						

	Foopong			
Spel nummer	19	20	21	22
Aantal spelers	2	2	4	4
Snelheid				
WHAMMY	-	-	-	-
CATCH				
Sprong				

	Hockey				
Spel nummer	23	24	25	26	27
Aantal spelers	2	2	2	2	2
Snelheid					
WHAMMY	-	x	-	x	-
CATCH					
Sprong					

	Quadrapong	Handbal
Spelnummer		
Snelheid		
WHAMMY		
CATCH		
Sprong		

	Volleybal	Basketbal
Spelnummer		
Snelheid		
WHAMMY		
CATCH		
Sprong		



ATARI CONSUMER DIVISION
ONDERDEEL VAN WEA-RECORDS B.V.
POSTBUS 1882, 1200 BW HILVERSUM, PAYS BAS
A Warner Communications Company 