

# ATARI®

## POLE POSITION

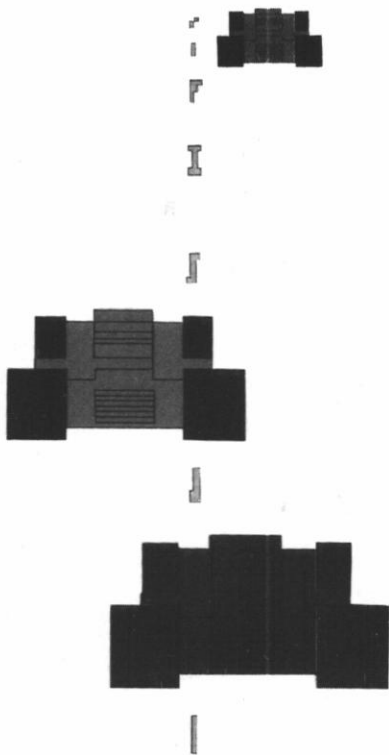
VOOR ATARI HOMECOMPUTERS



Nederlands

RXN8034

# POLE POSITION



Er is alles aan gedaan de Atari produkten zo te beschrijven en af te beelden als ze in werkelijkheid zijn. Omdat Atari echter continu haar produkten verbeterd en aan de laatste stand van de techniek aanpast, kan de nauwkeurigheid na de publicatiedatum niet volledig worden gegarandeerd. Atari wijst op voorhand iedere claim voor veranderingen, weglatingen of fouten af.

Niets uit deze handleiding mag worden gepubliceerd zonder schriftelijke toestemming van Atari International (Benelux) B.V., Utrecht.

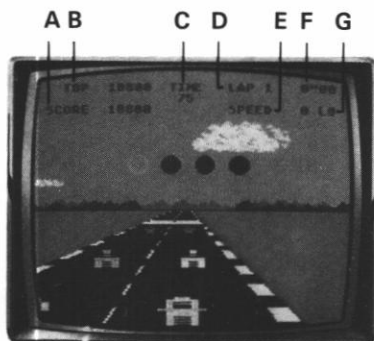
# HET SPEL

Dit is uw kans om te bewijzen dat u de vaardigheid bezit een profcoureur te zijn wanneer u tegen de tijd en 's werelds snelste Formule I racewagens vecht.

Begin met een oefenwedstrijd (practice run) waarbij het circuit geheel voor uzelf is. U test de acceleratie, het schakelen en het sturen van uw wagen. Hierna is het tijd voor de Kwalificatie-Ronde. Nadat u zich gekwalificeerd heeft, begint de echte race.

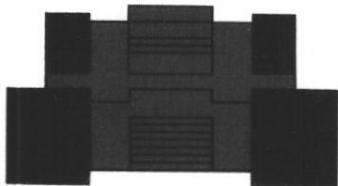
De echte race bevat 3 vaardighheidsniveaus. De **MALIBU GRAND PRIX** met de minste hindernissen is de eenvoudigste versie. De **NAMCO SPEEDWAY** is de middelzware wedstrijd en de **ATARI GRAND PRIX** de moeilijkste.

Voordat u aan een van deze races kunt deelnemen, dient u zich te kwalificeren voor één van de 8 startposities. U heeft 90 seconden de tijd om deze Kwalificatie-Ronde af te leggen, maar dient een ronde-tijd te behalen van 73'' (seconden) of minder om gekwalificeerd te worden voor de wedstrijd.



- A - Score
- B - Top Score
- C - Tijd
- D - Ronde
- E - Snelheid
- F - Ronde-tijd

Indien u tegen een wagen botst zal uw wagen exploderen hetgeen u waardevolle tijd kost. Het maakt niet uit hoeveel keren u botst; u zult steeds een nieuwe wagen ter beschikking krijgen totdat uw tijd verstreken is.



# COMMANDOPOSTEN

---

Zorg ervoor dat de kabel van de joystick stevig bevestigd is met de computer. Voor 1-speler-versies sluit u de kabel aan op contact 1. Houd de joystick, met de rode knop linksboven, naar het scherm gericht.

## GEBRUIK VAN DE JOYSTICK

Voor een snelle acceleratie dient u de rode knop los te laten. Druk de knop in indien u vaart wilt minderen. Bestuur uw coureur door de joystick naar links of rechts te bewegen. Beweeg de joystick naar voren om de wagen in de lage versnelling te zetten. Om uw wagen veel snelheid te geven dient u de joystick vanuit de voorste stand (lage versnelling) naar achteren te duwen (hoge versnelling).



## TOETSENBORD-FUNKTIES

Druk op de **OPTION**-toets om voor de oefenwedstrijd of één van de 3 races te kiezen.

Druk op de **SELECT**-toets om het aantal ronden te bepalen. U kunt voor maximaal 8 ronden kiezen.

U start een nieuwe ronde met 60 seconden extra wanneer u de vorige ronde heeft afgelegd in de voorgeschreven tijd.

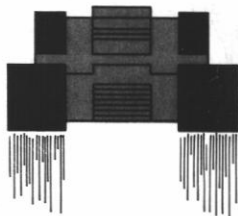
Druk op de **START**-toets wanneer u gereed bent zich te kwalificeren



voor een race. Wanneer u zich eenmaal gekwalificeerd heeft, zal de echte race binnen enkele seconden beginnen.

Druk op de **RESET**-toets om de race opnieuw te starten. De hoogste score blijft op het scherm staan.

Druk op de spatiebalk om het spel tijdelijk te onderbreken of weer aan te vangen.



## NUTTIGE AANWIJZINGEN

■ Iedere afgelegde 5 meters zijn 50 punten waard.

■ Iedere gepasseerde wagen is 50 punten waard.

■ Nadat u de geblokte vlag heeft bereikt, is iedere resterende sekonde op de klok 200 punten waard.

Onderstaande tabel geeft de kwalificatie-tijden aan voor de 8 startposities. Tevens geeft de lijst het aantal bonuspunten aan dat na iedere kwalificatie-tijd wordt gegeven.

| START-POSITIE | RONDE-TIJD | BONUS |
|---------------|------------|-------|
| 1             | 58''50     | 4000  |
| 2             | 60''00     | 2000  |
| 3             | 62''00     | 1400  |
| 4             | 64''00     | 1000  |
| 5             | 66''00     | 800   |
| 6             | 68''00     | 600   |
| 7             | 70''00     | 400   |
| 8             | 73''00     | 200   |



## SCOREN


■ **START SNEL.** Wees in de Kwalificatie-Ronde erop voorbereid meteen te starten zodra uw wagen op het scherm verschijnt. Start in de echte race onmiddellijk zodra het groene startsein oplicht.

■ **MAAK GEBRUIK VAN DE BINNENBAAN.** Blijf zoveel mogelijk aan de binnenkant. Op deze manier rijdt u sneller en kunt u gemakkelijker andere wagens omzeilen.

■ **VERMIJD SLINGEREN.** Probeer uw wagen zo recht mogelijk te houden op het circuit om slingeren te voorkomen. Slingerend vermindert uw snelheid en geeft andere wagens de kans een fikse voorsprong te nemen. Onthoud dat u 50 punten kunt verdienen voor iedere gepasseerde wagen.





 A Warner Communications Company

ATARI INTERNATIONAL (BENELUX) B.V.  
P.O. BOX 1616 - 3600 BP MAARSSEN - HOLLAND

\*POLE POSITION is engineered and designed by Namco Ltd., Manufactured under license by Atari, Inc. Trademark and © Namco 1982.