

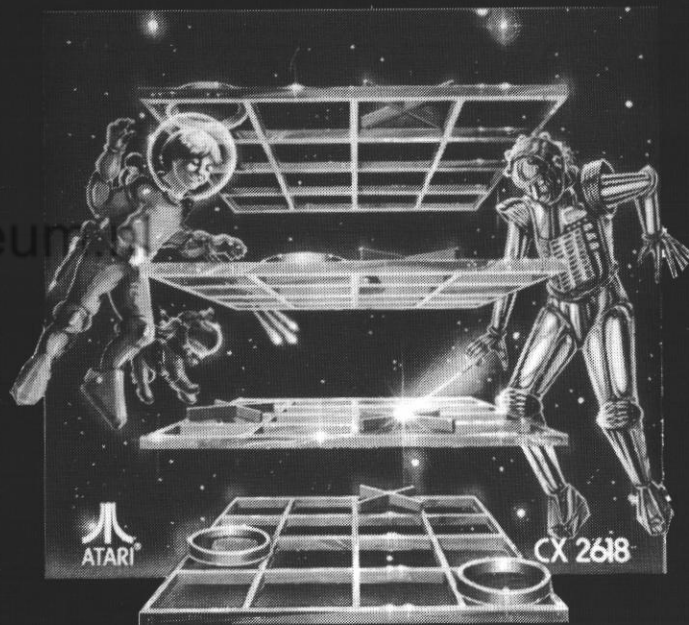
3~D TIC~TAC~TOE

VIDEO COMPUTER SYSTEM

VCS 800 - Modell CX 2600



atarimuseum



ATARI CONSUMER DIVISION
ONDERDEEL VAN WEA-RECORDS B.V.
POSTBUS 2042, 4800 CA BREDA, HOLLAND
A Warner Communications Company 

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.

Bij deze spelcassette gebruikt u de stuurknuppels. Steek de stekker van de commandopost stevig in de aansluiting achterop uw spelcomputer. Houd de commandopost met de rode knop links van u af. Voor éénmansspelen gebruikt u de LINKER stuurknuppel. Zie de gebruiksaanwijzing bij de spelcomputer.

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.

INLEIDING

In dit spel ziet u een tekening in perspectief van vier vierkante speelvelden; hiermee is een drie-dimensionaal effect beoogd. Elk bord heeft 4 x 4 hokjes. Doel van het spel is vier X'en of O'tjes op een horizontale, verticale of diagonale rij te zetten. Hiervoor kunt u hetzij van één, hetzij van alle vier speelvelden gebruik maken.

SPELNIVEAU
AANTAL SPELERS
CURSOR

U moet uw rij volmaken vóórdát de tegenspeler (of de computer) zo ver is. Er zijn totaal negen spelvariaties; de eerste acht voor één speler tegen de computer, het negende voor twee spelers tegen elkaar. Spel 1 t/m 8 nemen in moeilijkheid toe. Onderstaand ziet u enige manieren om op slechts één speelveld een rij vol te maken:

Of, wanneer u alle vier de speelvelden gebruikt, zó:

In totaal zijn er 76 manieren om te winnen. Hiërbij kunt u niet slechts twee of drie velden gebruiken; u heeft òf 1 òf vier velden nodig.

DE SPELCOMPUTER

Nadat u de spelcassette heeft ingelegd zet u de computer en uw televisietoestel aan. Op het beeldscherm ziet u vier speelvelden; in de beide bovenhoeken verschijnt een '1'. Het linker getal geeft het spelnummer (= spelniveau) aan en kan worden gewijzigd met de toets GAME SELECT.

Het rechter getal geeft het aantal spelers voor dit spel aan: bij spel 9 staat hier automatisch een '2'.

Om het spel te beginnen drukt u op GAME RESET. Hierdoor blijft het spelnummer hetzelfde; dit verandert alleen wanneer u op GAME SELECT drukt, of wanneer de computer wordt uitgeschakeld.

DE COMMANDOPOSTEN

Om uw 'cursor' (de knipperende X of O) te verplaatsen drukt u de stuurknuppel naar links of rechts. Uw cursor verdwijnt aan de ene kant van het scherm, en komt aan de andere kant weer tevoorschijn. Druk de stuurknuppel naar achteren om de cursor een speelveld naar beneden te brengen, of trek hem naar voren wanneer de cursor omhoog moet. Wanneer u de stuurknuppel schuin wegdrukt beweegt de cursor diagonaal over het beeldscherm.

Om een X of een O op het beeldscherm te 'schrijven' drukt u op de rode drukknop, wanneer de cursor in het gewenste vak staat. De laatste zet wordt aangegeven door een knipperende X of O.

Zetten naar een reeds bezet speelveld zijn niet mogelijk; de computer geeft een alarmtoon wanneer op de rode drukknop wordt gedrukt wanneer de cursor in een bezet vak staat.

MOEILIKHEIDSGRAAD

Elk spelnummer heeft een bepaalde moeilijkheidsgraad: hoe hoger, hoe moeilijker. Spelnummer en moeilijkheidsgraad komen dus overeen. Er is echter één uitzondering: spel 9. Hier kunnen twee spelers tegen elkaar spelen, en het elkaar zo moeilijk maken als ze zelf willen.

Spel 1 is het makkelijkst, spel 8 het moeilijkst. Bij spel 1 zet de computer snel, en is hij makkelijk te verslaan. Bij spel 8 kan de computer tot 20 minuten lang over één zet 'denken', en is hij zeer moeilijk te verslaan. In het overzicht aan het eind van deze handleiding ziet u de denktijden, en het aantal zetten dat de computer vooruit kijkt. Terwijl de computer over zijn zet denkt zijn de speelvelden niet zichtbaar op het scherm, maar ziet u allerlei kleuren. Wanneer u nu op de toets GAME RESET of één der moeilijkheidschakelaars

drukt heeft dat geen effect. Wanneer u echter op **GAME SELECT** drukt zal de computer onmiddellijk zetten, zonder het spelnummer te veranderen.

Wanneer de computer **NIET** over een zet nadenkt, kan de moeilijkheidsgraad (het spelnummer) worden veranderd door op **GAME SELECT** te drukken.

MOEILIKHEIDSSCHAKELAARS

De **rechter moeilijkheidschakelaar** bepaalt, wie het spel begint. In stand A begint u, in stand B de computer. Bij tweemansspelen (spel 9) begint de speler met de linkerstuurknuppel (speler X) in stand A, terwijl in stand B de speler met de rechterstuurknuppel (speler O) begint.

De **linker moeilijkheidschakelaar** kan worden gebruikt om een bepaalde spelsituatie op het scherm te zetten; hiervoor zet u de schakelaar in stand A. Met de linker stuurknuppel zet u de cursor op het gewenste vak, waarna u op de rode knop drukt. Om beurten verschijnt nu een X, een O of een spatie (leeg vak) op het scherm, zodat u neer kunt zetten wat u wilt.

Wanneer de linker schakelaar in stand B staat kunt u normaal spelen; nadat een situatie op het scherm is gezet kan speler X of speler O beginnen, afhankelijk van de rechter schakelaar.

STRATEGIE

Om de computer of uw tegenspeler te verslaan moet u proberen tweemaal een rij van drie te maken, zodat uw tegenspeler niet beide kan blokkeren. Soms wint u misschien, doordat uw tegenspeler een enkele rij van drie over het hoofd ziet, maar dat is meer geluk dan wijsheid . . .

Op hogere spelniveau's wordt het maken van twee rijen van drie moeilijker. Eén van de geheimen van 3-D TIC-TAC-TOE is het gebruiken van de zestien 'sterke' vakken: de acht uiterste hoeken en de acht middelste vakken.

STERKE VAKKEN

X - sterke buitenvakken

O - sterke middenvakken

Probeer een speelveld te domineren. De vier TIC-TAC-TOE

speelvelden maken horizontale, verticale en diagonale vlakken mogelijk. Wanneer u drie of vier vakken van een vlak heeft bezet en uw tegenspeler geen, dan wint u waarschijnlijk. Drijf uw tegenstander in een hoek, tot u twee rijen van drie heeft, die niet tegelijk kunnen worden geblokkeerd.

Bij het plannen van uw spelwijze moet u niet vergeten, dat uw tegenstander hetzelfde van plan is. Het blokkeren van de rijen van uw tegenspeler is net zo belangrijk!

Het is bewezen, dat de speler die begint altijd kan winnen, als hij of zij het spel perfect speelt. De computer heeft echter een beetje 'menschelijkheid' ingeprogrammeerd, zodat zijn spel niet altijd even vlekkeloos is, zelfs bij het hoogste spelniveau (spel 8). Maak daar gebruik van!

OVERZICHT

Spelnummer (niveau)	Aantal zetten dat de computer vooruit kijkt	Bedenktijd van de computer
1	1	½ seconde
2	2	3 sec. of minder
3	3	1 minuut of minder
4	4	3 min. of minder
5	5	10 min. of minder
6	6	10 min. of minder
7	7	10 min. of minder
8	8	20 min. of minder