

BASKETBALL

VIDEO COMPUTER SYSTEM

VCS 800 - Modell CX 2600

ATARI



ATARI

A Warner Communications Company



CX 2624

BASKETBALL

Bij deze spelcassette gebruikt u de stuurknuppels. Steek de stekker van de commandopost goed in de aansluiting achterop uw spelcomputer. (Zie gebruiksaanwijzing.) Houd de commandopost met de rode knop links van u af. Wanneer u tegen de computer speelt gebruikt u de rechter stuurknuppel.

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 commandoposten

Naar linksboven	Omhoog	Naar rechtsboven
Naar links		Naar rechts
Naar linksonder	Omlaag	Naar rechtsonder

Beweeg uw stuurknuppel volgens de afbeelding om de speler over het veld te sturen.

De speler dribbelt automatisch met de bal en staat steeds naar het doel toe. De verdedigende speler staat steeds naar de bal gericht. Om te schieten drukt u op de rode knop. Uw speler stopt met dribbelen en houdt de bal vast, trekt hem naar achteren en naar voren over zijn hoofd (zie afbeelding). Zodra u de knop loslaat schiet hij de bal. Hield hij op dat moment de bal boven zijn hoofd, dan is het een lang, hoog schot; houdt hij de bal laag voor zich, dan wordt het een strakke pass. Het schot gaat altijd naar het doel.

Voor de verdediging plaatst u uw speler tussen de tegenstander en het doel. Wanneer de speler schiet drukt u op de rode knop. Uw speler springt en blokkeert, zo-

dat u de bal kunt pakken. Een bal kan alleen worden geblokkeerd wanneer hij omhoog gaat; het doel kan niet worden afgeschermd.

Om de bal over te nemen gaat u bij uw tegenstander staan. Wanneer deze dribbelt en de bal loslaat komt u ertussen en rent naar het vijandelijke doel. Na enige oefening is het overnemen makkelijker, zodat het een wezenlijk onderdeel van uw defensie kan worden.

De moeilijkheidsgraad

In stand B van de schakelaar rent uw speler veel sneller van doel tot doel dan in stand A; een beginner in stand B is dus opgewassen tegen een ervaren speler in stand A.

Het begin

U zit op de zesde rij van de middentribune; de meest dichtbijzijnde zitlijn ligt onderaan het beeldscherm. In het midden van de beide achterlijnen staan de baskets opgesteld. De andere zitlijn ligt het verst van u vandaan.

In de afbeelding ziet u beide spelers wachten op de opgooi om het spel te beginnen.

De stand van de linker (groene) speler ziet u links bovenaan het beeldscherm; rechts is die van de rechter (lila) speler aangegeven. Tussen beide standen ziet u een tijd klok, die bij het begin vanaf 4:00 begint terug te tellen. Een doelpunt telt alleen, wanneer de bal door de basket gaat vóórdat de klok 0:00 aanwijst.

Het spel wordt begonnen met een opgooi (nadat de moeilijkheidschakelaar in de goede stand is gezet) door de toets GAME RESET in te drukken. Zodra de toets wordt

losgelaten gaat de bal recht naar boven; het spel begint zodra de bal omlaag komt.

Wanneer een doelpunt wordt gezet gaat de speler die heeft geworpen naar de middenlijn voor zijn defensie; de andere speler staat onder het doel voor een uitworp.

Onder elke basket ziet u de achterlijn. Een verdediger kan over deze lijn heen; een aanvaller kan niet over de achterlijn van zijn tegenstander. Hierdoor zijn achterbakse tactieken onmogelijk.

Spel 1 (twee personen)

U speelt tegen uw tegenstander. Om het spannend te maken kunt u twee helften van 4 minuten spelen, waarbij u halverwege van commandopost wisselt.

Spel 2 (een persoon)

Met de rechter stuurknuppel speelt u tegen de computer . . . en die is een prima trainer! Hoe gelijkjer de stand, hoe beter zijn defensie en hoe meer aanvallen. Laat de computer niet meer dan 8 punten voorkomen, want nadat hij u heeft laten inlopen gaat hij pas ernstig spelen!

TIP: Laat de moeilijkheidsschakelaar links eerst in stand A staan, en die rechts in stand B. Wanneer u de computer met 6-8 verslaat gaat ook de linker schakelaar in stand B. Wanneer u de computer nu met meer dan 4 punten verslaat, dan bent u een echte crack!



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

A Warner Communications Company 

atariuseum.nl