

NIGHT DRIVER

VIDEO COMPUTER SYSTEM[®]

VCS 800 - Modell CX 2600


ATARI[®]



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 standaard draaiknoppen. Steek de stekker van de commandopost in de LINKER aansluiting achterop uw spelcomputer. Houd de commandopost met de rode knop links van u af.

Night driver is een éénmansspel. Gebruik daarom de commandopost aan de LINKER kabel. De post aan de rechterkabel is buiten werking. Zie voor verdere inlichtingen over uw ATARI spelcomputer hoofdstuk 3 van de gebruiksaanwijzing.

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.

HET SPEL

U bent chauffeur — de weg strekt zich vlak voor u uit op het televisiescherm. Uw auto blijft steeds onderaan het beeld (zie afbeelding). U stuurt uw wagen over een van de vier banen (zie: de commandopost). Elke keer dat u van de baan afschiet en de paaltjes raakt — of een tegenligger — ziet u een botsing op het scherm.

Het is aan te raden deze handleiding door te lezen, zodat u geen belangrijke details over het hoofd ziet. Lees goed wat er gebeurt wanneer u de moeilijkheidsschakelaar omzet (zie: moeilijkheidsschakelaars), en welke variaties er allemaal bestaan (zie: variaties).

BEGINNEN

Het controlebord

Nadat u de cassette heeft ingezet zet u uw televisie aan en zet u uw spelcomputer aan. Druk op de toets GAME SELECT om het gewenste spel te kiezen. Het spelnummer staat linksboven op uw beeldscherm, en verandert elke keer dat u op GAME SELECT drukt.

Om het spel te beginnen drukt u op GAME RESET; met deze toets kunt u ook gedurende het spel een nieuw spel beginnen.

DE COMMANDOPOSTEN

De draaiknop is uw stuurwiel, de rode drukknop uw versnelling. Houd de commandopost met de rode drukknop links van u af. U moet op de rode knop drukken om te versnellen en om te starten.

Door de draaiknop rechtsom te draaien stuurt u naar rechts, linksom naar links. Probeer de paaltjes langs beide zijden van de weg te vermijden, en pas op voor tegenliggers. In het begin geeft u misschien wat te veel stuur, waardoor ongelukken worden veroorzaakt. Laat u hierdoor niet ontmoedigen — na enige tijd en wat oefening heeft u uw wagen al snel onder de knie.

OPMERKING: Wanneer u voor het eerst rijdt, gebruik de versnelling dan niet te veel. U kunt beter wat gas terugnemen, of zelfs langzaam rijden, in bochten en op moeilijke weggedeelten. Daarmee voorkomt u ongelukken en haalt u een hogere stand.

MOEILIKHEIDSSCHAKELAARS

De rechter moeilijkheidsschakelaar op de spelcomputer regelt uw maximum snelheid. In stand A rijdt uw wagen harder dan in stand B. Beginners wordt daarom aangeraden, om met stand B van de rechter schakelaar te beginnen.

De linker moeilijkheidsschakelaar geeft een extra waarschuwing tegen botsingen: in stand B toeteren tegenliggers, voordat ze op uw scherm verschijnen. In stand A van de schakelaar toeteren de tegenliggers niet.

SPELVARIATIES

Bij spel 1, 2, 3 en 4 bestaat een tijdlimiet. Aan het begin verschijnt '90' in de rechter bovenhoek van het scherm; elke seconde telt deze klok één terug.

Spel 5, 6, 7 en 8 hebben geen tijdlimiet. U kunt ze zo lang spelen als u wilt. Er staat geen klok rechts-boven.

Spel 1 en 5 hebben de makkelijkste baan (BEGINNERS), en zijn bestemd voor beginnende spelers. Spel 2 en 6 hebben een iets moeilijker baan (PROF), en nog moeilijker is de EXPERT-baan van spel 3 en 7.

Al deze banen (spel 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7) zijn opgeslagen in het computergeheugen. Dus ook al worden de banen BEGINNER-PROF-EXPERT steeds moeilijker, elke baan is bij elk spel steeds hetzelfde. Hierdoor kunt u uw route leren kennen. De VRIJE BAAN van spel 4 en 8 is echter elke keer verschillend... een ware uitdaging voor de goede speler! In het overzicht achterin deze handleiding vindt u snel, welke mogelijkheden bij welk spelnummer horen.

PUNTENTELLING

Het doel van alle spelen is het behalen van zoveel mogelijk punten. De telling wordt automatisch op het scherm bijgehouden door de computer. Elke keer wanneer u een — voor u onzichtbare — plaats op het wegdek passeert, neemt de stand links-boven één punt toe.

In spelen zonder tijdslimiet (spel 5 t/m 8) is er geen maximum puntenaantal.

SPELOVERZICHT

Baanbeschrijving	Tijdslimiet
1 BEGINNER (makkelijk)	90 seconden
2 PROF (gemiddeld)	90 seconden
3 EXPERT (moeilijk)	90 seconden
4 VRIJE BAAN	90 seconden
5 BEGINNER (makkelijk)	geen limiet
6 PROF (gemiddeld)	geen limiet
7 EXPERT (moeilijk)	geen limiet
8 VRIJE BAAN	geen limiet



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