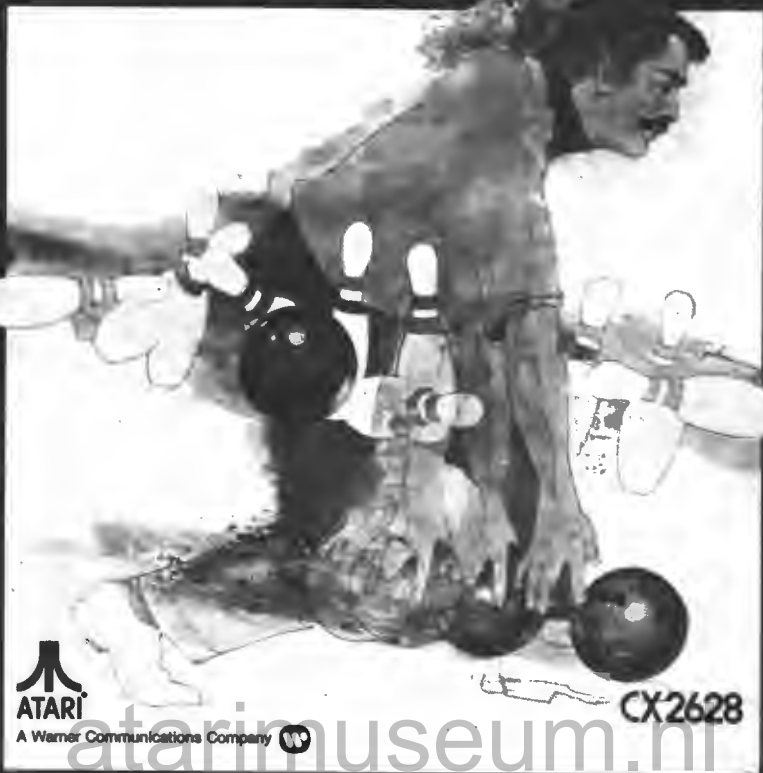


BOWLING

VIDEO COMPUTER SYSTEM[®]

VCS 800 - Modell CX 2600



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.

BOWLING

Bij deze spelcassette gebruikt u de stuurknuppels. Steek de stekker goed in de aansluiting achterop uw spelcomputer. Voor éénmansspelen gebruikt u de linkerstuurknuppel. Houd de commandopost met de rode knop links van u af. Zie hoofdstuk 3 van de gebruiksaanwijzing voor verdere details.

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!

Het spel

Doel is om zoveel mogelijk punten te halen, of u nu alleen of met zijn tweeën speelt. Er moeten 10 kegels om; u heeft drie kansen bij elke beurt. Een ronde bestaat uit 10 beurten.

Als u alle kegels om heeft bij uw eerste worp, dan is dat een voltreffer. Dit wordt op het scherm aangegeven met 'X'.

Blijven er enkele kegels overeind, die u bij de tweede worp echter omver haalt, dan is dat een treffer. Op het scherm is dat '/'.

Wanneer na twee worpen nog kegels overeind staan, dan is dat een open beurt, op het scherm aangegeven met '-'.

Een perfect bowler bent u, wanneer u achter elkaar 12 voltreffers heeft, en dus het 'ideale' puntenaantal van 300 haalt. Zie hiervoor ook PUNTENTELLING.

Schakelaars

Om het spel te beginnen

- drukt u op GAME SELECT om het gewenste spel te kiezen. Het spelnummer staat in de linker-bovenhoek van het TV-scherm. Een 1 of 2 staat in de rechterbovenhoek om het aantal spelers aan te geven.
- vervolgens drukt u op GAME RESET om het spel te starten.

Bij het spel is het nummer van de beurt steeds aangegeven in de linker-bovenhoek voor één- en tweemansspelen. In tweemansspelen staat het nummer van de speler in de rechter-bovenhoek van het beeldscherm (speler 1 = blauw, speler 2 = groen).

De commandopost

Door de stuurknuppel van u af of naar u toe te halen kiest u de plaats van de werper. Met de rode knop gooit u de bal.

LET OP: Vóórdat u de rode knop indrukt bepaalt de stuurknuppel de positie van de werper; nadat de bal is geworpen wordt de stuurknuppel gebruikt om de bal te sturen.

In spel 1 en 2 blijft de bal een eenmaal gekozen baan volgen; hierna kan de bal niet meer worden gestuurd.

- Druk de knuppel van u af om de bal omhoog te sturen;
- trek de knuppel naar u toe om de bal omlaag te sturen.

In spel 3 en 4 kan de bal naar believen over de baan worden gestuurd; wanneer de stuurknuppel in ruststand staat volgt de bal een rechte lijn.

In spel 5 en 6 volgt de bal steeds een rechte lijn; de positie van de werper is in dit geval erg belangrijk.

Spel 1, 3 en 5 zijn voor één speler, spel 2, 4 en 6 worden door 2 personen gespeeld.

Puntentelling

Voltreffer
Treffer
Open beurt

Per beurt kunt u tussen 0 en 30 punten halen; het puntental is afhankelijk van de worp.

Bij een open beurt wordt het aantal omgeworpen kegels opgeteld bij uw punten-totaal.

Bij een treffer (alle kegels om in 2 worpen) wordt het aantal punten niet meteen bij uw totaal opgeteld — dat gebeurt pas na de laatste worp. Dan wordt 10 opgeteld bij het aantal omvergeworpen kegels; het resultaat wordt bij uw puntentotaal opgeteld.

Bij een voltreffer wordt pas na de volgende TWEE beurten het puntenaantal bij het totaal gevoegd. Tien punten worden opgeteld bij het puntental van de laatste twee worpen. Bij drie voltreffers achter elkaar krijgt u dus 30 punten.

— Bij tweemansspelen wordt de stand van de linker speler linksboven en die van de rechter speler rechtsboven op het beeldscherm vermeld.

— Bij eenmansspelen staat het punten-aantal linksboven.

Hieronder ziet u een voorbeeld van een puntentelling:

Bonus

Bij een treffer in de laatste beurt krijgt u één extra bal. Het aantal omgeworpen kegels + 10 (vanwege de treffer) wordt bij het totaal opgeteld.

Heeft u een voltreffer in de laatste beurt, dan worden de kegels van TWEE extra ballen bij uw totaal opgeteld.

Moeilijkheidsgraad

In stand A maakt de computer het u moeilijker met treffers en voltreffers (bij eenmansspelen gebruikt u de linker schakelaar).

Voor de beginnende speler verdient stand B de voorkeur; een hoger puntenaantal is dan mogelijk.

Bowling

Bij deze spelcassette gebruikt u de stuurknuppels (de linker stuurknuppel bij éénmansspelen). Houd de commandopost met de rode drukknop links van u af.

BOWLING

Spel nummer
Aantal spelers
Bestuurbare bal
Rechte bal
Kromme bal



atarinmuseum.nl

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