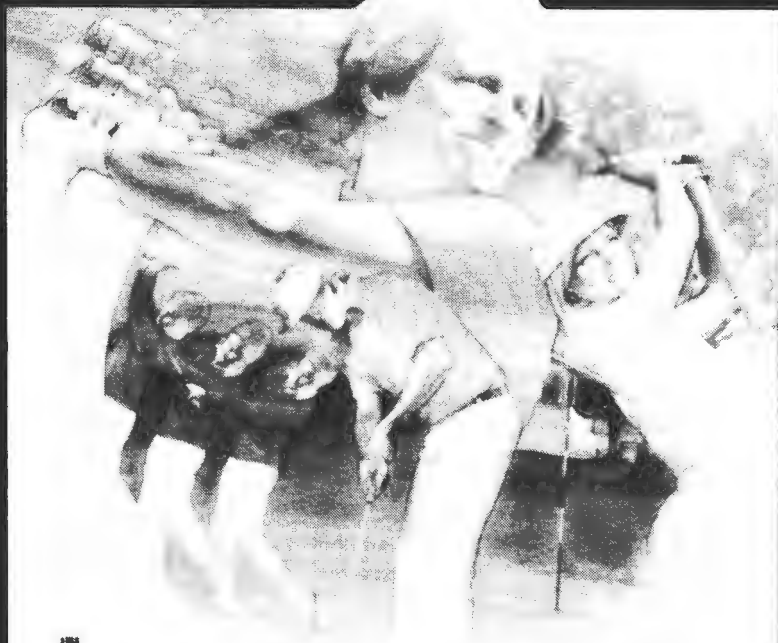


GOLF

VIDEO COMPUTER SYSTEM[®]

VCS 800 - Modell CX 2600



A Warner Communications Company



atarimuseum.nl

CX 2634

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.

GOLF

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.

Voor éénmansspelen gebruikt u de LINKEER STUURKNUPPEL. Zie voor nadere gegevens deel 3 van de gebruiksaanwijzing bij uw 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

Deze GOLF spelcassette maakt het mogelijk, een traditioneel golfspel te spelen op uw TV. Er zijn negen 'holes', waar u de bal in de 'cup' moet slaan. Elke keer dat u de bal slaat om de cup te bereiken is een 'slag'. Hoewel het aantal slagen per bal per hole onbeperkt is, heeft elke hole een 'par', het ideale aantal slagen dat u voor de hole nodig zou hebben.

De totale par van deze golfbaan is 36; de par voor elke hole is bovenaan het scherm, naast het holenummer, aangegeven; zie DE FIGUREN, afb. 1/2. Bij éénmansspelen probeert u de par te halen of te verbeteren. Bij tweemansspelen is degene met het kleinste aantal slagen winnaar.

De figuren

1. Stand linker speler (of stand speler bij éénmansspelen)
2. Holenummer
3. Par van de hole
4. Stand rechter speler
5. Boom
6. Golfbaan

7. Grasmatt rond hole
8. Hole en cup
9. Zandhindernis
10. Bos
11. Golfbal
12. Club
13. Golfer
14. Water
15. Grasmatt rond hole (vergroot)
16. Hole en cup (vergroot)

Hieronder vindt u de negen holes van de baan, zoals die op uw televisiescherm verschijnen.

Beginnen

De spelcomputer

Druk op de toets GAME SELECT OM een één- of tweemansspel te kiezen. Bij éénmansspelen verschijnt een 1, bij tweemansspelen een 2 in de linker bovenhoek van uw TV-scherm.

Om het spel te beginnen drukt u op de toets GAME RESET. Met deze toets kunt u ook een lopend spel onderbreken om een nieuw te beginnen.

De commandoposten

Met de stuurknuppel beweegt u de golfer over de baan en zwaait u de club om de bal te slaan. De linker speler (of de speler bij éénmansspelen) gebruikt de linker stuurknuppel, de rechter speler de rechter stuurknuppel.

Omhoog

Links

Schuin
omlaag

Rechts

Door de stuurknuppel in de aangegeven standen te drukken beweegt de golfer in de aangegeven richting over het scherm. De club wijst altijd naar de bal. De golfer kan

in elke richting (omhoog, omlaag, naar links, naar rechts en diagonaal) bewegen, afhankelijk van de stuurknuppel.

Om de slag te beginnen drukt u op de rode drukknop. Hoe langer u de knop vasthoudt, hoe langer de slag duurt en hoe verder de bal gaat na de slag. Zodra u de drukknop loslaat wordt de slag voltooid. Zodra een deel van de club (of van de golfer) de bal raakt, wordt deze weggeslagen.

Opstellen van de golfer

Zoals al werd vermeld wijst de golfclub altijd naar de bal. Om de hoek van de club te veranderen (t.o.v. de bal) plaatst u de punt van de club tegen de bal, en draait u met de stuurknuppel de golfer rond de bal. Zodra de gewenste opstelling is bereikt zorgt u dat de punt van de club bij de bal blijft, en drukt u op de rode drukknop om de slag te beginnen.

Zodra de bal geraakt wordt wordt deze weggeslagen in een richting loodrecht op de golfclub.

Voorbeelden van de slagrichting

Opmerking: De punt van de club ligt over of vlakbij de bal.

Algemeen: Slagrichting is loodrecht op stand van de club.

De richting waarin de bal gaat ligt vast op het moment dat de slag begint. Wanneer de slag eenmaal is begonnen kunt u deze richting niet meer wijzigen. Wanneer u twijfelt, breng uw golfer dan een eind van de bal weg en oefen eerst 'droog'. Hiervoor krijgt u geen strafpunten.

Het spel

Wanneer de bal zonder voldoende snelheid een boom raakt, kaatst hij achteruit. Wanneer de bal in het water komt wordt hij teruggedbracht naar een plek op de golfbaan

dichtbij waar hij in het water kwam. U krijgt één strafpunt bijgeteld.

Wanneer een bal in het zand terecht komt blijft hij steken; hij verliest snelheid. Een bal in het zand is bovendien onzichtbaar. U kunt hem echter lokaliseren aan de hand van de clubrichting: hoewel de bal niet zichtbaar is, wijst de club een bepaalde kant uit. Beweeg uw golfer over het zand en let op de richting van de club, en op het moment dat de snelheid van de golfer afneemt. Op deze wijze vindt u de bal al snel.

Met genoeg snelheid en een voldoende aanloop kan de bal over (of door) bomen, water en zand heen gaan. Wanneer de bal op de grasmatten terecht komt, worden grasmatten en hole vergroot op het scherm gebracht. Bij voldoende nauwkeurig spel heeft u deze vergroting echter niet nodig!

Wanneer de bal in de bosjes komt stopt hij, of wordt hij onzichtbaar (afhankelijk van de moeilijkheidsschakelaars, zie MOEILIKHEIDSGRAAD). Wanneer een bal uit de bosjes geslagen wordt is zijn snelheid de helft van die op de golfbaan. U heeft dus tweemaal zoveel kracht nodig.

Moeilijkheidsgraad

De **linker moeilijkheidsschakelaar** wordt gebruikt door de linker, de **rechter schakelaar** door de rechter speler; bij éénmannsspelen gebruikt u de linker schakelaar.

Stand A van de schakelaars is voor geavanceerde spelers. Voor beginners is stand B bestemd. In dit geval is de cup in de hole groot, en stopt de bal vóór hij de bosjes binnengaat. De bosjes worden weergegeven als een blauw gedeelte rond de golfbaan of de grasmatten.

In stand A is de hole veel kleiner; bovendien kan de bal nu van de golfbaan af en in de bosjes verzeild raken. Hier verliest de bal snelheid. Een uit de bosjes geslagen bal begint met de helft van de normale snelheid. In de bosjes is de bal onzichtbaar (maar u kunt hem wel vinden aan de hand van de richting van de golfclub!).

LET OP: Zodra de golfer vlakbij de bal is, neemt zijn snelheid af. Ook dit is een hulp bij het vinden van een onzichtbare bal.

Tweemansspelen

De linker speler begint en speelt de hele hole; vervolgens wordt dezelfde hole gespeeld door de rechter speler. Daarna begint speler 1 met hole 2, etc.

Puntentelling

De telling wordt door de computer bijgehouden. Elke keer dat uw golfer de bal

raakt wordt een slag opgeschreven. U probeert in zo min mogelijk slagen het parcours door te komen, en bij elke hole (en voor de hele baan) de 'par' te verbeteren.

De stand van de linker speler wordt links-, die van de rechter speler rechtsboven aan het scherm aangegeven. Bij éénmansspelen staat de stand linksboven.

HOLE NR.	'PAR' PER HOLE
1	3
2	5
3	4
4	4
5	4
6	5
7	4
8	3
9	4
Totaal	36



atarimuseum.nl

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