

SLOT MACHINE

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.

Bij deze spelcassette gebruikt u de stuurknuppels. Steek de stekers goed in de linker- en rechter aansluiting achterop de spelcomputer. Houd de commandopost met de rode drukknop links boven.

Voor éénmansspelen gebruikt u de RECHTER commandopost-ingang van de spelcomputer. Zie verder hoofdstuk 3 van de gebruiksaanwijzing bij uw spelcomputer.

LET OP: Om de elektronische onderdelen te beschermen en de levensduur van uw spelcomputer te verlengen moet de computer zijn UITGESCHAKELD voor een spelcassette wordt ingelegd of uitgenomen.

HET SPEL

Spelnummer	Aantal spelers	Combinaties
------------	----------------	-------------

Om de gewenste spelvariatie te kiezen drukt u op de toets **GAME SELECT** van uw computer. Elke variatie heeft een bepaald aantal spelers en combinatiemogelijkheden; zie ook het spelmatrix achterop deze handleiding. Het spelnummer verschijnt in de linker bovenhoek van het speelveld. Het eerste cijfer in de rechter bovenhoek geeft het aantal spelers aan, het tweede cijfer het aantal combinatie mogelijkheden. Om het spel te beginnen drukt u op **GAME RESET**. De getallen in de linker en rechter bovenhoek worden gewijzigd in 25 in de spelen 2, 4, 6 en 8. Dit zijn tweemansspelen. Het getal geeft aan, met hoeveel punten de speler kan inzetten. In de spelen 1, 3, 5 en 7 (éénmansspelen) begint de speler met 24 punten.

LINKER STAND

RECHTER STAND

INZET

HOKJES

Aan de onderzijde van het scherm ziet u twee hokjes, waarin de inzet van elke speler wordt aangegeven. Wanneer de inzet nog niet is geplaatst staat hier een vraagteken.

Bij deze spelcassette worden de moeilijkheidsschakelaars (A-B) niet gebruikt.

INZETTEN

Het inzetten gebeurt met de rode drukknop van de commandopost. U kunt maximaal 5 punten per keer inzetten. Bij de spelen 3, 4, 7 en 8 zijn vijf combinaties mogelijk.

Hoe meer u inzet, hoe meer combinatiemogelijkheden kunnen uitbetalen. Wanneer drie punten zijn ingezet kunt u jackpot krijgen op de combinaties 1, 2 en 3.

COMBINATIE 5

COMBINATIE 3

COMBINATIE 2

COMBINATIE 4

COMBINATIE 1

Bij de spelen 1, 2, 5 en 6 wordt alleen "uitbetaald" op de middenlijn (combinatie 1). Hier is de uitbetaling alleen afhankelijk van de inzet. Wanneer de inzet geplaatst is trekt u de stuurknuppel naar achteren om de machine te "starten". Bij tweemansspelen moeten beide spelers dit doen. Het spel is voorbij, zodra een speler zijn gehele kas is kwijtgeraakt. U kunt dan opnieuw op GAME RESET drukken. Er worden weer 25 punten per speler gegeven.

Wanneer op GAME RESET wordt gedrukt terwijl slechts één speler is uitgespeeld, en de andere nog punten in voorraad heeft, dan ontvangen beiden 25 punten extra; bij de winnende speler worden deze dan opgeteld bij de nog resterende punten.

Bij éénmansspelen speelt u tegen de computer. De computer doet een willekeurige inzet bij elk spel. Het spel is voorbij zodra u of de computer al zijn punten kwijt is; het spel kan worden vervolgd door weer op GAME RESET te drukken. Ook hier raken de nog resterende punten van de winnende speler niet verloren.

Wanneer u geheel opnieuw wilt beginnen (beide spelers 25 punten) drukt u TWEEMAAL op GAME RESET.

PUNTENTELLING

In dit spel wordt uitbetaald zoals een echte fruitmachine met drie wielen met elk 20 tekens zou doen.

Bij éénmansspelen wordt de stand bijgehouden in de rech-

ter bovenhoek; links-boven staat de stand van de computer. Bij tweemansspelen staat de stand van de rechter speler rechts-boven, en die van de linker speler links-boven.

VOOR JACKPOT SPELEN (spelen 1 tot 4)

elke	elke	elke
balk	balk	balk

VOOR FRUITMACHINE SPELEN (spelen 5 tot 8)

Bij deze spelcassette gebruikt u de stuurknuppels. Houd de commandopost met de rode drukknop links van u af. Steek de stekers van de commandopost goed in de aansluitingen achterop uw spelcomputer.

JACKPOT SPELEN FRUITMACHINE SPELEN

1 2 3 4 5 6 7 8

1 2 1 2 1 2 1 2

SPEL NUMMER
AANTAL SPELERS
MIDDENLIJN 'COMBINATIES'
TOT 5 COMBINATIES

FRUITMACHINE

SPELHANDLEIDING

Bij deze spelcassette gebruikt u de stuurknuppels. Steek de stekers goed in de linker- en rechter aansluiting achterop de spelcomputer. Houd de commandopost met de rode drukknop links van u af.

Voor éénmansspelen gebruikt u de RECHTER commandopost. Zie verder hoofdstuk 3 van de gebruiksaanwijzing bij uw spelcomputer.

LET OP: Om de elektronische onderdelen te beschermen en

de levensduur van uw spelcomputer te verlengen moet de computer zijn **UITGESCHAKELD** voor een spelcassette wordt ingelegd of uitgenomen.

HET SPEL

Spelnummer	Aantal spelers	Combinaties
------------	----------------	-------------

Om de gewenste spelvariatie te kiezen drukt u op de toets **GAME SELECT** van uw computer. Elke variatie heeft een bepaald aantal spelers en combinatiemogelijkheden; zie ook het spelmatrix achterop deze handleiding.

Het spelnummer verschijnt in de linker bovenhoek van het speelveld. Het eerste cijfer in de rechter bovenhoek geeft het aantal spelers aan, het tweede cijfer het aantal combinatiemogelijkheden.

Om het spel te beginnen drukt u op **GAME RESET**. De getallen in de linker en rechter bovenhoek worden gewijzigd in 25 in de spelen 2, 4, 6 en 8. Dit zijn tweemansspelen. Het getal geeft aan, met hoeveel punten de speler kan inzetten. In de spelen 1, 3, 5 en 7 (éénmansspelen) begint de speler met 24 punten.

LINKER STAND

RECHTER STAND

INZETTEN

Dit is omdat de computer de eerste inzet (1 punt) reeds heeft geplaatst. Aan de onderzijde van het scherm ziet u twee hokjes, waarin de inzet van elke speler wordt aangegeven. Wanneer de inzet nog niet is geplaatst staat hier een vraagteken. Bij deze spelcassette worden de moeilijkheidschakelaars niet gebruikt.

INZETTEN

Het inzetten gebeurt met de rode drukknop van de commandopost. U kunt maximaal 5 punten per keer inzetten. Bij de spelen 3, 4, 7 en 8 zijn vijf combinaties mogelijk.

Hoe meer u inzet, hoe meer combinatiemogelijkheden kunnen uitbetalen. Wanneer drie punten zijn ingezet kunt u jackpot krijgen op de combinaties 1, 2 en 3.

COMBINATIE 5

COMBINATIE 3

COMBINATIE 2

COMBINATIE 4

COMBINATIE 1

Bij de spelen 1, 2, 5 en 6 wordt alleen "uitbetaald" op de middenlijn (combinatie 1). Hier is de uitbetaling alleen afhankelijk van de inzet. Wanneer de inzet geplaatst is trekt u de stuurknuppel naar achteren om de machine te "starten". Bij tweemansspelen moeten beide spelers dit doen. Het spel is voorbij, zodra een speler zijn gehele kas is kwijtgeraakt. U kunt dan opnieuw op GAME RESET drukken. Er worden weer 25 punten per speler gegeven.

Wanneer op GAME RESET wordt gedrukt terwijl slechts één speler is uitgespeeld, en de andere nog punten in voorraad heeft, dan ontvangen beide 25 punten extra; bij de winnende speler worden deze dan opgeteld bij de nog resterende punten.

Bij eenmansspelen speelt u tegen de computer. De computer doet een willekeurige inzet bij elk spel. Het spel is voorbij zodra u of de computer al zijn punten kwijt is; het spel kan worden vervolgd door weer op GAME RESET te drukken. Ook hier raken de nog resterende punten van de winnende speler niet verloren.

Wanneer u geheel opnieuw wilt beginnen (beide spelers 25 punten) drukt u TWEEMAAL op GAME RESET.

PUNTENTELLING

In dit spel wordt uitbetaald zoals een echte fruitmachine met drie wielen met elk 20 tekens zou doen. Bij éénmansspelen wordt de stand bijgehouden in de rechter bovenhoek; links-boven staat de stand van de computer. Bij tweemansspelen staat de stand van de rechter speler rechts-boven, en die van de linker speler links-boven.

JACKPOT (spelen 1 t/m 4):

WILLEKEURIGE BALK

20
100
200

FRUITMACHINE (spelen 5 t/m 8):

2
5
10
10
14
14
18
18
100
200

FRUITMACHINE

Bij deze spelcassette gebruikt u de stuurknuppels. Houd de commandopost met de rode drukknop links van u af. Steek de stekers van de commandopost goed in de aansluitingen achterop uw spelcomputer.

JACKPOT FRUITMACHINE

SPELNUMMER
AANTAL SPELERS
JACKPOTLIJN
MAX. 5 COMBINATIES

atarimuseum.nl



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