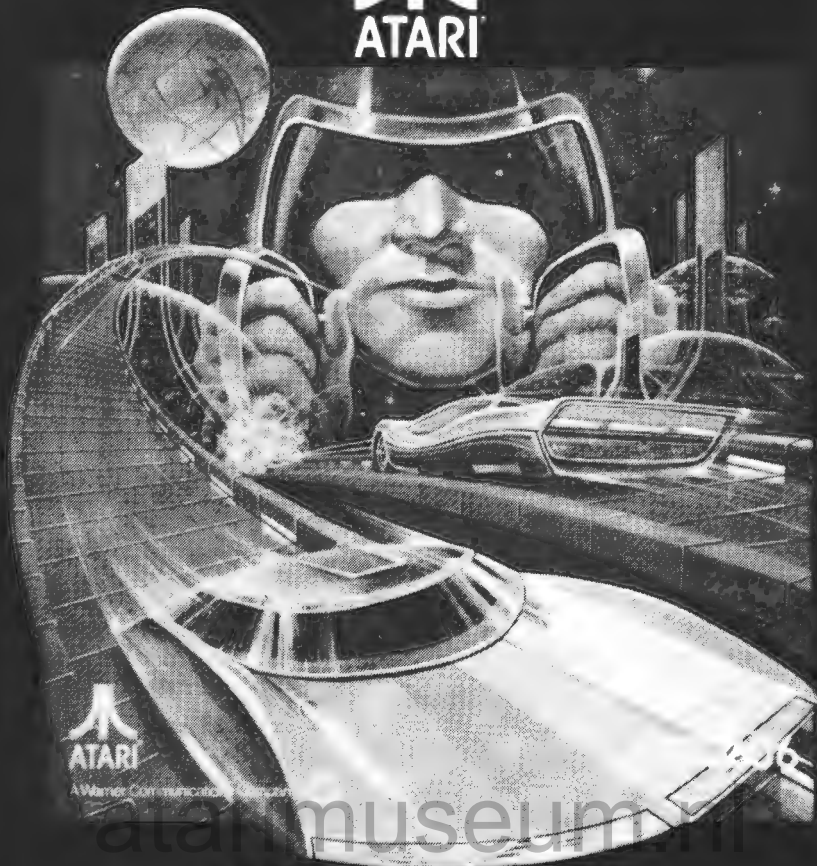


SLOT RACERS

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.

SLOT RACERS

Bij deze spelcassette gebruikt u de stuurknuppels. Steek de stekker van de commandopost stevig in de aansluiting achterop uw spelcomputer. (Zie gebruiksaanwijzing.) Houd de commandopost met de rode drukknop links van u af.

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

Trap 'm op z'n staart . . . dit is een superjacht — en u bent de jager. Achter het stuur van uw Super Chasemobile met een superkrachtige motor en ongeloofelijke snufjes.

De computer

Om het spel te beginnen kiest u eerst welk spel van de cassette u wilt spelen. Hiervoor drukt u op **GAME SELECT**. Het spelnummer verschijnt in de linker bovenhoek van het beeldscherm. (Zie het speloverzicht voor alle spelen.) Druk daarna op **GAME SELECT** om het speelveld te kiezen.

Er zijn vier speelvelden. Elke speler stuurt zijn wagen langs de route. Jaag uw tegenstander op en probeer hem neer te schieten met uw raketten, die vanuit uw koplampen worden afgeschoten. Elk raak schot levert u een punt op.

De verschillen tussen de spelen zijn:

- de snelheid van de wagens,
- de snelheid van de raketten en
- de koers van de raketten.

De commandoposten

Met uw stuurknuppel bestuurt u de wagen en schiet u uw raketten af.

Sturen

	Snelheid vermeerderen	
Bocht links		Bocht rechts
	Afremmen	

- Druk de knuppel van u af om snelheid te vermeerderen.
- Trek de knuppel naar u toe om af te remmen.
- Druk de knuppel naar links voor een bocht naar links.
- Druk de knuppel naar rechts voor een bocht naar rechts.

LET OP: U kunt de wagen alleen sturen, wanneer deze rijdt.

Schieten

Voor het afschieten van een raket drukt u op de rode knop. Daarna kan de raket op drie manieren vliegen. U bestuurt uw projectiel met de stuurknuppel.

- Als de raket een bocht naar links moet maken nadat hij is afgevuurd drukt u uw stuurknuppel naar links wanneer u op de rode knop drukt.
- Wanneer u de knuppel naar rechts drukt terwijl u de raket afschiet maakt deze een bocht naar rechts.
- Wanneer u uw raket afschiet terwijl de stuurknuppel in ruststand staat neemt het projectiel automatisch iedere bocht (behalve in spel 8 en 9).

Tips

- U merkt bij het sturen dat u niet tegen een muur op kunt rijden. De wagen neemt elke bocht volautomatisch om ongelukken te voorkomen.
- Nadat u een bocht heeft genomen met uw wagen of raket moet u de stuurknuppel weer in ruststand zetten . . . anders neemt u alle volgende bochten óók.

Puntentelling

Elke keer dat u de wagen van uw tegenstander raakt krijgt u een punt. De eerste speler met 25 punten wint. De stand van de rechter speler staat rechts- en die van de linker speler linksboven op het beeldscherm.

Moeilijkheidsgraad

Wanneer de schakelaar in stand B staat kunt u repeterend schieten. Maar let op: wanneer de oude raket nog op het scherm is terwijl de nieuwe verschijnt, dan verdwijnt de eerste. In stand A kunt u niet opnieuw schieten zolang uw projectiel nog op het beeldscherm is. Als u opnieuw wilt schieten dan

- moet uw raket de wagen van uw tegenstander raken OF
- u moet de raket onderscheppen door uw wagen er op in te laten rijden.

De spelen

Spel 1 tot 4:

Kies uw favoriete route. De raketten gaan sneller dan de wagens. Hoe hoger het spelnummer, hoe sneller beide gaan: in spel 1 reizen beide langzamer dan in spel 4.

Spel 5 tot 7:

Scheur over het speelveld! In deze spelen rijdt de wagen sneller dan de raketten. Hoe hoger het spelnummer, hoe hoger de snelheid: in spel 7 gaan wagens en raketten harder dan in spel 5.

Spel 8 en 9:

In spel 9 rijdt u snel, in spel 8 iets langzamer. Bij deze spelen neemt uw projectiel de bocht niet automatisch! Sommige raketten boren zich misschien dus in de muur.

Speelveld 1

Speelveld 2

Speelveld 3

Speelveld 4



ATARI®

atarimuseum.nl

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