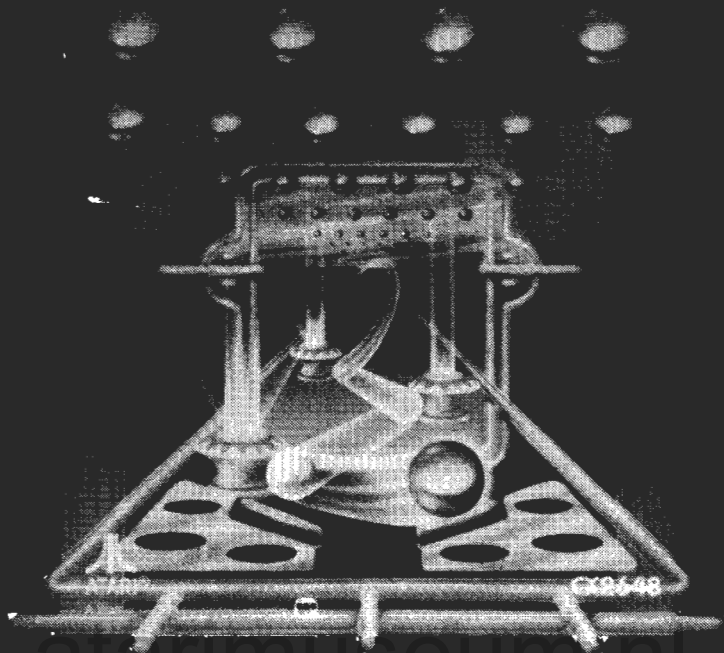


VIDEO PINBALL

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.

Let op: Om de elektronische onderdelen te beschermen en de levensduur van uw spelcomputer te verlengen moet de computer zijn **uitgeschakeld** wanneer een spelcassette wordt ingelegd of verwijderd.

INHOUD

1. Inleiding
2. Het spel
3. De commandoposten
4. De spelcomputer
5. Puntentelling
6. Variaties
7. Nuttige tips

1. INLEIDING

Hoeveel Atari bezitters hebben niet gewacht op een elektronische flipperkast, zodat je rustig kunt spelen zonder in een rumoerig café of snackbar te moeten staan.

Welnu, wees gerust want flipperen kan nu bij u thuis. Met deze Atari spelcassette maakt u van uw kleurentelevisie een „echte“ flipperkast. U kunt op uw gemak thuis gaan flipperen. Wat wilt u nog meer?

Maar denk niet dat het allemaal zo makkelijk is. Deze computer-flipper is moeilijk onder de duim te krijgen. Wanneer u al verslaafd bent aan het flipperen, pas dan op. Bent u het nog niet, dan komt het nu. U zult begrijpen waarom mensen zo fanatiek aan de flippers staan. En dat duurt misschien niet langer dan zo'n 20 minuten.

Haal diep adem, draai de muziek omhoog en flipper. Nog één tip: koop alvast een grote spaarpot voor alle kwartjes die u uit gaat sparen...

2. HET SPEL

Het is de bedoeling de bal zo lang mogelijk in het spel te houden, en zoveel mogelijk punten te halen.

Flipperen is een van de snelst groeiende binnensporten. Er zijn verschillende mogelijkheden - competities, spel, opwinding, stimulering. Same player shoots again... met de ATARI flipper-computer.

VIDEO PINBALL vereist geluk en vaardigheid. Het spel gaat

net als de "echte" flipperspelen, compleet met geluid en licht. Zo komt u echt in de stemming.

Figuur 1

Elke speler begint met drie ballen. Steeds wanneer u viermaal door de ATARI-poort bent gekomen krijgt u een extra bal. Dit wordt aangegeven door een grote X onderaan het scherm (zie fig. 1). Om Video Pinball te beginnen spelen moet u voldoende controle hebben over de flippers, die onderaan in het midden van het scherm staan. Wanneer de bal onderaan het scherm komt kunt u hem met de flippers weer naar boven kaatsen. U bedient de flippers met uw stuurknuppel. U moet uw bal over het speelveld sturen om zoveel mogelijk bumpers, spinners, doelschijven en poorten te raken en te scoren.

Met uw commandopost kunt u de bal enigszins sturen. Ga niet te ruw tewerk, want dan springt de kast op "tilt"; u kunt dan geen punten meer halen en extra ballen worden teruggenomen. Meer informatie over sturen en tilt vindt u bij NUTTIGE TIPS, hoofdstuk 7.

3. DE COMMANDOPOSTEN

Bij deze spelcassette gebruikt u de stuurknuppels. Steek de stekers van de commandopost goed in de aansluitingen achterop uw spelcomputer. Houdt de commandopost met de rode drukknop links van u af. Voor éénmansspelen gebruikt u de linker stuurknuppel. Zie verder hoofdstuk 3 van de gebruiksaanwijzing bij uw spelcomputer. U bestuurt de flippers met uw stuurknuppel. Door naar rechts te duwen bedient u de rechter flipper, door hem naar links te duwen de linker. Door de knuppel naar boven te duwen bedient u beide flippers tegelijk. (Zie fig. 2).

Linker		Rechter
Flipper	Beide flippers	Flipper

Fig. 2

U begint het spel met uw commandopost ook gebruiken om de bal te sturen; hierdoor wordt de bal in een bepaalde richting gedwongen. Hiervoor drukt u de stuurknuppel in de gewenste richting en drukt u op de rode drukknop. U kunt dit bij iedere variatie gebruiken (zie VARIATIES voor verdere informatie).

4. DE SPELCOMPUTER

U kiest de gewenste variatie met de toets **GAME SELECT**. Linksboven ziet u het aantal spelers voor elk spel. Het spelnummer staat in de rechter bovenhoek (zie figuur 3.)

Wanneer u het gewenste spel gekozen hebt, dan drukt u op **GAME RESET** om het spel te beginnen. Telkens wanneer u op **GAME RESET** drukt wordt een nieuw spel begonnen. Links van de puntentelling wordt de speler, wiens beurt het is en het "balnummer" aangegeven.

MOEILIKHEIDSSCHAKELAARS

Video Pinball kent twee moeilijkheidsgraden: **A** voor deskundige spelers, de flipperfanaten, en **B** voor beginners. In de stand **A** zijn er twee extra afvoeropeningen onderaan het scherm. Elke speler kan zijn eigen moeilijkheidsgraad kiezen. Bij éénmansspelen gebruikt u de linker moeilijkheidschakelaar, bij tweemansspelen de linker voor de linker speler en de rechter voor de rechter speler. U kunt de moeilijkheidsgraad desgewenst tijdens het spel veranderen.

5. PUNTENTELLING

U krijgt punten wanneer uw bal een bumper, spinner, doelschijf of poort passeert. Dat gaat snel, en u hoort speciale elektronische geluiden wanneer u punten wint. Wanneer u bonuspunten krijgt knippert het scherm. De punten worden rechts-boven op het scherm bijgehouden. Bij tweemansspelen staat steeds de stand van de speler die aan de beurt is op het scherm. Aan het einde van het spel wisselen de standen van beide spelers elkaar af.

De puntentelling is als volgt (zie ook fig. 4):

Spinners

1 punt voor elke keer dat de bal hem raakt.

Bumpers

100 maal de getoonde waarde. Telkens wanneer een doelschijf wordt weggeschoten neemt het aantal punten van elke bumper toe.

Doelschijven

100 punten voor elk raak schot.

De Atari poort

100 punten; wanneer de bal hier viermaal is geweest krijgt u

een vrij spel. Bij elk raak schot neemt de bonusteller met één toe. Per bal kan slechts één vrij spel worden gegeven. Het aantal passages door de ATARI poort wordt onderaan het scherm aangegeven (één voor elke passage).

De linker poort

Voor elke passage 100 punten. De waarde neemt toe bij elke passage. Wanneer de bal tenslotte uit het veld rolt krijgt u voor elke passage 1000 punten extra (maximaal 4000 punten).

Special lit

Deze doelschijf licht telkens maar vier seconden op. U vindt hem onderaan het veld, tussen de onderste twee bumpers. Voor elk raak schot krijgt u 1000 punten.

Aan het eind van de beurt wordt de bonus bijgeteld. Punten worden in snel tempo bijgeteld, met een begeleiding van geluid. Wanneer u één miljoen punten heeft gaat de teller door, en komt weer op 000000 te staan; u bent de eerste 999999 punten echter niet kwijt; deze blijven gelden.

Linker poort

Doelschijven

Atari poort

Spinner

Bumpers

Spinner

SPECIAL LIT
Doelschijf

Fig. 4

6. VARIATIES

VIDEO PINBALL kent vier opwindende variaties. Er zijn twee spelen voor één speler en twee voor twee spelers:

Spel 1 is een eenmansspel. U kunt de bal sturen, maar door te sterk te sturen raakt de kast op tilt, en verliest u elk vrij spel. Bij spel 1 worden de punten van alle drie ballen samen opgeteld.

Spel 2 is voor twee spelers, die om de beurt één bal spelen. Het is gelijk aan spel 1. Elke beurt duurt tot de bal het veld verlaat. De stand van de speler staat tijdens diens beurt boven aan het scherm. De linker speler begint steeds.

Spel 3 is vrijwel gelijk aan spel 1, maar de punten van de drie beurten worden niet opgeteld. Bij elke nieuwe bal komt de puntenteller op 0 te staan. Daardoor is spel 3 iets moeilijker. Om het echt moeilijk te maken zet u de moeilijkheidschakelaar op A.

Spel 4 is gelijk aan spel 3, maar nu voor twee spelers. Elke speler speelt steeds één bal; wanneer deze van het veld afgaat is de beurt voorbij. De stand van elke speler staat tijdens diens beurt bovenaan het scherm. Net als bij spel 2 begint de linker speler.

7. NUTTIGE TIPS

TILT

TILT wordt veroorzaakt door te sterk sturen van de bal. Wanneer dit gebeurt wordt de bovenste helft van het scherm rood, de flippers worden geblokkeerd, u krijgt geen verdere punten meer en de bal verdwijnt tenslotte van het veld. Als u een extra spel had gewonnen, dan verliest u dit nu. De bonus van de linkerpooort behoudt u echter wel.

STUREN

Door voorzichtig te sturen kunt u voorkomen dat de bal verdwijnt. Wanneer de bal te dicht bij een afvoeropening komt, dan kunt u hem daarvandaan sturen om hem in het spel te houden. U stuurt door de stuurknuppel in de gewenste richting te duwen en de rode drukknop vast te houden. U kunt de bal ook in de richting van een doelschijf of poort sturen om meer punten te winnen.

KAATSEN

U kunt de bal met de flippers naar een bepaald punt sturen (bumpers, poort, etc.) zodat hij daartegen kaatst en naar een bepaald doel gaat. Speel eens wat met de trekker. Door hem maar half terug te trekken - of ergens tussen half en helemaal in - kunt u de bal een bepaalde kant op sturen. Soms kan een beetje sturen helpen om samen met een goed gedo-seerd schot de bal in de ATARI poort te krijgen.



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