

FIGURE FUN



- 1 Zie voor laden;algemene laadinstructies voor atari spel cassettes;
- 2 Na het laden verschijnt de titel op het scherm en moet recorder STOP.
- 3 Na de titel vraagt de computer je het volgende te kiezen:
1 of 2 spelers; een ,, SIS,, getal tussen 1 en 19; een ,, BUZZ,, getal tussen 1 en 19; de speelsnelheid van 1 tot 9,en of je met JOYSTICK of met Keyboard wilt spelen S of K. Als je een 2 speler spel wilt doen, met joysticks,dan moet een tweede joystick aangesloten worden.
Om je keuze te maken moet de goede letter of het cijfer ingetyped worden en RETURN ingedrukt.De asterix verschuift naar de volgende keus.De asterix kan met de SELECT knop verplaatst worden als je iets wilt veranderen.Zijn alle opties naar wens dan de START indrukken.
- 4 Grote witte nummers verschijnen te beginnen met 1 zodra er een nummer verschijnt dat deelbaar is door je SIS getal of door je BUZZ getal, of door beiden(SISBUZZ), beweeg dan de joystick of druk de toetsen a.v.

JOYSTICK	TOETS(speler 1)	TOETS(speler 2)
Sis links	Sis A	sis K
buzz rechts	Buzz X	buzz)
Sisbuzz omhoog	Sisbuzz S	Sisbuzz L
Wissen omlaag	wissen Z	Wissen (

WISSEN is het uitvegen van een fout antwoord voor de computer je straft met het verlies van : leef: punten.
Elke keer als je scoort, wordt het woord FIZZ,BUZZ,of FIZZBUZZ op het scherm gezet.Elke keer dat je een fout maakt, valt er een :leven: op de grond.Het spel stopt als je alle vijf de levenspunten op hebt.
De : Hi-Score cijfer weergave laat je beste score bij een bepaalde spelconditie zien.
- 5 Om de snelheid van het spel te verhogen,tijdens een Joystick spel,moet de vuurknop ingedrukt worden.Dit verhoogt de speelsnelheid met één eenheid.Op deze manier kan je jouw tegenstander uitdagen bij een twee-speler spel.Om een nieuw spel te starten moetSTART ingedrukt worden, terwijl voor de spelparameter verandering de knop OPTION moet gebruikt.