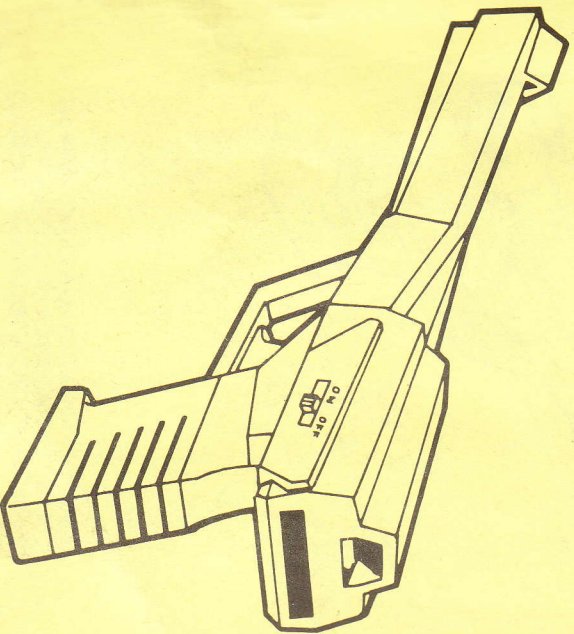


Videos CHALLENGER™

JUEGO INTERACTIVO DE VIDEO

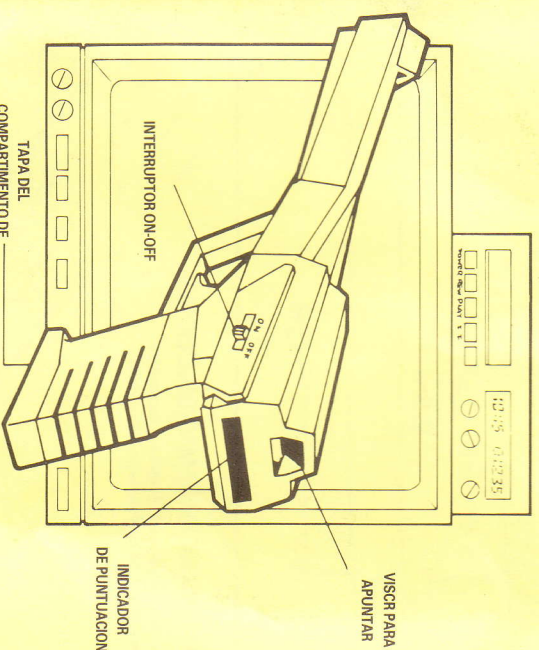
MANUAL DE INSTRUCCIONES



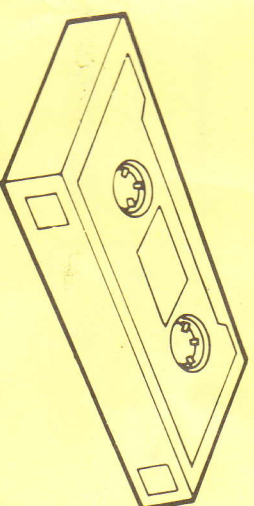
COMPONENTES

El VIDEO CHALLENGER contiene lo siguiente:

(a) UNA PISTOLA CHALLENGER



(b) UNA VIDEO CASSETTE



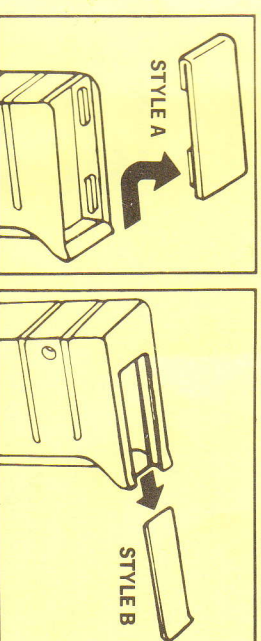
COLOCACION DE LAS PILAS

La pistola Challenger se deberá equipar con cuatro pilas de 1,5 voltios (no incluidas).

Instalación:

(a) Levantar la tapa del compartimento de las pilas, deslizando lo según la dirección de la flecha

NOTA: Existen dos tipos de tapas del compartimento de pilas



(b) Colocar las pilas en el compartimento según las indicaciones de las polaridades (+/-)

(c) Cerrar la tapa

NOTA: Haciendo un poco de presión en las pilas cuando se coloca la tapa puede facilitar el cerrarla bien.

PREPARACION

1. CARGA DE LA CASSETTE ON EL VIDEO

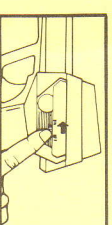
- Encender el video
- Encender el televisor
- Cambiar el canal del televisor al canal habitual del video
- Cargar la cassette y comprobar que está rebobinada
- Apretar el botón "PLAY" en el video.

2. PONER INTERRUPTOR DE LA PISTOLA EN "ON"

3. AJUSTES DEL TELEVISOR

Al principio de la cinta se explican los objetivos del juego, la

identificación de los blancos y sus puntuaciones, así como el ajuste óptimo del televisor para dar mayor sensibilidad a la pistola



*La pistola Challenger puede reaccionar con cualquier luz fluorescente que se encuentre cerca del televisor. Para conseguir los mejores resultados, apague las luces fluorescentes cercanas al televisor

PUNTUACION Y OBJETIVOS

1. SISTEMA DE BONOS

La pistola Challenger está equipada con un Sistema de Puntuación de Bonos. Con cinco aciertos consecutivos al mismo blanco se pone en funcionamiento el sistema de bonos durante cinco segundos. Cuando escuches "La Alarma del Sistema de Bonos", cualquier objetivo que aciertes puntuará doble.

2. LIMITE DE TIEMPO

Recuerda que el Sistema de Bonos solo te puntua doble durante un tiempo de cinco segundos.

3. NIVELES DE PUNTUACION

El mayor nivel, mostrado al final de la cinta, corresponde al alcanzado en dos juegos consecutivos. ¡Para poder conseguirlo, la pistola se deberá dejar encendida después del primer juego, rebobinar la cinta y comenzar el segundo juego.

4. PUNTO DE MIRA

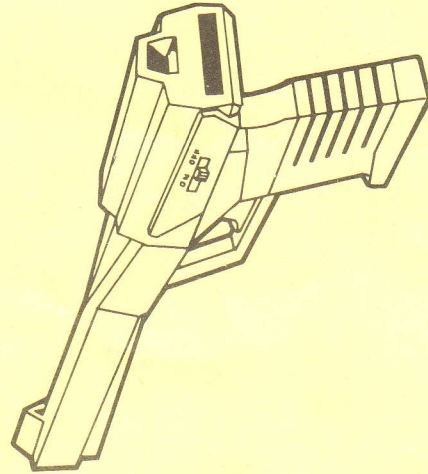
Como en el caso de cualquier arma, cada pistola tendrá pequeñas variaciones cuando se apunte a un blanco. Deberás familiarizarte con tu pistola para obtener los mejores resultados.

5. LOS BLANCOS DISPARAN

Algunos blancos en la pantalla dispararan a tu pistola. Cuando esto suceda, tu puntuación disminuirá. El metodo de evitarlo es apuntar hacia otro lado.

6. HABILIDAD Y SECRETOS DEL TIRO

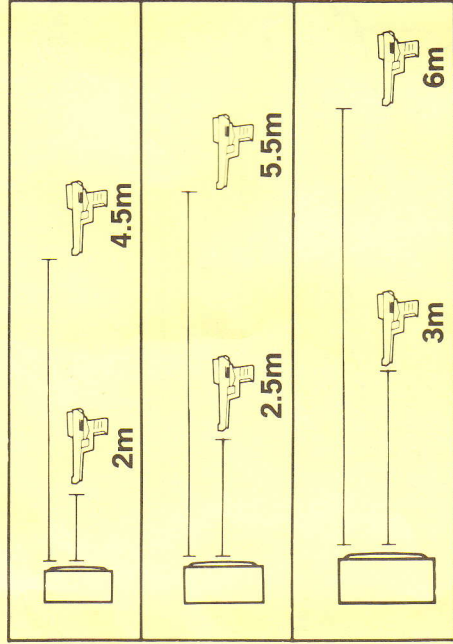
Cada cassette de Video challenger requiere una habilidad que se adquiere con el juego. Algunos blancos contienen secretos de los que aún no te has podido dar cuenta. Para mejorar tu nivel de puntuación deberás practicar frecuentemente.



DISTANCIA DE TIRO

PRINCIPIANTE

EXPERTO



POSIBLES/PROBLEMAS/SOLUCIONES

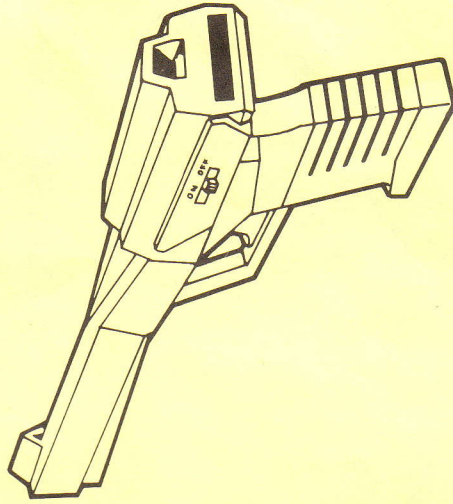
Sigue esta guía para identificar y corregir los posibles problemas que te puedan suceder

Plas gastados o instalados incorrectamente	El color o el contraste de la TV incorrectos	Apegar la pistola y encenderla en 3 segundos	Comprobar las pilas y la distancia al televisor
No se producen sonidos	No se registran aciertos	Puntuación intermitente	Sonido agudo o marca "088800"

*Si el challenger se deja encendido sin darnos cuenta, automaticamente sonará una alarma cada siete minutos hasta que lo apagamos

Video CHALLENGER™

JUEGO INTERACTIVO DE VIDEO



EL VIDEO CHALLENGER NO PRODUCE NINGUN DAÑO Y NO AFECTA A LA TELEVISION NI AL VIDEO SI SE UTILIZA SEGUN SE HA INDICADO

Marca registrada de Select Merchandise Inc.

Instruction leaflet printed in U.K.

BAN DAI

SELECT

© 1987 Select Merchandise Inc., Tous droits réservés.