

27 JEUX VIDEO

COMBAT



27 JEUX VIDEO

COMBAT

UTILISATION DES COMMANDES



Pour ce programme de jeux ATARI®, utiliser les commandes à manette. S'assurer qu'elles sont bien branchées dans

les prises droite (RIGHT) et gauche (LEFT) situées à l'arrière du Video Computer System™ ATARI®. Le bouton rouge de la commande doit se trouver en haut et à gauche par rapport au joueur, et dans la direction de l'écran de télévision.

Pour jouer seul, brancher une des commandes sur la prise gauche (LEFT).

N.B. Avant d'introduire ou de retirer un programme de jeux ATARI, il faut toujours fermer l'interrupteur du pupitre (position **OFF**) afin de protéger les composants électroniques et d'éviter une usure prématurée du Video Computer System ATARI.

Pour tous les jeux de TANK®, déplacer la manette comme indiqué sur la Figure A. Pour avancer, la

pousser vers l'avant; pour tourner à droite, vers la droite; pour aller à gauche, vers la gauche. Les positions arrière sont sans effet sur le tank.

Pour la commande de l'avion dans les jeux de BIPLANE, se reporter à la Figure B. La vitesse se commande en déplaçant la manette vers la gauche (vitesse minimale) ou vers la droite (vitesse maximale). Déplacer la manette vers l'avant pour faire un piqué, vers l'arrière pour monter.

Dans les jeux de JET-FIGHTER™, la vitesse du chasseur se commande en déplaçant la manette vers l'avant (vitesse maximale) ou vers l'arrière (vitesse minimale). Pour virer à droite ou à gauche, déplacer la manette vers la droite ou vers la gauche (Fig. C).

D'une manière générale, le combat est vu d'en haut dans les jeux de TANK et de JET-FIGHTER; il est vu de côté dans les jeux BIPLANE. Tous les jeux se terminent au bout de 2 minutes et 16 secondes.

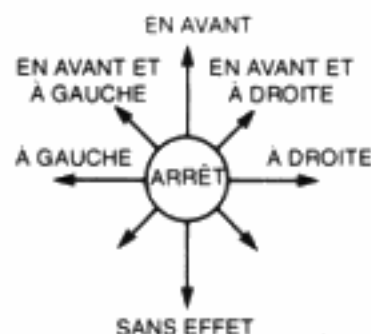


Figure A

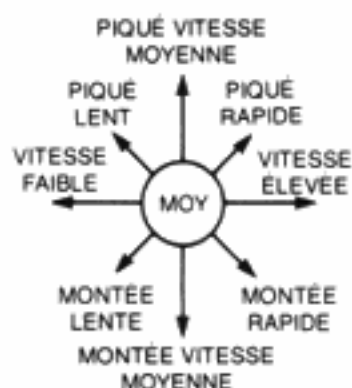


Figure B

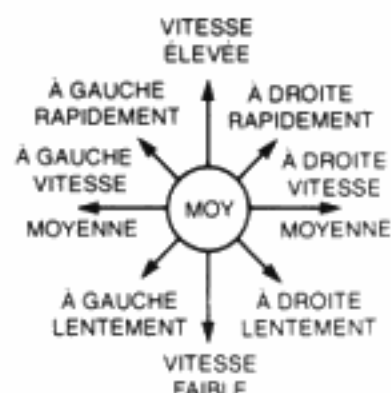


Figure C

TIR DES MISSILES

Pour lancer les missiles, appuyer sur le bouton rouge de la commande à manette.

Dans les jeux qui prévoient des missiles à trajectoire directe, les missiles se déplacent suivant une ligne droite (Figure D). Les missiles de mitrailleuse sont des missiles à tir rapide à trajectoire directe.

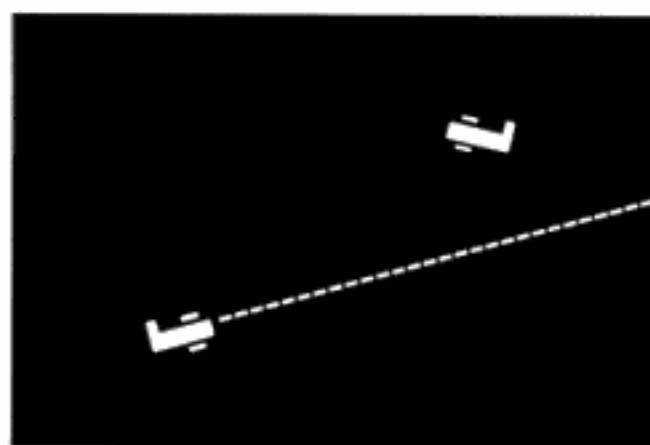


Fig. D – Missiles à trajectoire directe

Dans les jeux à missiles téléguidés, le missile peut poursuivre l'adversaire; il suffit de tourner la manette à droite ou à gauche après le lancement du missile (Fig. E).

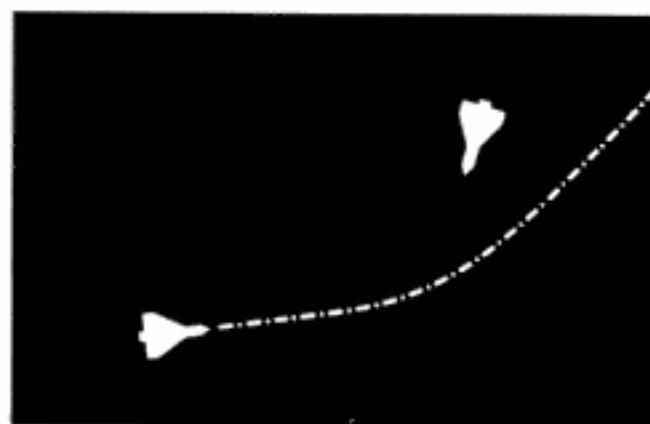


Fig. E – Missiles téléguidés

Dans les jeux de TANK-PONG™, et seulement dans ces jeux, le missile ricoche sur les bords de l'écran et sur les obstacles (Fig. F).

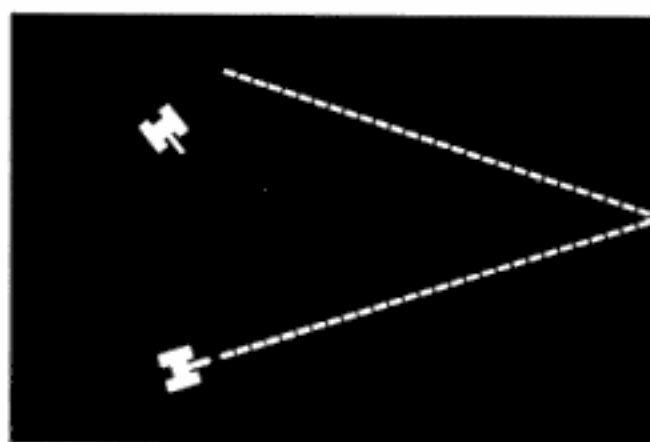


Fig. F – Trajectoire en ricochet

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Le niveau de difficulté a (sélectionné sur le pupitre du Video Computer System) correspond, dans tous les jeux, à des missiles de portée inférieure à la portée

obtenue avec le niveau b.

En outre, dans les jeux de BIPLANE et de JET-FIGHTER, le joueur en position a vole moins vite que le joueur en position b.

JEUX DE TANK®

Dans les jeux de TANK®, il s'agit d'atteindre l'adversaire aussi souvent que possible avant la fin du jeu. Chaque coup au but fait marquer un point. Trajectoire directe (Fig. D).

JEU N° :

1. Champ dégagé (Fig. G)
Missiles téléguidés (Fig. E)
2. Labyrinthe simple (Fig. H)
Missiles téléguidés (Fig. E)
3. Labyrinthe simple (Fig. H)
Missiles à trajectoire directe (Fig. D)
4. Labyrinthe complexe (Fig. I)
Missiles téléguidés (Fig. E)
5. Labyrinthe complexe (Fig. I)
Missiles à trajectoire directe (Fig. D)

COMBAT

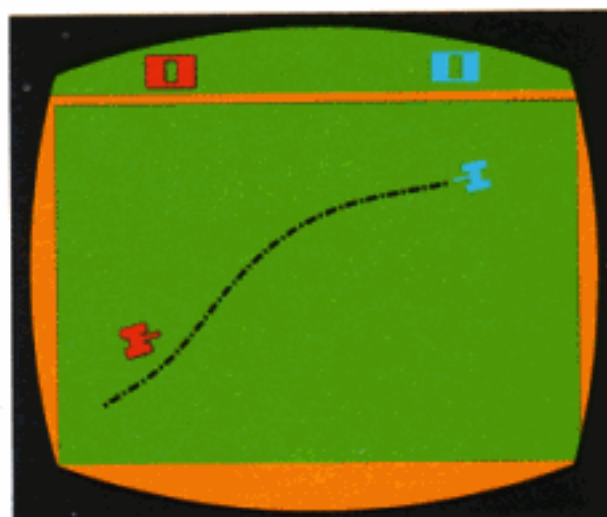


Fig. G – TANK® Terrain dégagé

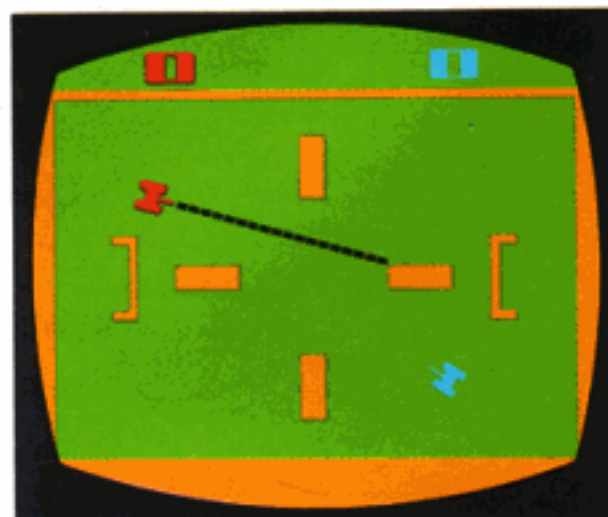


Fig. H – TANK® Terrain à labyrinthe simple

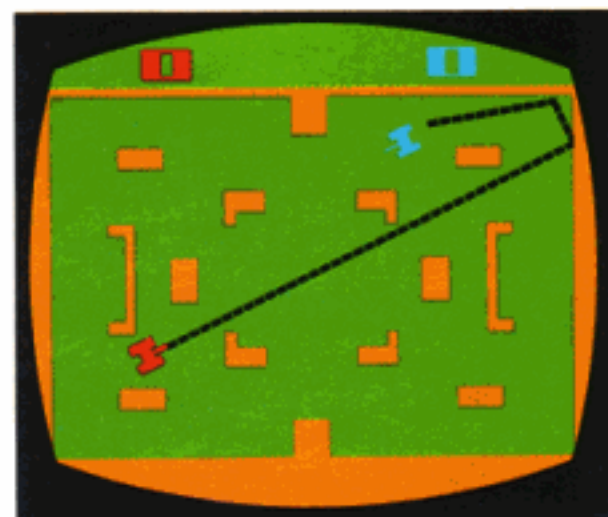


Fig. I – TANK® Terrain à labyrinthe complexe

JEUX DE TANK-PONG™

Le TANK-PONG™ est une série exceptionnelle de jeux ATARI. Le missile ricoche sur les bords de l'écran et sur les obstacles du terrain. Pour marquer un point dans les jeux à trajectoire directe, il faut atteindre l'adversaire soit directement, soit par ricochet; dans les jeux à trajectoire en ricochet, le missile doit ricocher au moins une fois avant d'atteindre l'adversaire. Si le missile d'un joueur revient frapper son propre tank, l'adversaire ne marque pas de point.

JEU N° :

6. Labyrinthe simple (Fig. H)
Trajectoire directe ou en ricochet (Fig. F)
7. Labyrinthe complexe (Fig. I)
Trajectoire directe ou en ricochet (Fig. F)
8. Terrain dégagé (Fig. G)
Trajectoire en ricochet (Fig. F)
9. Labyrinthe simple (Fig. H)
Trajectoire en ricochet (Fig. F)

JEUX D'INVISIBLE TANK®

Les deux adversaires sont invisibles l'un à l'autre, sauf lors du tir d'un missile ou lors d'un coup au but. Les tanks deviennent également visibles chaque fois qu'ils heurtent un obstacle ou le bord de l'écran.

JEU N° :

10. Terrain dégagé (Fig. G)
Missiles téléguidés (Fig. E)
11. Labyrinthe simple (Fig. H)
Missiles téléguidés (Fig. E)

JEUX D'INVISIBLE TANK-PONG™

Ces jeux allient l'invisibilité au tir de missiles de jeux de TANK-PONG™.

JEU N° :

12. Labyrinthe simple (Fig. H)
Trajectoire directe ou en ricochet (Fig. F)
13. Terrain dégagé (Fig. G)
Trajectoire en ricochet (Fig. F)
14. Labyrinthe simple (Fig. H)
Trajectoire en ricochet (Fig. F)

JEUX DE BIPLANE

Les jeux de BIPLANE et de JET-FIGHTER se jouent sur les deux terrains représentés ci-contre. Sur la Figure K, des formations nuageuses permettent aux joueurs de se mettre à l'abri des coups de leur adversaire. Mais un joueur caché peut quand-même marquer des points.

Devenez le "Fléau du ciel"! Abattez le Baron rouge une fois pour toutes....

JEU N° :

- 15. Nuages (Fig. K)
Missiles téléguidés (Fig. E)
- 16. Nuages (Fig. K)
Missiles à trajectoire directe (Fig. D)
- 17. Nuages (Fig. K)
Missiles de mitrillage (Fig. D)
- 18. Ciel dégagé (Fig. J)
Missiles de mitrillage (Fig. D)

C'est trop difficile pour vous? Jouez à deux contre deux, ou un bombardier contre trois biplans. Les biplans volent toujours en formation et les biplans d'un groupe tirent tous en même temps quand on presse le bouton de mise à feu.

JEU N° :

- 19. 2 contre 2
Ciel dégagé (Fig. J)
Missiles téléguidés (Fig. E)
- 20. 1 contre 3
Ciel dégagé (Fig. J)
Missiles à Trajectoire directe (Fig. D)

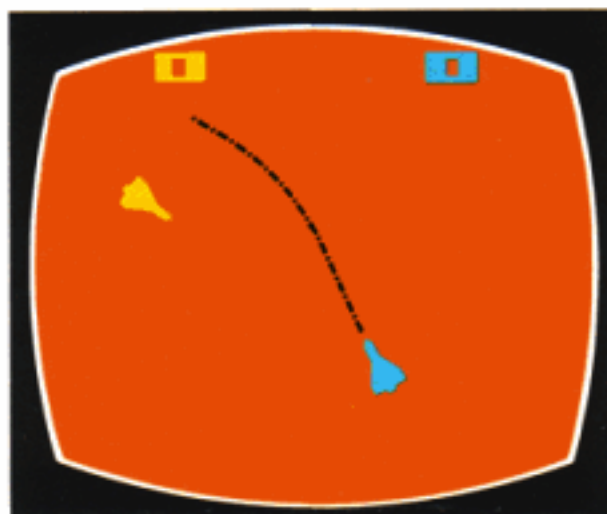


Fig. J – Ciel dégagé

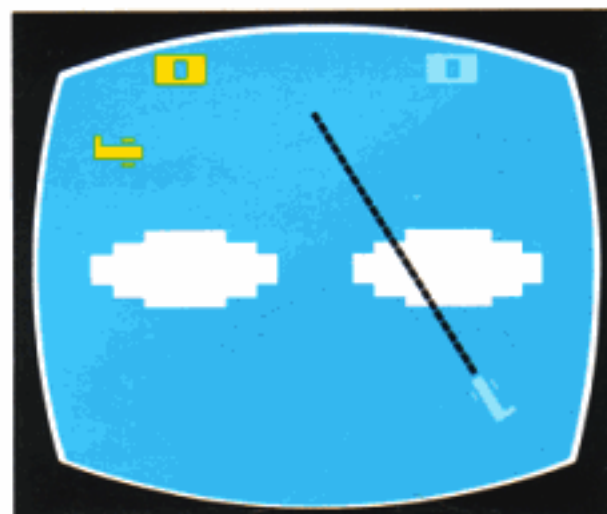


Fig. K – Nuages

JEUX DE JET-FIGHTER

Êtes-vous vraiment un bon pilote de chasse? Voilà l'occasion de le savoir.

JEU N° :

- 21. Nuages (Fig. K)
Missiles téléguidés (Fig. E)
- 22. Nuages (Fig. K)
Missiles à trajectoire directe (Fig. D)
- 23. Ciel dégagé (Fig. J)
Missiles téléguidés (Fig. E)
- 24. Ciel dégagé (Fig. J)
Missiles à trajectoire directe (Fig. D)

Pour les champions, il existe quelques variantes de plus. Les chasseurs volent en formation et tirent tous en même temps quand on presse le bouton de mise à feu.


JEU N° :

- 25. 2 contre 2
Nuages (Fig. K)
Missiles téléguidés (Fig. E)
- 26. 1 contre 3
Ciel dégagé (Fig. J)
Missiles téléguidés (Fig. E)
- 27. 2 contre 2
Ciel dégagé (Fig. J)

COMBAT



A Warner Communications Company



A Warner Communications Company

Jeu n°																														
TANK®					1	2	3	4	5	TANK-PONG™					6	7	8	9	10	11	INVISIBLE TANK™					INVISIBLE TANK-PONG™				
Missile téléguidé																														
Mitrailage																														
Trajectoire directe																														
Trajectoire en ricochet																														
Champ dégagé																														
Labyrinthe simple																														
Labyrinthe complexe																														
Nuages																														

1 contre 3
2 contre 2

2 contre 2
1 contre 3
2 contre 2

NOTICE, PROGRAMME ET ÉLÉMENT AUDIO-VISUEL © 1978 ATARI, INC.
Printed in U.S.A.
C016973-01 REV. 2
ATARI, INC., Consumer Division P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

COMBAT