

3 JEUX VIDEO

DODGE 'EM™



ATARI®

A Warner Communications Company



CX2637

JEUX VIDEO
3

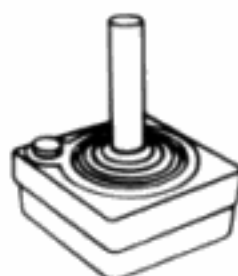
DODGE 'EM™

Avec cette cassette Atari, utilisez les commandes à manette. Enfoncez la commande du joueur de droite dans la prise **RIGHT** au dos de l'appareil, celle du joueur de gauche dans la prise **LEFT**.

Tenir les commandes, le bouton rouge en direction de l'écran de télévision.

Si vous jouez seul, utilisez une seule commande dans la prise **LEFT**.

Pour plus de détails reportez-vous au mode d'emploi de votre Video Computer System.



NB: Il faut toujours éteindre l'appareil avant d'introduire ou de retirer une cassette. Ceci protège les éléments électroniques et prolonge la durée de vie de votre Video Computer System Atari.

UTILISATION DE LA COMMANDE

Dans tous les jeux, votre voiture de course tourne sur une piste à quatre voies. Pour diriger votre voiture vers la droite ou vers la gauche, actionnez la manette de commande vers la droite ou vers

la gauche; et vers le haut au vers la bas (c'est-à-dire vers vous), si vous voulez diriger votre voiture dans ces directions. Le bouton rouge de la commande vous tient lieu de pédale d'accélération.

POUR COMMENCER A JOUER

Sélecteur de jeu/game select
Utilisez cette touche pour choisir le numéro du jeu que vous voulez. Le numéro des jeux apparaît par moment en haut à l'extrême droite de l'écran.

Sélecteur de difficulté de gauche/left difficulty
En position **A**, la ou les voitures de l'ordinateur se déplacent à une vitesse deux fois supérieure à la normale après que la première et

la troisième séries de bonus ont été accordées.

En position **B**, la ou les voitures se déplacent à une vitesse normale ou inférieure à la normale.

Touche de remise à zéro
/game reset

Utilisez-la pour commencer une partie.

Selecteur de difficulté de droite/right difficulty

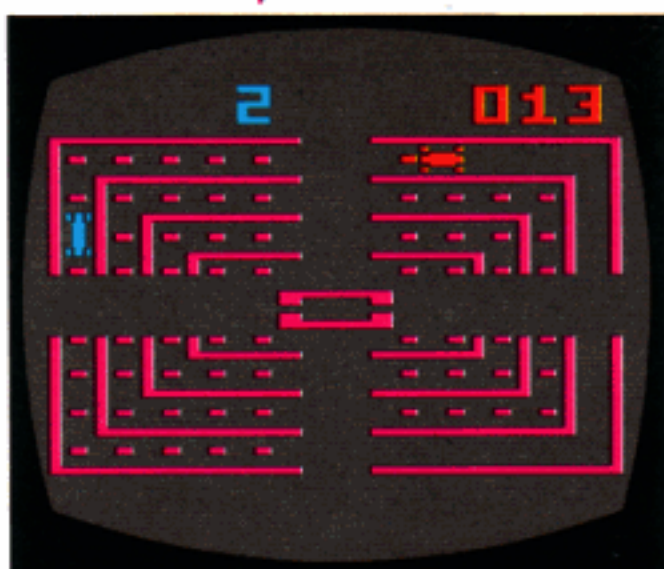
En position **A**, la voiture de l'ordinateur se place en divers endroits du terrain. En position **B**, la voiture de l'ordinateur commence toujours la partie juste derrière votre voiture.

SCORE

Au cours d'une partie, chaque joueur a droit à trois tours ou épreuves. Chaque tour ou épreuve prend fin quand votre voiture est accidentée - trois épreuves, trois accidents... Quand vous avez roulé sur tous les pointillés de la piste, vous obtenez un bonus de huit points et une autre série de pointillés apparaît. Vous n'avez cependant droit qu'à cinq séries de pointillés par tour. Le nombre de tours qu'il vous reste à faire est affiché en haut au centre de l'écran.

A la fin de la partie, le score clignote sur l'écran. Dans les jeux à un seul joueur, tâchez de battre votre propre record. Dans les jeux à deux, le gagnant est celui qui obtient le score le plus élevé après trois épreuves.

NOMBRE DE TOURS A FAIRE



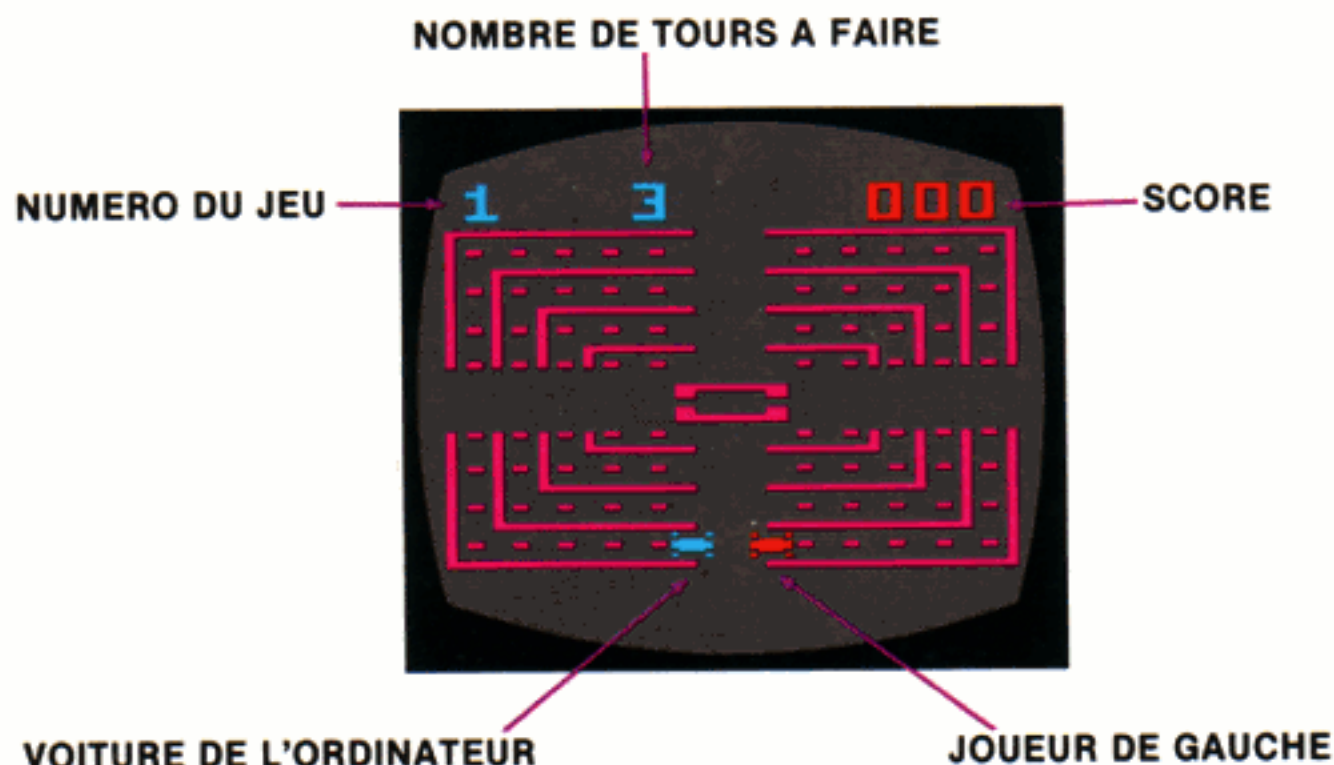
LA PARTIE

Chaque joueur commande une voiture:

Le joueur de gauche—
la voiture rouge

Le joueur de droite—
la voiture verte

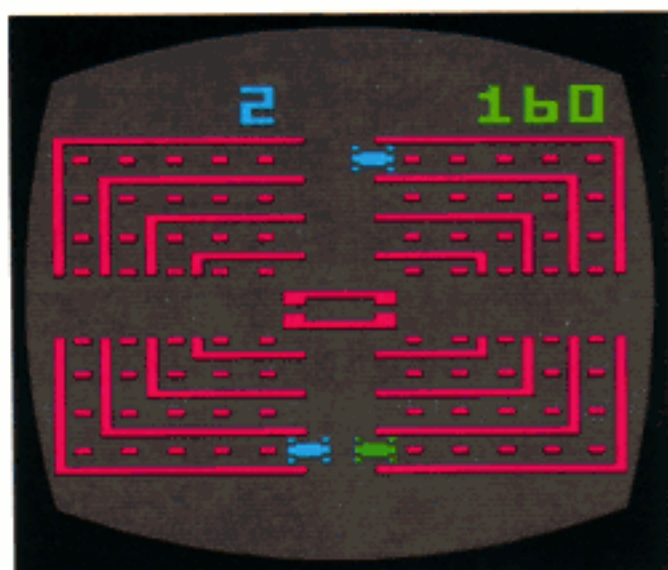
L'ordinateur—
la voiture bleue (sauf dans le jeu 3):



NB: Les couleurs peuvent varier selon le réglage de votre téléviseur.

Lancez votre voiture dans une course contre la montre sur les quatre voies de la piste. Votre objectif est de cumuler le plus de points possible en courant sur les pointillés qui apparaissent sur la piste.

La voiture de l'ordinateur court également contre la montre et cherche à entrer en collision avec votre voiture. Quand un accident se produit, vous perdez un tour. Si vous roulez au-dessus de deux séries de pointillés, deux voitures contrôlées par l'ordinateur vont déboucher sur la piste.



Pour éviter la voiture de l'ordinateur et pour marquer des points, votre temps de course est important. Jouez de votre accélérateur et de votre habileté pour foncer d'une voie dans l'autre et gagner.

Vous pouvez changer de voie: deux fois en temps normal; une fois quand vous accélérez.

Dans les jeux pour un joueur, accumulez le plus de points possible pendant vos trois tours.

Il y a deux jeux destinés à deux joueurs:

A. Vous et votre adversaire faites le compte de vos tours pendant que l'ordinateur contrôle l'autre voiture (jeu 2).

B. Vous et votre adversaire vous partagez le travail. Le joueur qui utilise la commande de gauche contrôle la voiture qui crée les accidents avec sa vitesse et sans marquer de points. Quand se produit une collision, les rôles sont inversés (jeu 3).

Le chiffre qui apparaît en haut à droite de l'écran correspond aux scores respectifs des joueurs dont il prend chaque fois la couleur.

On entend le rugissement des voitures et le bruit des collisions.

JEUX

Jeu 1 - un joueur

Jeu 2 - deux joueurs - l'ordinateur contrôle une voiture (voir A, plus haut).

Jeu 3 - deux joueurs commandent à tour de rôle une voiture qui marque des points et une autre qui crée des accidents (voir B).