

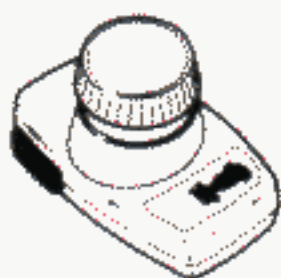
14 JEUX VIDEO

INDY 500



14 JEUX VIDEO

INDY 500



Utilisez vos commandes à molette pour jouer

à tous les jeux de course. Assurez-vous que vos commandes sont bien branchées dans les prises de votre Video Computer System™ ATARI. Pour plus de détails

reportez-vous au mode d'emploi de votre Video Computer System ATARI.

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 de courses, servez-vous du bouton de commande pour piloter la voiture sur la piste. Le bouton rouge placé sur le

côté de la commande est l'accélérateur de votre voiture de course.

SCORE

Dans les jeux d'épreuve à un seul joueur, vous courez contre la montre. Regardez combien de tours de piste vous pouvez faire en 60 secondes. Courez en compétition dans les jeux à deux joueurs. Le premier joueur qui accomplit 25 tours de piste gagne.

Dans les jeux de Crash N' Score™, un joueur marque un point chaque fois que sa voiture heurte le carré blanc. Dans les jeux à un seul joueur, celui-ci dispose de 60

secondes pour effectuer autant de collisions que possible. Dans les jeux à deux joueurs, le premier qui marque 50 points gagne.

Dans les jeux de TAG (chat) à deux joueurs, vous marquez un point pour chaque seconde, où vous n'avez pas été attrapé par votre adversaire. Dans tous les jeux vous perdez du temps, mais non des points, quand vous heurtez les limites du terrain ou les obstacles.

DIFFICULTE

Quand vous passez le sélecteur de difficulté de 'B' en 'A', votre

voiture va plus vite, ce qui vous la rend plus difficile à contrôler.

COURSE AUTOMOBILE

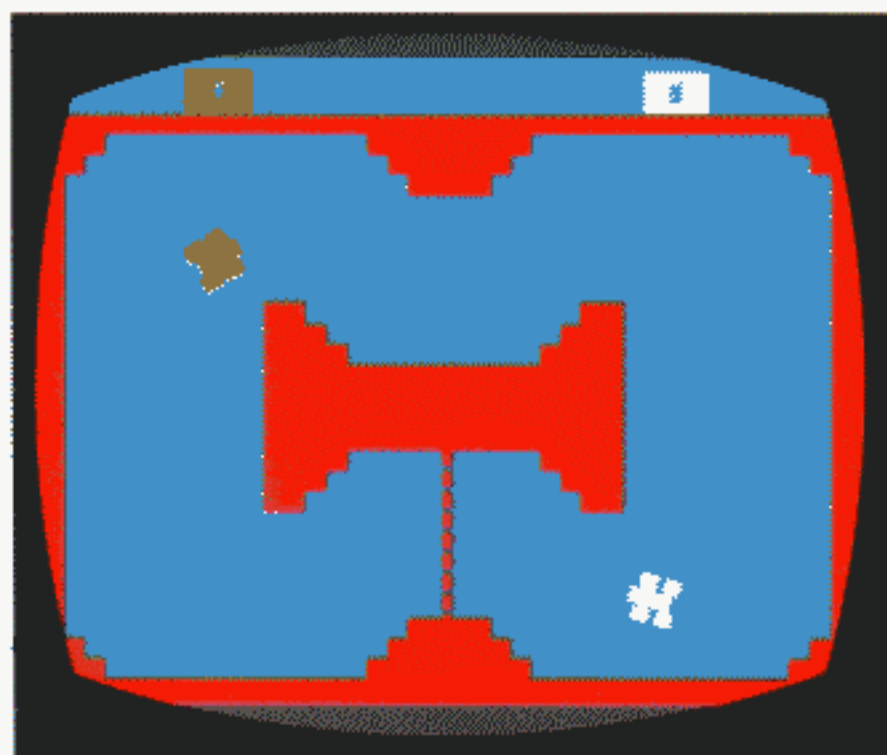
Que vous couriez contre la montre ou en compétition avec un autre coureur, votre voiture va prendre des virages dangereux.

Dans les jeux à un seul joueur, vous courez contre la montre en vous servant de la commande de gauche pour agir sur la voiture. Le chiffre apparaissant en haut à gauche de l'écran correspond au nombre de tours de piste; le chronomètre apparaît en haut à droite de l'écran.

Dans les jeux à deux joueurs, ceux-ci courent l'un contre l'autre. Les deux chiffres apparaissant en haut de l'écran représentent les nombres de tours de piste effectués par les deux coureurs. Le score de droite correspond au joueur utilisant la commande de droite, le score de gauche au joueur de gauche.

Vous entendrez les moteurs accélérer, et le bruit des collisions contre la voiture de votre adversaire ou les limites du terrain.

Les courses commencent sur la ligne de départ. Préparez-vous, attention... Partez!



Circuit du Grand Prix

JEU 1 Circuit du Grand Prix

Accrochez vous aux sièges, lorsque vous abordez les virages de ce circuit. Vous courez contre un adversaire qui a décidé de faire 25 tours de piste avant vous et de gagner.

JEU 2 Circuit du Grand Prix (contre la montre)

Courez contre la montre sur le circuit du Grand Prix. Vous avez 60 secondes pour effectuer autant de tours de piste que possible.

Essayez de battre votre précédent record. Excellente pratique pour vous préparer à affronter des adversaires sur ce circuit.

JEU 3

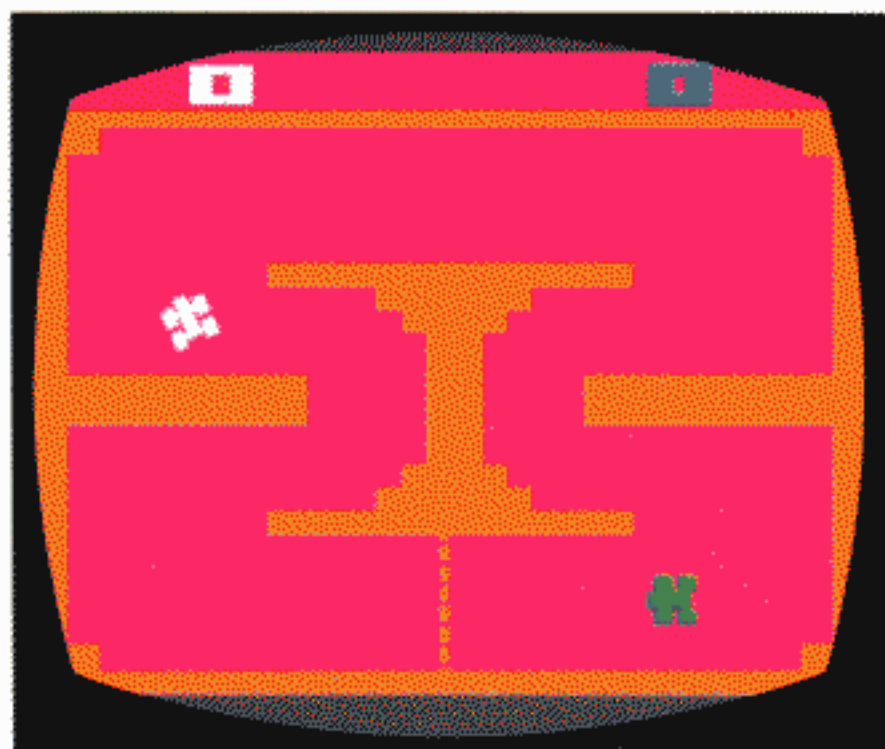
Circuit du diable

Vous menez un train d'enfer contre votre adversaire. Vous pilotez votre voiture toujours plus vite pour être le premier à effectuer 25 tours de piste complets.

JEU 4

Circuit du Diable (contre la montre)

Course de haute compétition: courez contre la montre, et essayez d'effectuer autant de tours de piste que possible en 60 secondes.



Circuit du diable

CRASH n' SCORE™

Marquez des points avec des collisions! Chaque joueur contrôle une voiture de course grâce à sa commande manuelle. Le carré blanc est votre but. Quand il apparaît sur le terrain les voitures essayent de le heurter. Chaque fois qu'une collision se produit le joueur marque un point, et le carré blanc disparaît.

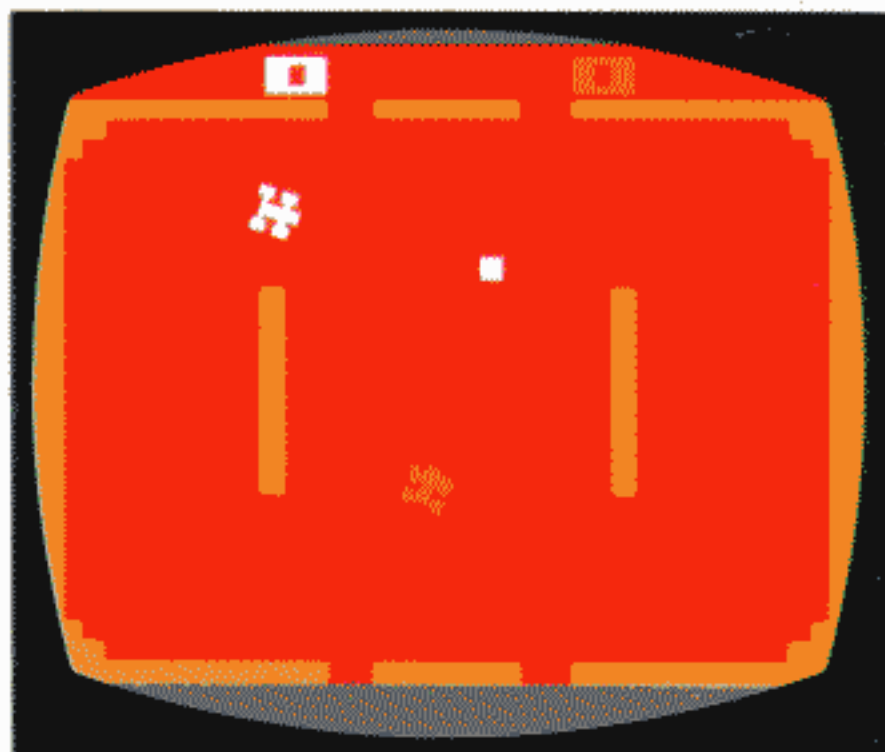
Le carré réapparaît au hasard ailleurs. Vous entendez le vrombissement des moteurs, et le bruit de la collision entre votre voiture et celle de votre adversaire. Un BIP sonore vous annoncera que vous avez marqué un point.

Faites sortir votre voiture par un côté du terrain, et elle réapparaîtra de l'autre. Si vous le faites sortir par le haut, elle va réapparaître en bas.

Utilisez cette faculté pour attein-

dre le premier carré blanc.

La couleur des voitures correspond à celle des scores, en haut de l'écran. Le score de droite correspond au joueur utilisant la commande de droite, celui de gauche à la commande de gauche.



Circuit de Crash'N Score 1

JEU 5

Circuit de Crash N' Score

Dans les jeux à deux joueurs, ceux-ci se battent pour heurter le carré blanc. Le vainqueur est celui qui réalise 50 collisions le premier.

JEU 6

Circuit de Crash N' Score (Course contre la montre)

Le joueur court contre la montre pour réaliser autant de collisions que possible en 60 secondes. Le chiffre affiché en haut à gauche est le nombre des collisions; le chronomètre apparaît en haut à droite.

JEU 7

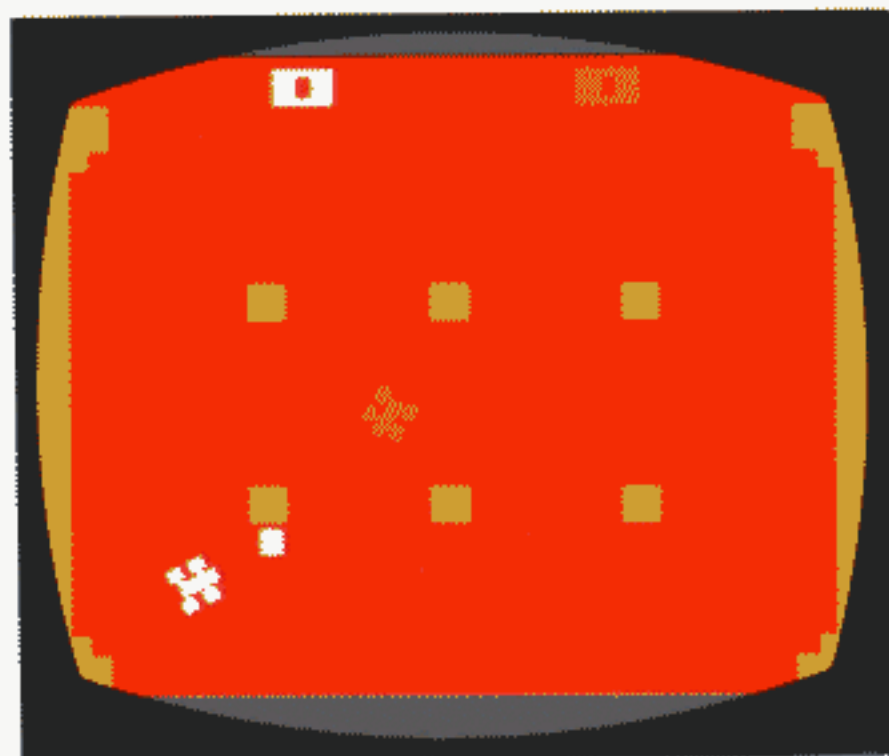
Circuit de Crash N' Score II

Deux joueurs vont à toute vitesse pour être le premier à réaliser 50 collisions. Le terrain est plus complexe, avec six obstacles dangereux.

JEU 8

Circuit de Crash N' Score II

Un joueur court à grande vitesse contre la montre. Son objectif? Réaliser autant de collisions que possible en 60 secondes sur un terrain comportant six obstacles dangereux.



Circuit de Crash'N Score 2

TAG™

Deux personnes jouent à ces jeux comme on joue à chat. Chaque joueur contrôle une voiture. La voiture qui ne clignote pas est chat.

Quand votre voiture clignote, vous devez éviter d'être attrapé par la voiture de votre adversaire (le chat). Vous marquez un point pour chaque seconde où vous n'êtes pas attrapé.

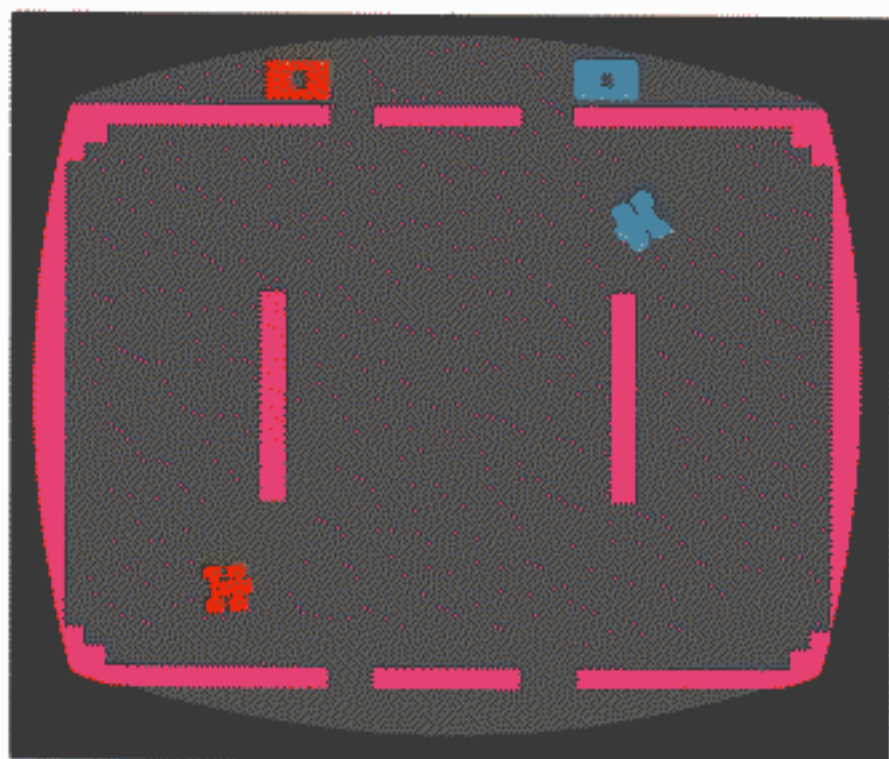
Quand le chat attrape votre voiture, elle cesse de clignoter. C'est maintenant vous qui êtes le chat, et vous devez attraper la

voiture clignotante.

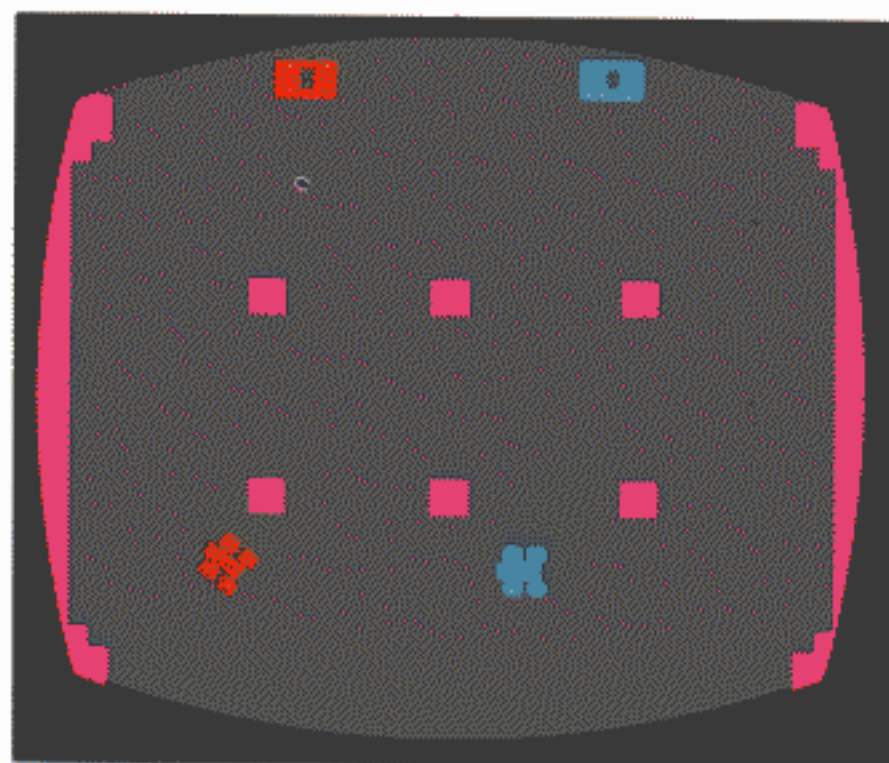
Faites sortir votre voiture par un côté du terrain, et elle réapparaît de l'autre côté. Si vous la faites sortir par le haut du terrain, elle va réapparaître en bas.

Les deux chiffres apparaissant en haut de l'écran représentent les scores des joueurs.

Le score de droite correspond au joueur utilisant la commande de droite, celui de gauche à la commande de gauche.



Circuit de chat avec obstacles



Course et chat

JEU 9 Tag Barrier Chase (Circuit de chat avec obstacles)

Le premier joueur qui obtient 99 points gagne la partie.

JEU 10 Tag Motor Hunt (Course et chat)

Le premier joueur qui obtient 99 points sur ce terrain complexe gagne la partie. Les véhicules se déplacent à grande vitesse.

COURSE SUR GLACE

Les voitures courent sur la glace soit contre la montre, soit en compétition. Le verglas rend difficile le contrôle des voitures.

Dans les jeux à deux joueurs, ceux-ci courent l'un contre l'autre. Les deux chiffres en haut de l'écran représentent les nombres de tours de piste accomplis par les coureurs.

Le score de droite correspond au joueur utilisant la commande de droite, celui de gauche à la com-

mande de gauche.

Dans les jeux à un seul joueur, on se sert de la commande de gauche pour courir contre la montre. Le chiffre affiché en haut à gauche correspond au nombre de tours de piste; le chronomètre apparaît en haut à droite.

Vous entendez les moteurs accélérer, et le bruit de vos collisions avec votre adversaire ou avec les limites du terrain.

JEU 11

Circuit de course sur glace

Poussez les moteurs sur la ligne droite, mais soyez prudent dans les virages. Essayez d'être le premier à accomplir 25 tours de piste.

JEU 12

Circuit de course sur glace (Course contre la montre)

Habituez-vous au circuit en courant contre la montre. Votre but? Réaliser autant de tours de piste que possible en 60 secondes.

JEU 13

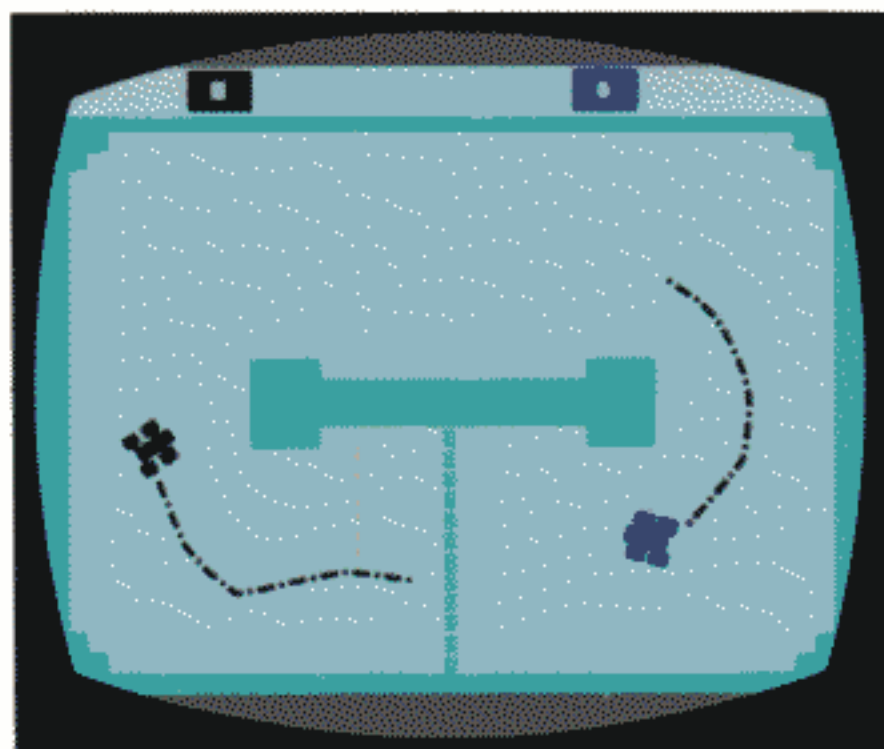
Circuit de rallye sur glace

Vous négociez à toute vitesse ces virages difficiles pour battre votre adversaire sur le verglas. Le premier joueur qui accomplit 25 tours de piste a la victoire.

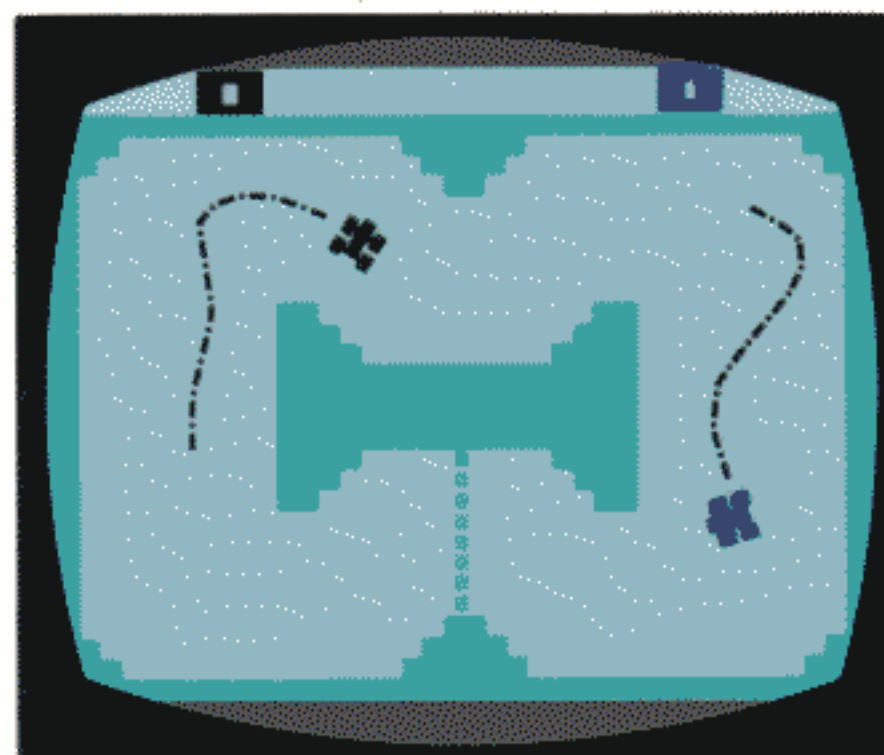
JEU 14

Circuit de rallye sur glace (Course contre la montre)

Les secondes s'écoulent vite pendant que vous essayez d'effectuer autant de tours de piste que possible en 60 secondes.




Circuit de course sur glace



Circuit de rallye sur glace (contre la montre)

INDY 500



 A Warner Communications Company

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

Manual, Program and Audiovisual © 1978 Atari, Inc.

C016973-11 REV. 1

PRINTED IN U.S.A.