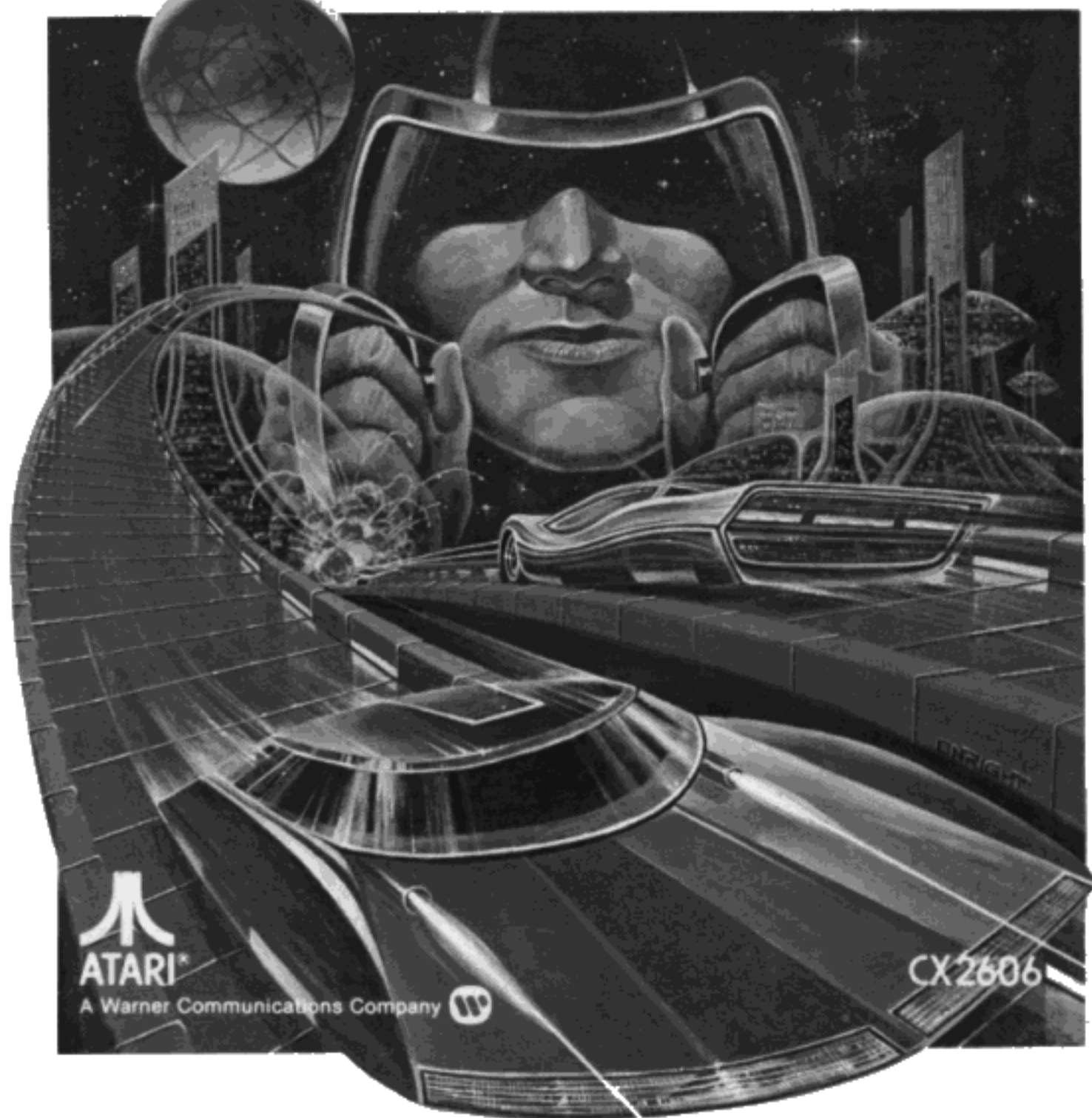



9

JEUX VIDEO

# SLOT RACERS™



 ATARI®

A Warner Communications Company 

CX2606

9 JEUX VIDEO

---

# SLOT RACERS™

---

Avec cette cassette ATARI® (ATARI® Game



Program™ cartridge), utilisez les commandes à manettes. Enfoncer 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**.

*Consulter le chapitre 3 de la notice pour des renseignements plus détaillés.*

**N.B.** 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 ATARI Video Computer System™ game.

## MARCHE DU JEU

### MARCHE DU JEU

La poursuite est terrible, et vous êtes dans le feu de l'action... au volant d'une redoutable voiture équipée pour la poursuite, un bolide truffé de gadgets incroyables.

### LES COMMANDES DU PUPITRE

Utilisez les commandes pour programmer le type de jeu que vous désirez.

- appuyez sur la touche de sélection de jeu pour choisir le jeu. Le numéro de chaque jeu apparaît en haut à gauche de l'écran (voir description des jeux plus loin).

- appuyez sur la touche de sélection des jeux pour choisir l'un des quatre labyrinthes où se déroule la poursuite.

Il existe quatre labyrinthes. Chaque joueur pilote une voiture dans son labyrinthe. Poursuivez votre adversaire et essayez de le toucher avec l'un des missiles secrets que tirent les phares de votre voiture. Vous marquerez un point chaque fois que l'un de vos missiles touche votre adversaire.

Les différences entre les neuf jeux portent sur les éléments suivants:

- la vitesse des voitures
- la vitesse des missiles
- la trajectoire des missiles

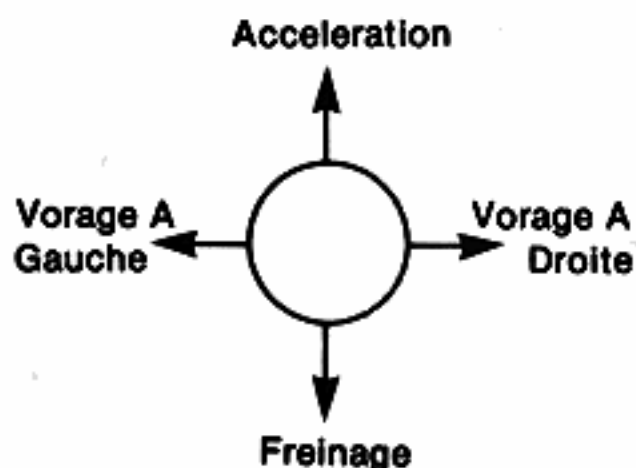
# ROLE DE LA COMMANDE

Utilisez votre commande pour piloter la voiture et lancer les missiles.

## CONDUITE DE LA VOITURE

- poussez le levier vers l'avant pour accélérer la voiture.
- tirez le levier à vous pour freiner la voiture
- basculez le levier à gauche pour faire tourner la voiture à gauche
- basculez le levier à droite pour faire tourner la voiture à droite

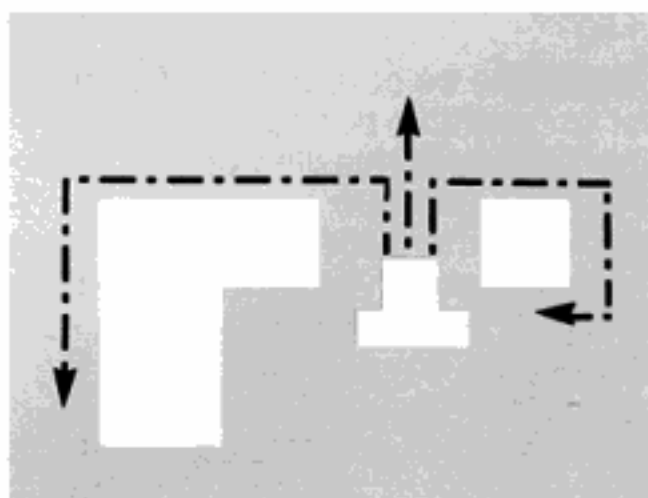
**N.B.** Vous ne pouvez faire tourner la voiture que lorsqu'elle est en marche.



## TIR DES MISSILES

Pour lancer un missile, appuyez sur le bouton rouge de votre commande. Après son lancement, un missile peut suivre trois trajectoires. Contrôlez cette trajectoire à l'aide de votre levier de commandes.

1. Si vous voulez que le missile tourne à gauche après le lancement, basculez le levier vers la gauche en appuyant sur le bouton rouge.
2. Pour faire tourner le missile vers la droite après le lancement, basculez le levier vers la droite en appuyant sur le bouton rouge.
3. Le missile suit automatiquement chaque virage (sauf dans les jeux 8 et 9) lorsque vous appuyez sur le bouton rouge sans actionner le levier.



---

## CONSEILS POUR LA CONDUITE

- En conduisant la voiture, vous remarquerez que vous ne pourrez pas la diriger sur un mur. Elle suivra automatiquement le virage pour éviter la collision.
- Après avoir fait tourner votre voiture ou votre missile dans

une voie, n'oubliez pas de ramener le levier en position centrale. Par exemple, si vous basculez le levier à gauche pour faire tourner la voiture à gauche, il vous faut le ramener ensuite en position centrale, sinon la voiture continue de tourner.

---

## SCORE

Vous marquez un point chaque fois que vous touchez la voiture de votre adversaire avec un missile. Le premier joueur qui marque 25 points a gagné la partie. Le score

du joueur de gauche est affiché dans l'angle supérieur gauche de l'écran, celui du joueur de droite dans l'angle supérieur droit.

---

## SELECTEUR DE DIFFICULTE

Lorsque le sélecteur de difficulté est en position **b**, vous pouvez tirer plusieurs missiles consécutifs. N'oubliez pas que si un missile précédemment tiré est encore sur l'écran lorsque vous en lancez un nouveau, le premier missile disparaîtra.

Si le sélecteur est en position **a**, vous ne pouvez pas tirer d'autres missiles tant que l'un des vôtres

est encore sur l'écran.

Avant que vous puissiez lancer un nouveau missile:

- le missile présent sur l'écran doit toucher la voiture de votre adversaire OU
- vous devez récupérer le missile sur l'écran en le touchant avec votre voiture.

# DESCRIPTION DES JEUX

---

## JEUX 1 - 4

Sélectionnez le labyrinthe de votre choix. Dans ce jeu la vitesse des missiles est supérieure à celle des voitures. La vitesse des missiles et des voitures augmente selon les jeux. Par exemple, dans le jeu 1, la vitesse des missiles et des voitures est la plus lente. Dans le jeu 4, leur vitesse est la plus rapide.

## JEUX 5 - 7

Vous avez une conduite rapide dans ces labyrinthes. Les voitures se déplacent maintenant plus

vite que les missiles. La vitesse des voitures augmente selon les jeux. Par exemple, dans le jeu 5, les voitures sont les plus lentes; le jeu 7 vous offre toute la vitesse que vous désirez.

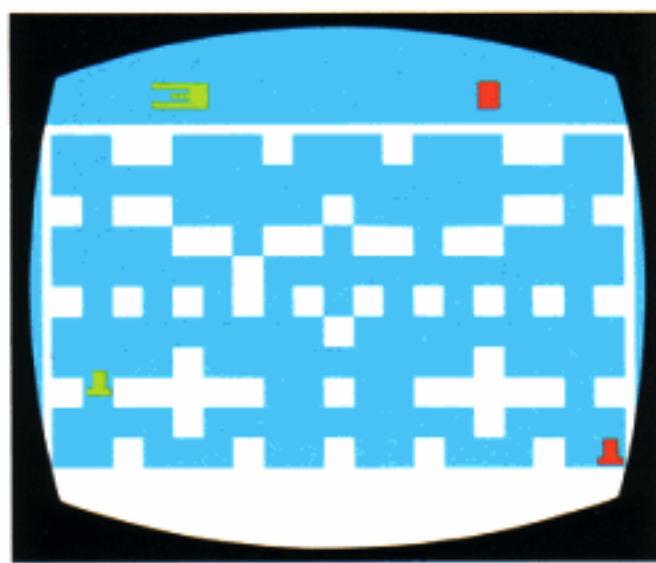
## JEUX 8 ET 9

Les missiles ne suivent pas automatiquement les virages dans ces jeux. C'est pourquoi certains de vos missiles peuvent être arrêtés par un mur. Dans le jeu 8, la vitesse des voitures est la plus lente. Dans le jeu 9, vous pilotez un bolide.

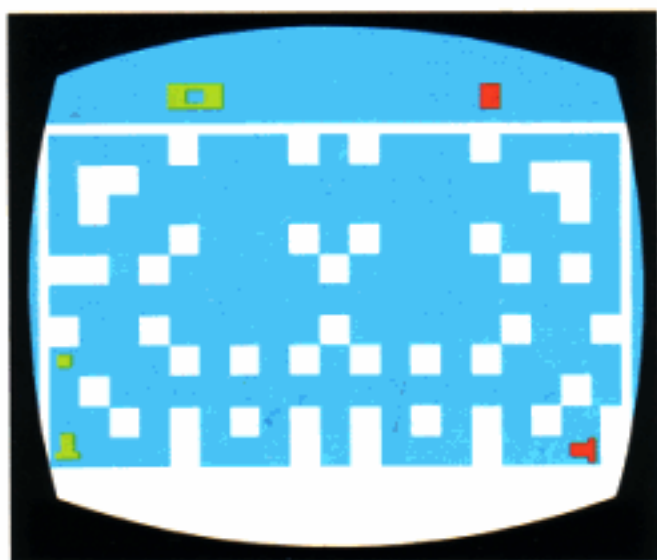
# SLOT RACERS™



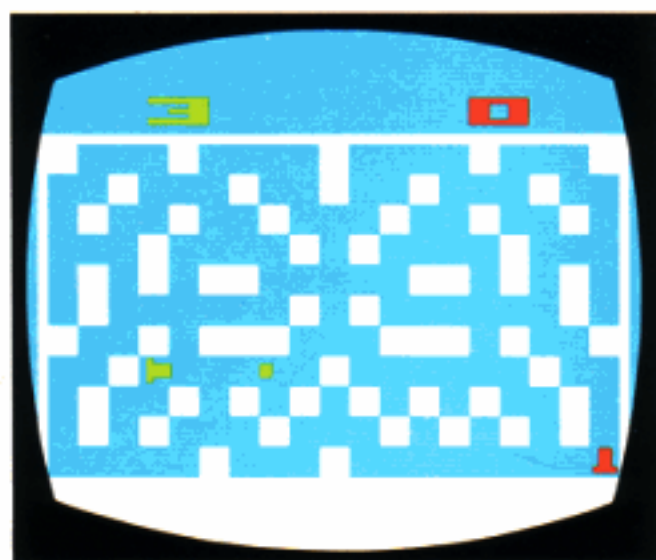
*Labyrinthe 1*



*Labyrinthe 2*



*Labyrinthe 3*



*Labyrinthe 4*

---

# SLOT RACERS™

---



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.

CO16973-06 REV. 1

Printed in U.S.A.