

WALT
DISNEY

ATARI 2600

SORCERER'S APPRENTICE



*TM and © Walt Disney Productions 1983

SORCERER'S APPRENTICE

Remarque: Avant d'introduire ou de retirer un programme de jeux ATARI, mettez toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche-arrêt (**POWER**) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre Ordinateur de Jeux-Vidéo ATARI 2600MC.

Designed and programmed
by Peter Niday



PREPARATION

Employez la commande à levier avec ce programme de jeux ATARI. Assurez-vous que le câble est bien branché dans la prise **LEFT CONTROLLER** située à l'arrière de votre console.

COMMUTATEURS DE LA CONSOLE

Appuyez sur le sélecteur de jeu **GAME SELECT** jusqu'à ce que le numéro de jeu désiré soit affiché en haut de l'écran (voir **VITESSE DE JEU**); puis appuyez sur **GAME RESET** pour engager l'action ou pour remettre le jeu à zéro pendant une partie.

Le sélecteur **DIFFICULTY** gauche détermine la fonction du bouton rouge de la commande: en position **A**, Mickey lance une boule de feu magique chaque fois que vous appuyez sur le bouton; en position **B**, Mickey jette ses boules de feu en rafale tant que vous gardez le bouton enfoncé.

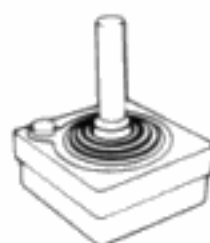


LE JEU

Pauvre Mickey! Il s'est dit qu'il allait essayer le chapeau ensorcelé du Grand Magicien pendant quelques instants, juste le temps de commander à son vieux balai miteux d'aller chercher de l'eau pour remplir la cuve du magicien. «Une drôle de bonne idée,» pensait-il... quand soudain l'eau se mit à inonder la caverne, tandis qu'un régiment de balais commençait à descendre les escaliers y menant!

La sorcellerie de Mickey a complètement échappé à son contrôle. Dehors, étoiles et météores s'écrasent sur les montagnes à un rythme effréné. Et chaque fois qu'une étoile s'abat entre les pics, un nouveau balai, chargé d'un seau d'eau supplémentaire, se met à descendre l'escalier.

Vous devez aider Mickey à empêcher que la caverne ne soit inondée et à marquer le plus de points possible (voir



l'écran vous indique la hauteur de l'eau dans la caverne (voir **figure 1**). Lorsque la ligne atteint le côté droit de l'écran, la caverne est inondée... et la partie terminée.

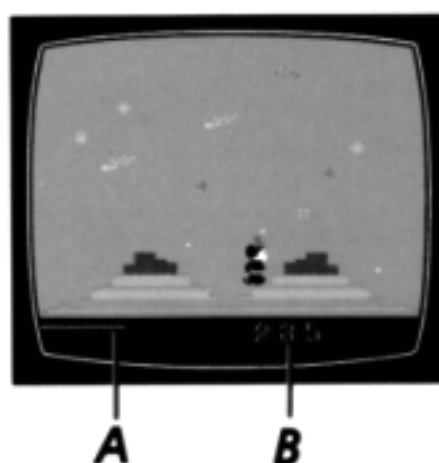
Vous pouvez jouer à **SORCERER'S APPRENTICE** dans les montagnes ou dans la caverne; ou bien vous pouvez combiner les deux en une partie vraiment ensorcelante.

Dans les **MONTAGNES**, vous pouvez marquer des points comme suit:

- Attrapez les étoiles avec le chapeau ensorcelé dont est coiffé Mickey. Servez-vous de votre levier de commande pour placer Mickey juste en dessous de l'étoile plongeante.

- Détruisez les étoiles en chute avec les boules de feu magiques de Mickey. Enfonchez le bouton de

1



Les Montagnes

A-Jauge de hauteur de l'eau

B-Score

commande rouge pour lancer une de ces boules de feu, puis guidez-la à travers les cieux au moyen du levier de commande.

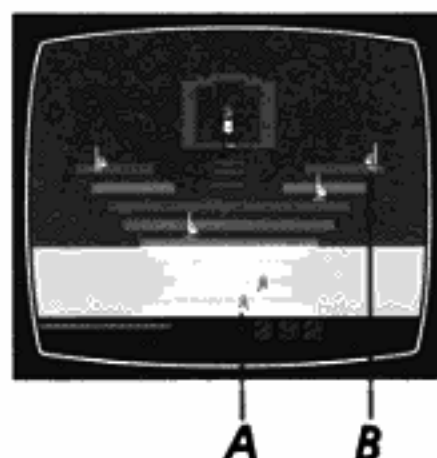
■ Anéantissez les météores à coups de boules de feu. Pour tirer, procédez comme dans le cas des étoiles. Chaque fois que vous atteignez un météore, deux seaux vides apparaissent dans la caverne et commencent à écoper, à condition que vous réussissiez à leur frayer un passage jusqu'en haut des escaliers.

Dans la CAVERNE, vous marquez des points comme suit:

■ Arrêtez les balais! Placez Mickey sur le passage des balais avant qu'ils n'atteignent le bas des escaliers. Pour arrêter un balai, Mickey doit rentrer dedans de plein fouet.

LE TUNNEL

Mickey doit emprunter un tunnel chaque fois qu'il veut rentrer dans la caverne ou en sortir. Plus Mickey court vite au moment où il pénètre dans le tunnel, plus il le franchit rapidement.



Caverne

A-Seau

B-Balai

Pour passer des montagnes dans la caverne, il suffit de diriger Mickey vers le côté droit ou gauche de l'écran. Pour retourner dans les montagnes, faites remonter Mickey à travers l'entrée de la caverne.

Mickey se retrouve aussi dans les montagnes chaque fois qu'il tombe d'un côté de l'escalier. Cependant, la porte d'entrée représente le trajet le plus rapide puisque Mickey n'a alors besoin de franchir que la moitié du tunnel.

VITESSE DE JEU

SORCERER'S APPRENTICE se présente en quatre variantes: 1-vitesse réduite, 2-vitesse moyenne, 3-vitesse supersonique, 4-vitesse pour débutants.

Dans toutes les variantes, la vitesse s'accélère à mesure que vous jouez. Même si vous commencez un jeu de niveau 4, vous parviendrez donc à la vitesse supersonique si vous réussissez à jouer assez longtemps.



CONSEILS UTILES

■ Servez-vous de la description ci-dessous pour apprendre à reconnaître les différents sons du jeu. Ces sons s'avèrent particulièrement utiles quand Mickey se trouve dans les montagnes, puisqu'ils indiquent ce qui se passe dans la caverne.

Son de cloche: Étoile touchée ou attrapée.

Quatre notes ascendantes: Météore touché; création de deux seaux vides.

Sifflement: Création ou arrêt d'un balai.

Refrain: Variation du niveau de l'eau.

■ Les petits enfants devraient commencer par le Jeu 4. Entraînez-vous à tirer sur les étoiles et météores dans les montagnes. Essayez d'empêcher que toute étoile ne s'écrase entre les pics montagneux.

■ Dans la caverne, entraînez-vous à placer Mickey sur les diverses parties des escaliers. Trouvez à quel endroit vous pouvez arrêter le plus grand nombre de

balais. Faites attention de ne pas vous aventurer trop près du bord des escaliers, vous risqueriez de tomber et de vous retrouver dans les montagnes.









■ N'oubliez pas que la situation dans la caverne dépend de vos succès dans les montagnes. Pour réussir à gagner sur les deux fronts, vous devez avant tout savoir où vous trouver au moment opportun.

SCORE

Vous marquez des points chaque fois que vous attrapez une étoile, que vous anéantissez une étoile ou un météore, et que vous arrêtez un balai dans la caverne. Comme vous pouvez le remarquer, le nombre de points gagnés varie selon le stade de développement de l'étoile. La destruction d'une étoile éclatante peut vous rapporter de 50 à 80 points, selon le moment auquel vous l'atteignez.





		POINTS
Attrapez une étoile		6
Détruisez un météore à longue chevelure		10
Détruisez un météore à courte chevelure		15
Arrêtez un balai		20
Détruisez une grosse étoile (stade 1)		20
Détruisez une petite étoile (stade 1)		25
Détruisez une étoile éclatante (stade 2)		50-80
Détruisez une étoile en chute (stade 3)		60

ATARI
HOME
ON
A
PC
100% COMPATIBLE

SORCERERS APPRENTICE



www.atari.com 

ATARI, INC. International Division
1312 Crossman Ave., P.O. Box 61657
Sunnyvale, CA 94096, U.S.A.