


4 JEUX VIDEO

STAR RAIDERS™



STAR RAIDERSTM



REMARQUE: Avant d'introduire ou de retirer une cassette Game ProgramTM d'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 jeu Video Computer SystemTM ATARI.

REGLES DU JEU

STAR RAIDERS vous confie la mission de détruire les navires de guerre des Krylons qui se dirigent vers votre base stellaire. Si votre base stellaire est détruite, vous ne pourrez plus vous réapprovisionner en carburant ou réparer votre vaisseau spatial, et il vous faudra anéantir les Krylons avant que votre vaisseau ne soit lui-même désintégré.

La flotte des Krylons engagera le combat chaque fois que vous vous trouverez ensemble dans le même secteur de la galaxie. Si vous êtes touché par un astéroïde ou une torpille ennemie lorsque vos boucliers sont baissés, ou si vous tombez en panne de carburant, votre vaisseau est détruit et le jeu est terminé.

Si vous accomplissez votre mission avec succès, un certain grade vous est attribué en vertu de vos performances.

Votre vaisseau spatial Star Fighter est équipé des dispositifs de poursuite et de contrôle les plus modernes au monde.

CARTE GALACTIQUE

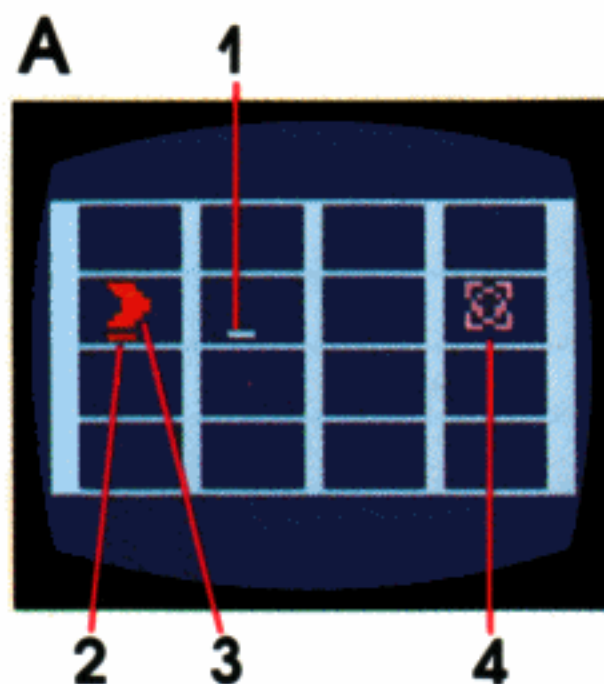
Pressez la touche 2 (**GAL MAP** sur votre plaquette de jeu) du contrôleur avec touches à effleurement pour obtenir votre position dans l'espace. La carte affiche quatre éléments (voir **figure A**).

HYPER-PROPULSION

Vous pouvez vous rendre par hyper-propulsion dans un autre secteur de la carte galactique: à l'aide de votre levier de commande, faites passer la barre rouge dans le secteur voulu, puis enfoncez la touche 3 (touche **HYPERWARP** de la plaquette de jeu). Vous pouvez voir que la barre rouge reste en arrière du repère indiquant votre position actuelle, sauf quand vous voyagez par hyper-propulsion. Si votre

CARTE GALACTIQUE

- 1 - Votre position actuelle
- 2 - Destination voulue du vol hyper-propulse
- 3 - Position des Krylons
- 4 - Emplacement de la base stellaire



vaisseau hyper-propulsé pénètre dans un secteur ennemi, une alerte rouge vous en avertit immédiatement. Une telle alerte se déclenche également si l'ennemi envahit le secteur où vous vous trouvez.

Enfoncez la touche 1 (touche **FORE VIEW** de la plaquette de jeu) pour vous retrouver derrière votre hublot avant.

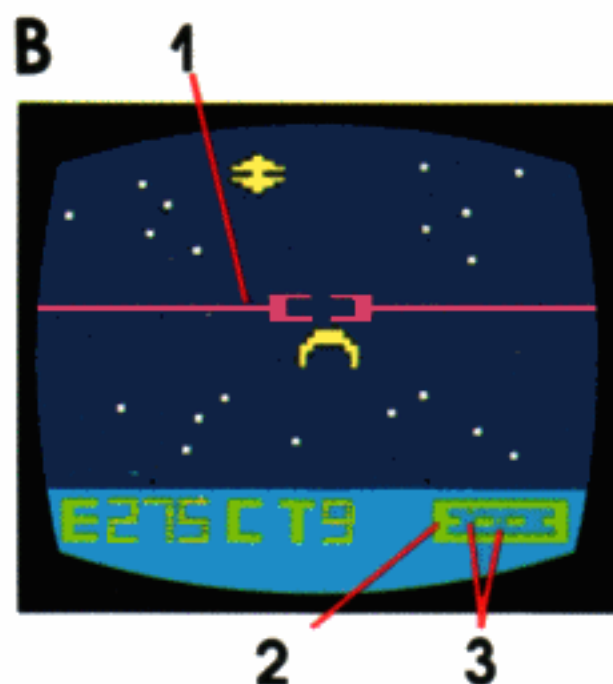
RAVITAILLEMENT EN CARBURANT ET REPARATIONS

Le ravitaillement et les réparations sont effectués automatiquement chaque fois que vous pénétrez dans le secteur de la base stellaire. L'écran clignote durant le plein d'énergie; lorsque le Star Fighter est complètement rechargé, le mot **COMPLETE** apparaît en base de la carte galactique.

ATTENTION: Si vous retournez plus de sept fois à la base stellaire durant une mission, la base se trouvera à court de réserves et explosera. Les trois notes qui signalent le début et la fin de la partie retentissent lorsque votre base stellaire est détruite.

L'ORDINATEUR D'ATTAQUE

- 1 - Marqueur de cible
- 2 - Ecran de l'ordinateur d'attaque
- 3 - Cibles



L'ORDINATEUR D'ATTAQUE

L'ordinateur d'attaque commande le matériel de poursuite de cible de votre vaisseau. Il se compose de l'indicateur de la couleur du panneau de commande, de l'écran de l'ordinateur d'attaque et de le marqueur de cible (voir **figure B**).

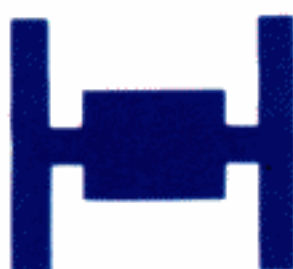
La couleur apparaissant sur le **panneau de commande** indique la position de l'ennemi krylon:

- Rouge:** Derrière vous
- Vert:** Devant vous mais hors de portée
- Bleu:** A portée de vue

Si le panneau de commande devient noir, l'ordinateur est endommagé (voir **CONTRÔLE DE L'ETAT DU MATERIEL**).

L'**écran de l'ordinateur d'attaque** permet de suivre deux cibles à la fois. Quand la cible se trouve au centre de l'écran, vos torpilles à photons sont pointées droit sur elle. Le marqueur de cible devient rouge et vous pouvez tirer les deux torpilles simultanément, ce qui accroît vos chances de faire mouche.

Le **marqueur de cible**



est réglé de façon à indiquer où les trajectoires de vos torpilles convergeront en se dirigeant vers des distances infinies. Pour atteindre un vaisseau acquis par le marqueur de cible, il faut que le vaisseau soit très éloigné (c'est-à-dire qu'il n'apparaisse que comme un petit point sur l'écran). Pour détruire une cible plus proche, vous devrez viser plus bas.

REMARQUE: Quand vos réserves d'énergie tombent en dessous de 100, votre marqueur de cible s'éteint. Passez en mode d'hyper-propulsion et retournez à la base stellaire pour faire le plein.

PANNEAU DE COMMANDE

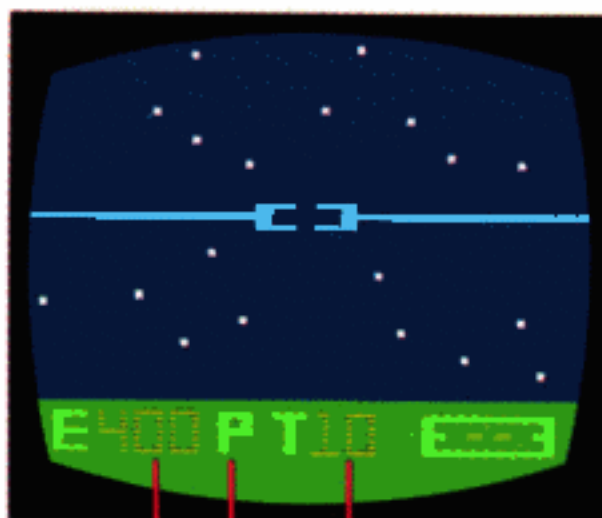
Indépendamment de l'ordinateur d'attaque, trois principaux indicateurs sont toujours présents sur le panneau de commande (voir **figure C**):

Energie: La valeur **E** indique la quantité d'énergie dont dispose encore votre vaisseau. Chaque usage du Star Fighter consomme un volume d'énergie donné, qu'indique le tableau de consommation d'énergie (page 25).

PANNEAU DE COMMANDE

- 1 - Energie
- 2 - Contrôle de l'état du matériel
- 3 - Cibles

C



1 2 3

Cibles: La valeur **T** indique le nombre de cibles ennemies restant à abattre.

Contrôle de l'état du matériel: Les lettres apparaissant alternativement sur votre panneau de commande indiquent le matériel endommagé ou détruit (**figure D**):

Lettre verte = Matériel intact

Lettre jaune = Matériel endommagé

Lettre blanche = Matériel détruit

Le tableau de référence du matériel endommagé (page 27) présente une liste des symptômes affichés par ce matériel.

VAISSEAUX KRYLONS

Chasseurs



Croiseurs



Vaisseaux-étoiles



Ces trois vaisseaux sont ultra-rapides à l'attaque. Les vaisseaux-étoiles, protégés par des boucliers, ne peuvent être détruits qu'à bout portant.

CONTROLE DE L'ETAT DU MATERIEL

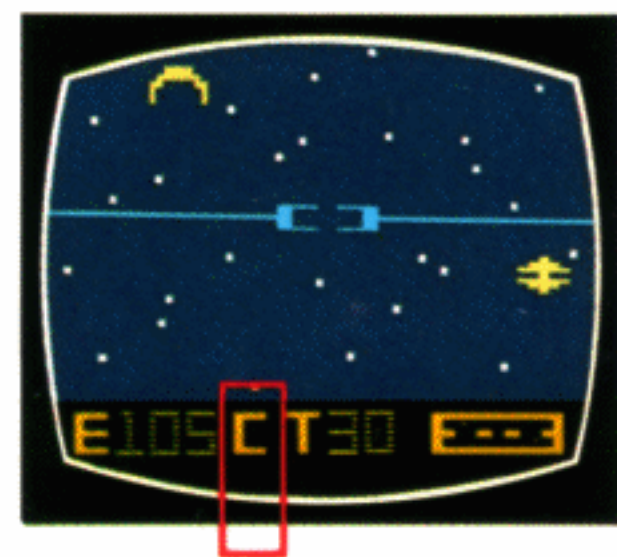
P = Photons

E = Moteur

S = Boucliers

C = Ordinateur

D



LA CEINTURE D'ASTEROIDES

Quand il ne reste qu'un seul vaisseau krylon, vous pénétrez une ceinture d'astéroïdes. Esquivez ou détruisez: ces astéroïdes constituent une menace aussi dangereuse que les torpilles krylonnes.

Astéroïde



EMPLOI DES COMMANDES

Pour jouer avec cette cassette ATARI Game Program, branchez votre commande à levier dans la prise **LEFT CONTROLLER** et votre contrôleur avec touches à effleurement dans la prise **RIGHT CONTROLLER**. Assurez-vous que les câbles sont fermement enfichés. Tenez le levier de commande de façon à ce que le bouton rouge se trouve en haut à gauche, en face de l'écran de télévision. Pour plus de détails, reportez-vous au Mode d'emploi.

Faites voyager la barre rouge sur la carte galactique à l'aide de votre levier de commande. Dans la position où vous voyez ce qui se passe en avant de votre vaisseau, le levier de commande vous permet de diriger le Star Fighter et d'acquiescer les vaisseaux krylons avec votre marqueur de cible. Déplacez le levier vers la droite ou la gauche pour tourner, poussez vers l'avant pour piquer et tirez pour prendre de l'altitude. Enfoncez le bouton rouge pour tirer les torpilles à photons.

Une plaquette de jeu Star Raiders est prévue pour le contrôleur avec touches à effleurement. Faire glisser les pattes de la plaquette de jeu dans les fentes situées au-dessus et au-dessous du contrôleur avec touches à effleurement. Les commandes du contrôleur avec touches à effleurement sont les suivantes:

Touche 1 (touche **FORE VIEW** de la plaquette): permet de sélectionner la position présentant l'espace en avant du vaisseau.

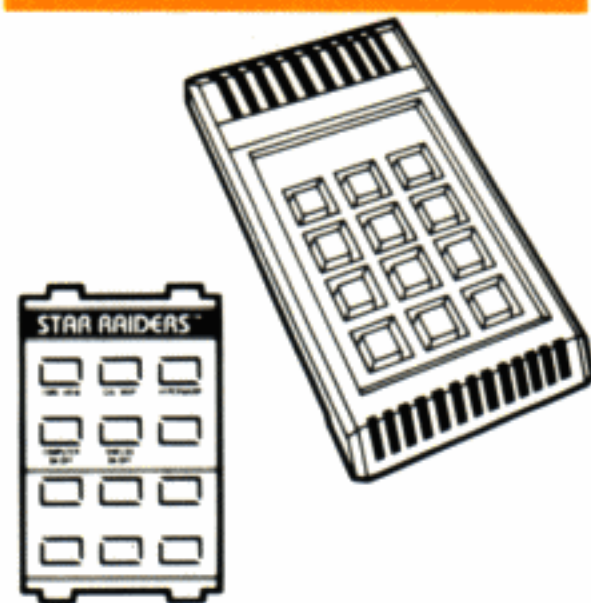
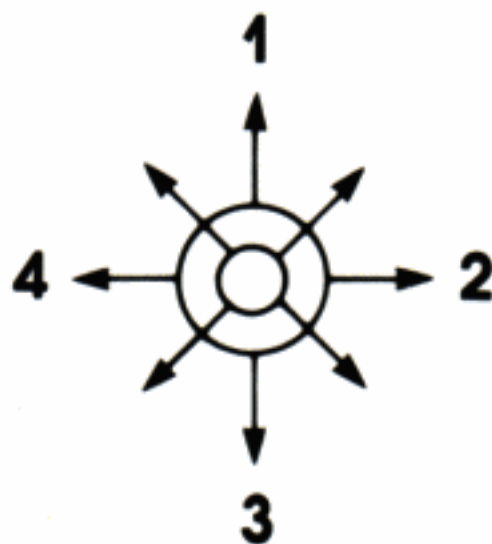
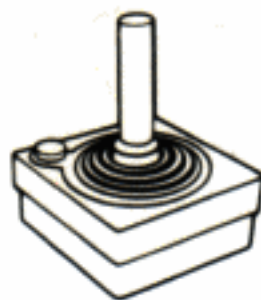
Touche 2 (**GAL MAP**): fait apparaître la carte galactique.

Touche 3 (**HYPERWARP**): déclenche les fusées d'hyper-propulsion.

Touches 4 et 5 (**COMPUTER ON/OFF** et **SHIELDS ON/OFF**): le fonctionnement de ces touches

COMMANDE STAR FIGHTER

- 1 - Pique
- 2 - A droite
- 3 - Ascension
- 4 - A gauche



dépend du niveau **DIFFICULTY**. Pour plus de détails, reportez-vous à la section **COMMANDES DE LA CONSOLE**.

COMMUTATEURS DE LA CONSOLE

GAME SELECT/ GAME RESET

Enfoncez **GAME SELECT** pour choisir le niveau de difficulté de votre mission (cf. **NIVEAUX DE DANGER DE LA MISSION**). La mission commence au moment où vous enfoncez **GAME RESET**.

DIFFICULTY

Le sélecteur **DIFFICULTY** de droite commande vos boucliers; celui de gauche commande l'ordinateur d'attaque. En position **B**, ces sélecteurs mettent automatiquement ce matériel en oeuvre. S'ils sont en position **A**, vous pouvez mettre vos boucliers et votre ordinateur d'attaque en service ou hors service à l'aide du contrôleur avec touches à effleurement (cf. EMPLOI DES COMMANDES).

En mettant hors service vos boucliers et votre ordinateur d'attaque,



vous économisez de l'énergie, mais vous prenez de gros risques. Il peut s'avérer indiqué de les éteindre provisoirement lorsque vous volez en hyper-propulsion, si vous êtes un peu juste en énergie pour rentrer à la base stellaire.

REMARQUE: Lorsque les boucliers sont en service, l'espace a une couleur bleutée; quand ils sont éteints, l'espace devient noir.

NIVEAUX DE DANGER DE LA MISSION

Dans STAR RAIDERS, les missions revêtent quatre niveaux de danger. Ces niveaux sont indiqués par le nombre de cibles ennemies (**T**) et le volume d'énergie (**E**) dont vous disposez au début de la mission:

Mission 10:	E 400	T 10
Mission 20:	E 600	T 20
Mission 30:	E 800	T 30
Mission 40:	E 900	T 40

Chaque fois que vous passez au niveau de danger supérieur, le jeu devient plus difficile:

■ L'offensive des vaisseaux krylons vers



votre base stellaire s'accélère.

■ Les torpilles krylonnes sont plus précises et causent de plus gros dommages à votre vaisseau.

■ Aux niveaux de danger 10 et 20, vous ne pouvez pas passer en mode d'hyper-propulsion si vos réserves de carburant sont insuffisantes. Aux niveaux 30 et 40, c'est à vous de décider si vous disposez d'assez d'énergie pour un vol hyper-propulsé.

■ Aux niveaux 10 et 20, la flotte des Krylons et votre base stellaire se trouvent toujours à des angles opposés de la carte galactique lorsque la mission commence. Aux niveaux 30 et 40, ils peuvent se trouver n'importe où.



GRADE

Si vous réussissez à abattre tous les attaquants krylons, vous recevrez un grade établi en fonction du niveau de danger de la mission, des réserves d'énergie dont vous disposez et du nombre de fois où vous êtes

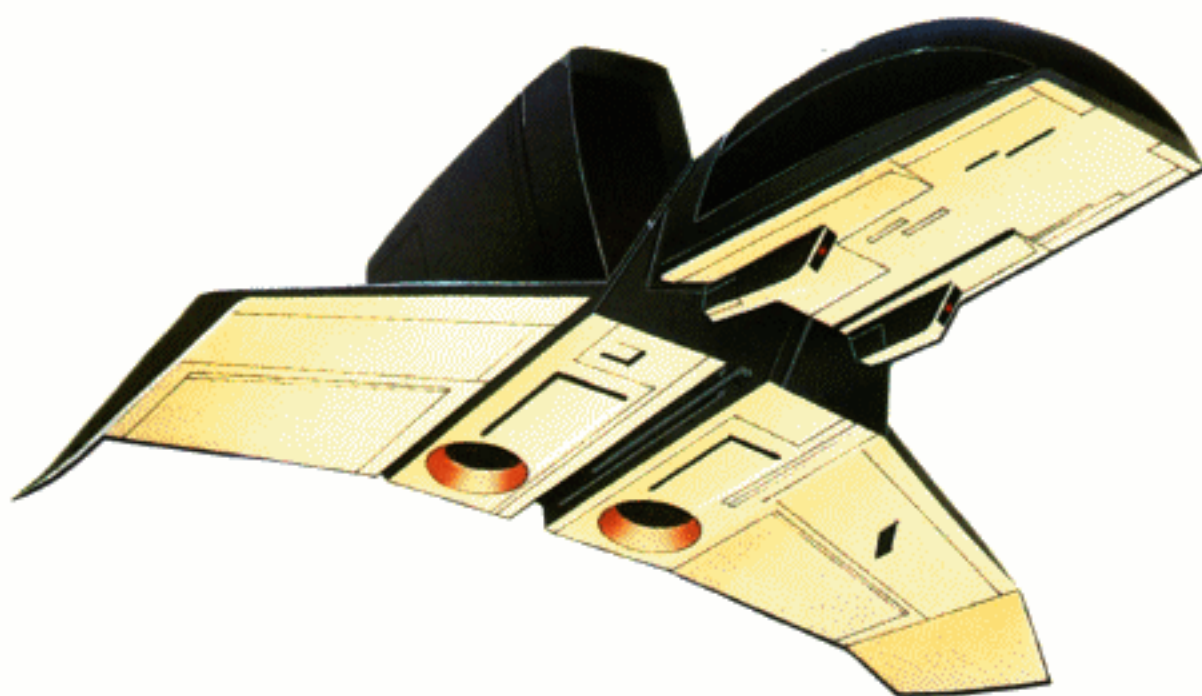
rentré à la base stellaire au cours de la mission. Chaque grade est assorti d'un numéro de classe, le numéro le plus bas correspondant à la classe la plus haute.

Lorsque vos performances vous font passer à un niveau de mission différent (promotion ou rétrogradation), employez le sélecteur **GAME SELECT** pour changer de niveau de difficulté.

MISSION	GRADE/ CLASSE
10	COOK (Cuisinier) 5-1 SCOUT (Eclaireur) 5-1 PILOT (Pilote) 5-1
20	ACE (As) 5-1
30	EAGLE (Aigle) 5-1

40

STAR (Etoile) 5-1
NOVA (Nova) 5-1
?Pilote mystère



STAR RAIDERS™



 A Warner Communications Company

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

© 1982 Atari, Inc. ALL RIGHTS RESERVED

C016973-60 REV. 1

PRINTED IN U.S.A.