

50 JEUX VIDEO

VIDEO OLYMPICS™



ATARI®

A Warner Communications Company



CX2621

50 JEUX VIDEO

VIDEO OLYMPICS™

UTILISATION DE LA COMMANDE



Avec Cette cassette ATARI utilisez les commandes à molette. Assurez vous que les commandes sont bien branchées aux prises du Video Computer System. Reportez-vous au mode d'emploi du Video Computer System pour plus de détails. Pour une partie à quatre joueurs, une autre paire de commandes vous sera nécessaire. Les commandes sont disponibles au distributeur ATARI. Pour une partie à deux joueurs branchez les commandes à la prise gauche de votre pupitre.

NB: Pour protéger les éléments électroniques de votre Video Computer System et pour prolonger sa durée de vie, n'oubliez jamais d'éteindre l'appareil lorsque vous introduisez ou retirez une cassette.

Tournez le bouton pour déplacer les raquettes. Appuyez sur le bouton rouge de commande pour effectuer une volée, pour donner de l'effet (WHAMMY), pour bloquer la balle ou faire sauter la raquette selon le jeu que vous jouez. Certains jeux vous proposent une possibilité particulière à utiliser en compétition. Vous déclenchez ces possibilités en appuyant sur le bouton rouge de commande.

EFFET (WHAMMY)—Appuyez sur le bouton rouge de commande au moment où la balle entre en contact avec la raquette. La balle continuera avec cette trajectoire sur

votre retour, tant que vous appuyez sur le bouton rouge de commande, et jusqu'à ce que votre adversaire retourne le coup.

SAISIE (CATCH)—Appuyez sur le bouton rouge de commande au moment où la balle entre en contact avec la raquette, et la balle collera à cette dernière. Utilisez le temps ainsi gagné pour préparer votre stratégie, orienter votre coup ou passer la balle à une autre raquette de votre équipe. Mais déplacez-vous lentement et soigneusement. La balle s'échappera de la raquette si vous faites des mouvements brusques ou rapides.

Saut—Dans certains jeux, faites sauter la raquette pour attraper ou frapper la balle. Appuyez simplement sur le bouton rouge de commande et votre raquette bondira du bas jusqu'au milieu du terrain. Bien activer cette faculté avant que la balle ne traverse la ligne centrale du terrain, car sinon la balle va traverser la raquette au lieu de rebondir sur elle.

NB: Pour voir quelles possibilités particulières sont offertes par chacun des jeux, regardez le tableau à la fin de la description de chaque jeu.

DIFFICULTE

Quand vous faites passer le sélecteur de difficulté de la posi-

tion B à la position A, la dimension de votre raquette est réduite de moitié.

PONG®

Le jeu de Pong est très semblable au tennis. En se servant de la commande, chaque joueur attrape la balle en déplaçant les raquettes sur l'écran. Les raquettes ne se déplacent que verticalement sur l'écran.

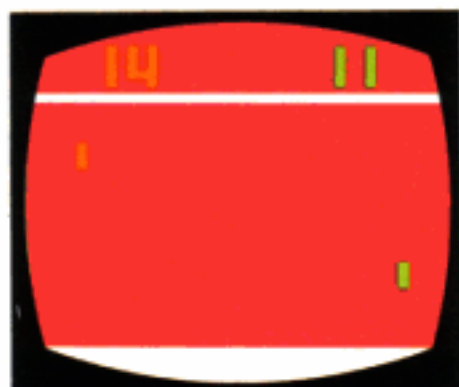
Quand un joueur commande plus d'une raquette, toutes les raquettes qu'il contrôle se déplacent à l'unisson. S'il y a deux joueurs dans une même équipe, la raquette du deuxième joueur sera hanchurée. La couleur des raquettes d'une équipe est coordonnée avec celle de la marque apparaissant en haut de l'écran. La marque de droite correspond au joueur ou à l'équipe utilisant la commande de droite, la marque de gauche au joueur ou à l'équipe utilisant la commande de gauche.

Un joueur ou une équipe marque un point quand l'adversaire envoie

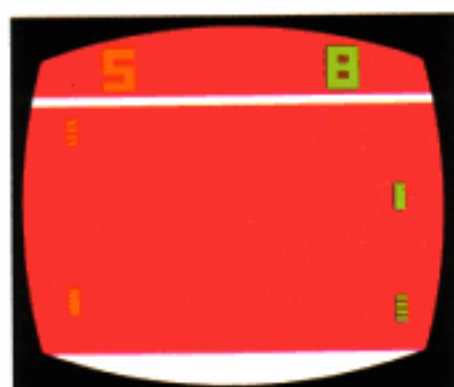
la balle hors des limites ou manque la balle. Le premier joueur ou la première équipe qui marque 21 points gagne la partie.

Le joueur ou l'équipe qui a marqué le dernier point a le service. Pour servir, appuyez sur le bouton rouge de commande après une attente d'au moins une seconde après la marque du dernier point. Si une équipe comprend deux joueurs, chacun de ceux-ci peut effectuer le service. Dans le Robot Pong, c'est toujours l'ordinateur qui envoie la balle de service vers le joueur qui a perdu le point.

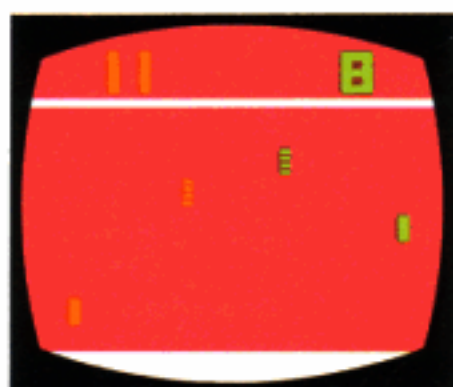
NB: Dans les jeux à deux joueurs, connectez votre commande standard du côté gauche du pupitre. Chaque joueur disposera d'une raquette pleine sur l'écran.



terrain de jeu PONG®



terrain de jeu PONG® 4



terrain de jeu PONG® 4.1

Robot Pong®

(Jeu à un seul joueur)

Un joueur contrôle la raquette de droite, et s'oppose à la raquette de gauche contrôlée par l'ordinateur.

Pong

(Jeu à deux joueurs)

Deux joueurs contrôlent chacun une raquette.

Pong® 4

(Jeu à quatre joueurs)

C'est un jeu de Pong en double, avec deux joueurs par équipe. Chaque joueur contrôle une raquette. Essayez de vous partager le terrain avec votre partenaire. Vous couvrez la moitié supérieure de l'écran, tandis qu'il contrôle la moitié inférieure.

Pong® 4.1

(Jeu à quatre joueurs)

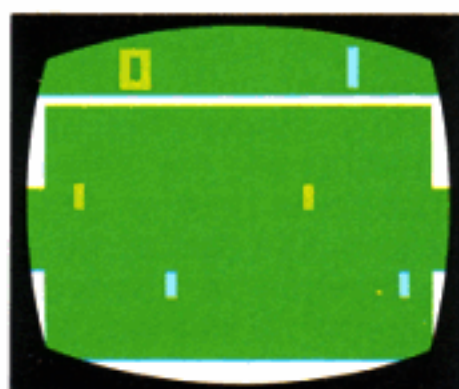
Quatre joueurs peuvent jouer à ce jeu, aussi simple que le tennis en double. Deux joueurs jouent en équipe. Un joueur par équipe contrôle la raquette près du filet, l'autre celle du fond du court.

Numéro de jeu
Nombre de joueurs
Volée
Effet (Whammy)

	Pong				Pong 4		Pong 4.1	
	1	2	3	4	5	6	7	8
	1	1	2	2	4	4	4	4
	Blue	White	Blue	White	Blue	White	Blue	White
	White	Red	White	Red	White	Red	White	Red

utilisant la commande de droit, la marque de gauche au joueur ou à l'équipe de gauche. S'il y a deux joueurs dans une équipe, le footballeur du deuxième joueur est hachuré.

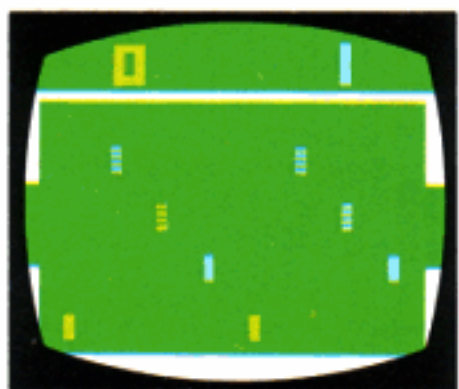
La dernière équipe qui a marqué un point remet la balle en jeu, en appuyant sur le bouton rouge de



terrain de jeu FOOTBALL



terrain de jeu FOOTBALL 4-1



terrain de jeu FOOTBALL 4-11

commande, après une attente d'au moins une seconde après la marque du dernier point. Si une équipe comprend deux joueurs, chacun de ceux-ci peut effectuer la remise en jeu.

NB: Dans les jeux à deux joueurs, servez-vous des commandes de gauche.

Football

(Jeu à deux joueurs)

Les deux adversaires contrôlent chacun un footballeur.

Football 4.1

(Jeu à quatre joueurs)

Doublez le plaisir de votre partie de football en jouant en double. Deux joueurs par équipe, chaque joueur contrôle un footballeur.

Football 4.11

(Jeu à quatre joueurs)

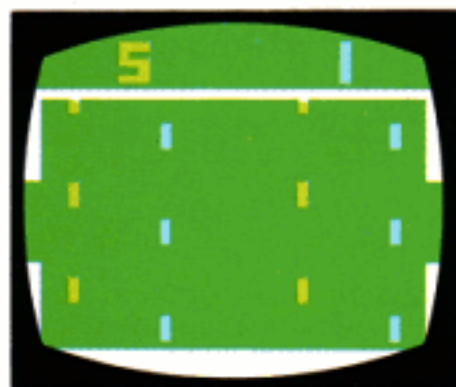
Deux joueurs constituent une équipe. Chaque joueur contrôle deux footballeurs.

	Soccer		Soccer 4.1		Soccer 4.11	
Numéro du jeu	13	14	15	16	17	18
Nombre de joueurs	2	2	4	4	4	4
Volée						
Effet (Whammy)						
Saisie (Catch)						

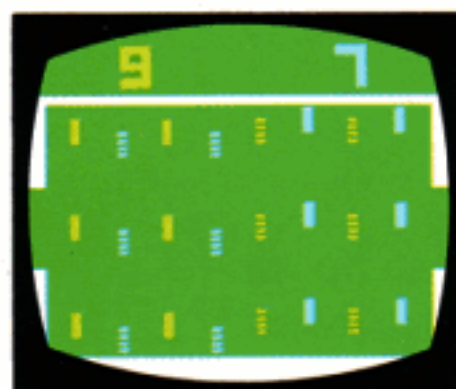
FOOZPONG™

Chaque joueur ou équipe contrôle deux rangées de raquettes qui se déplacent simultanément. L'objectif? Envoyez la balle dans les buts. Un joueur ou une équipe marque un point pour chaque but. Le premier joueur ou la première équipe qui marque 21 points gagne la partie.

Si deux joueurs font partie d'une équipe, la raquette du deuxième joueur est hachurée. La couleur des raquettes d'une équipe est coordonnée avec celle de la marque apparaissant en haut de l'écran. La marque de droite correspond au joueur ou à l'équipe utilisant la commande de droite, la marque de gauche au joueur ou à l'équipe de gauche.



terrain de jeu FOOZPONG™



terrain de jeu FOOZPONG 4™

Le dernier joueur ou la dernière équipe qui a marqué un point a le service. Pour servir, appuyez sur le bouton rouge de commande après une attente d'au moins une seconde après la marque du dernier point.

Notez que le mouvement vertical de chaque rangée est limité. Chaque raquette ne peut se déplacer que sur la moitié de l'écran. Il y a quatre raquettes par rangée, mais trois raquettes seulement sont présentes en même temps sur l'écran.

NB: Pour les jeux de deux joueurs, utilisez les commandes de gauche.

Foozpong™ (Jeu à deux joueurs)

Les deux adversaires contrôlent chacun deux rangées de raquettes.

Foozpong 4™ (Jeu à quatre joueurs)

Un jeu de Foozpong en double! Deux joueurs constituent une équipe, et chaque joueur contrôle deux rangées de raquettes.

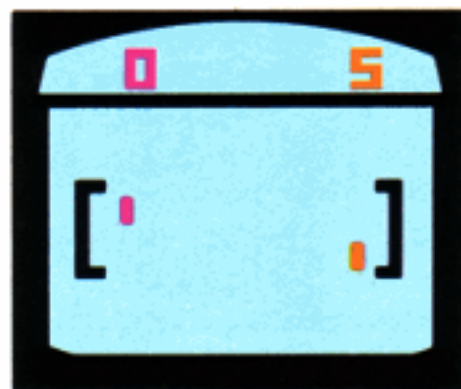
Numéro du jeu
Nombre de joueurs
Volée
Saisie (catch)

Footz- Pong		Footz- Pong 4	
19	20	21	22
2	2	4	4

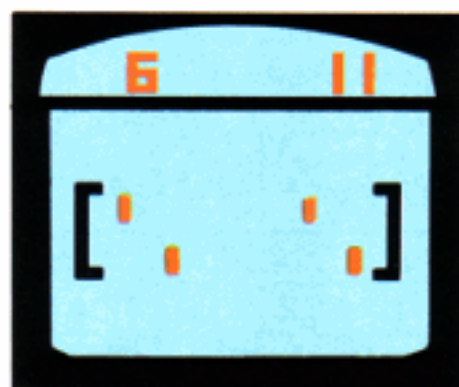
HOCKEY

Le jeu de hockey comporte des variantes selon le nombre de cannes de hockey que vous contrôlez, le terrain et les possibilités telles que la volée, l'effet (Whammy) ou la saisie (Catch). Un joueur ou une équipe marque un point pour chaque but. Le premier joueur ou la première équipe qui marque 21 points gagne la partie.

Les cannes ne se déplacent que verticalement sur l'écran. Quand un joueur contrôle plus d'une canne, toutes les cannes se déplacent ensemble. La couleur des cannes de hockey d'un joueur ou d'une équipe est coordonnée avec celle de la marque apparaissant en haut de l'écran.



terrain de jeu HOCKEY I



terrain de jeu HOCKEY II

La marque de droite correspond au joueur ou à l'équipe utilisant la commande de droite, la marque de gauche au joueur ou à l'équipe de gauche.

S'il y a deux joueurs dans une équipe, la canne du deuxième joueur est hachurée. Le dernier joueur ou la dernière équipe à marquer un point remet le palet en jeu, en appuyant sur le bouton rouge de commande, après une attente d'au moins une seconde après la marque du dernier point. Si une équipe comprend deux joueurs, chacun de ceux-ci peut effectuer la remise en jeu.

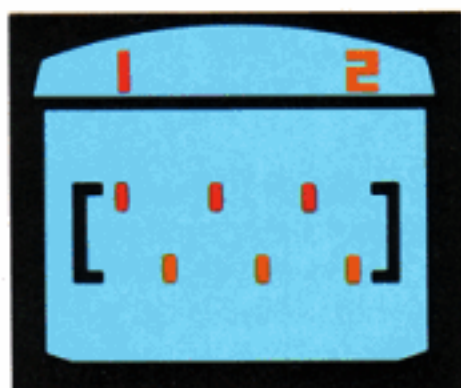
NB: pour les jeux de deux joueurs, utilisez les commandes de gauche.

Hockey I (Jeu à deux joueurs)

Chaque joueur contrôle une canne et essaie d'envoyer le palet dans les buts.

Hockey II (Jeu à deux joueurs)

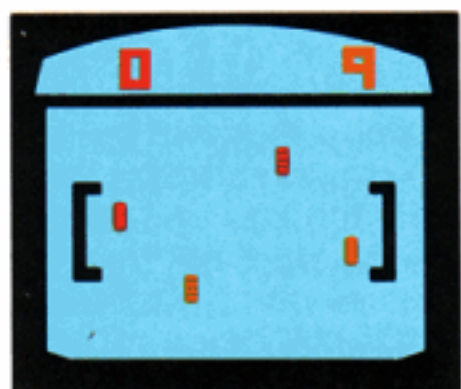
Les deux joueurs opposés contrôlent chacun deux cannes de hockey. Shootez avec la canne-avant, et défendez vos buts avec la deuxième canne.



terrain de jeu HOCKEY III

Hockey III (Jeu à deux joueurs)

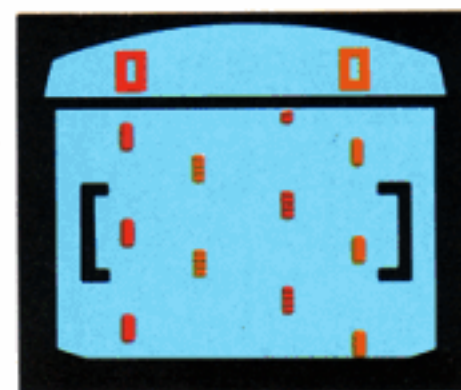
Chaque joueur contrôle trois cannes dans ce jeu de hockey. Les deux joueurs tentent de marquer des points avec une canne protégeant les buts et deux cannes couvrant tout le terrain.



terrain de jeu HOCKEY 4-I

Hockey 4-I (Jeu à quatre joueurs)

Quatre joueurs patinent sur le terrain glacé pour marquer des buts. Chaque équipe comprend deux joueurs: un avant et un goal. Chaque joueur contrôle une canne.



terrain de jeu HOCKEY 4-II

HOCKEY 4-II (Jeu à quatre joueurs)

Doublez le plaisir des parties de Hockey avec deux joueurs par équipe. Chaque joueur contrôle une rangée de cannes de hockey au moyen de la commande manuelle. Une canne peut se déplacer sur la moitié de l'écran. Il y a quatre cannes par rangée, mais trois cannes seulement sont présentes en même temps sur l'écran.

Numéro du jeu
Nombre de joueurs
Volée
Effet (Whammy)
Saisie (Catch)

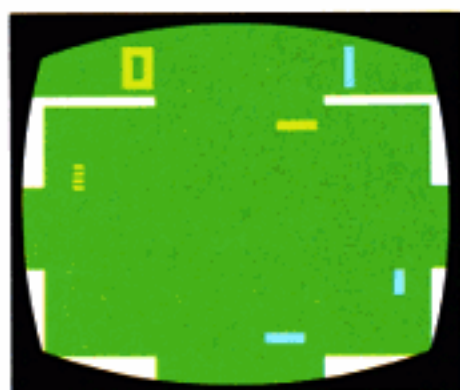
Hockey I		Hockey II		Hockey III		Hockey 4-I		Hockey 4-II	
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
2	2	2	2	2	2	4	4	4	4
Blue		Blue		Blue		Blue		Blue	
	Red		Red				Red		
					Orange				Orange

QUADRAPONG®

Le roi des jeux de Pong! Quatre joueurs participent à ce jeu de Pong. Deux joueurs font équipe. Chaque joueur contrôle une raquette.

La couleur des raquettes d'une équipe est coordonnée avec celle de la marque apparaissant en haut de l'écran. La marque de droite correspond au joueur ou à l'équipe utilisant la commande de droite, la marque de gauche au joueur ou à l'équipe de gauche.

Le déplacement de la raquette de chaque joueur est limité à un côté du rectangle comportant des buts. Chaque raquette garde ses buts.



terrain de jeu QUADRAPONG®

Pour marquer un point, un joueur doit envoyer la balle dans un des buts gardés par l'équipe adverse. (Faites attention à ne pas envoyer la balle dans les buts de votre co-équipier!). La première équipe qui marque 21 points gagne la partie.

La dernière équipe qui a marqué un point peut servir en appuyant sur le bouton rouge de commande, après avoir attendu au moins une seconde après la marque du dernier point. Chaque joueur d'une équipe peut effectuer la remise en jeu.

QUADRAPONG®

(Jeu de quatre joueurs)

Chaque joueur contrôle sa raquette avec une commande manuelle et tente de marquer des buts. La première équipe qui marque 21 buts gagne la partie.

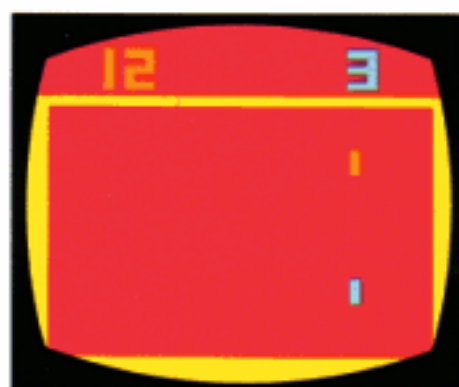
Numéro du jeu
Nombre de joueurs
Volée
Saisie (Catch)

Quadrapong	
33	34
4	4

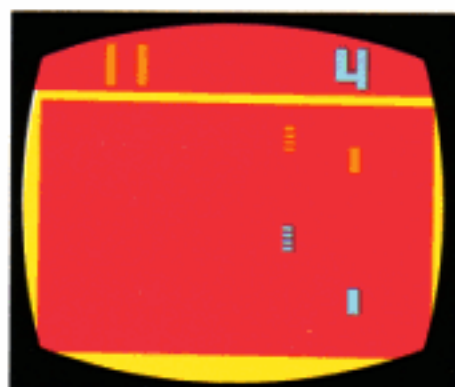
HANDBALL

Jouez au handball comme vous le feriez dans un jeu normal. Deux ou quatre joueurs contrôlent chacun une raquette. Les raquettes sont placées du même côté de l'écran, et leurs couleurs sont coordonnées avec les marques affichées en haut de l'écran.

La marque de droite correspond au joueur ou à l'équipe utilisant la commande de droite, la marque de gauche au joueur ou à l'équipe utilisant la commande de gauche. Quand votre raquette est pleine, c'est à votre tour de frapper la balle. Si vous réussissez à attraper la balle, votre raquette commence à clignoter. Si vous attrapez la balle en dehors de votre tour (quand votre raquette clignote), votre adversaire marque un point.



terrain de jeu HANDBALL



terrain de jeu HANDBALL II

Vous marquez un point quand votre adversaire manque la balle ou l'attrape en dehors de son tour. Le premier joueur qui marque 21 points gagne la partie.

Le dernier joueur ou la dernière équipe qui a marqué un point remet la balle en jeu après avoir attendu au moins une seconde après la marque du dernier point. Dans une équipe de deux joueurs, chacun de ceux-ci peut servir en appuyant sur le bouton rouge de commande.

Le deuxième joueur d'une équipe a une raquette hachurée et joue en avant.

NB: Pour les jeux de deux joueurs, utilisez les commandes de gauche.

Handball

(Jeu à deux joueurs)

Chaque joueur commande une raquette et cherche à marquer des points.

Handball II

(Jeu à quatre joueurs)

C'est un jeu de handball en double! Deux joueurs constituent une équipe. Chaque joueur contrôle une raquette. Chaque joueur d'une équipe peut attraper la balle.

Numéro du jeu
Nombre de joueurs
Volée
Effet (Whammy)

Hand- ball	Hand- ball I	Hand- ball II	Hand- ball III
35	36	37	38
2	2	4	4
Blue	White	Blue	White
White	Red	White	Red

VOLLEYBALL

Deux ou quatre joueurs peuvent jouer au volleyball. L'objectif? Renvoyer la balle par-dessus le filet au milieu du terrain. Chaque joueur contrôle une raquette qui se déplace sur une ligne horizontale au bas de l'écran. Les couleurs des raquettes sont coordonnées avec celles des marques affichées en haut de l'écran. La marque de droite correspond au joueur ou à l'équipe utilisant la commande de droite, la marque de gauche au joueur ou à l'équipe utilisant la commande de gauche.

Un joueur ou une équipe marque un point quand son adversaire

manque la balle ou la lance dans le filet. Le premier joueur ou la première équipe qui marque 21 points gagne la partie.

Dans les parties en double, le deuxième joueur de l'équipe couvre la partie supérieure de l'écran avec une raquette plus petite. La dernière équipe qui a marqué un point sert la balle après avoir attendu au moins une seconde après la marque du dernier point. Dans une équipe de deux joueurs, chacun de ceux-ci peut effectuer en appuyant sur le bouton rouge de commande.

Volleyball

(Jeu à deux joueurs)

Deux joueurs contrôlent chacun une raquette et se battent pour des points.



terrain de jeu VOLLEYBALL



terrain de jeu VOLLEYBALL 4

Volleyball 4

(Jeu à quatre joueurs)

Avec deux joueurs par équipe, vous pouvez contrôler et frapper la balle.

Numéro du jeu
Nombre de joueurs
Saut

	Volleyball	Volleyball 4
39	40	41
40	2	4
41	2	4
42		

BASKETBALL

Préparez-vous à marquer des paniers! Deux ou quatre joueurs peuvent jouer au basketball. Chaque joueur contrôle une raquette qui se déplace sur une ligne horizontale sur la moitié de la partie inférieure de l'écran. Chaque joueur ou équipe possède un panier. Le joueur placé du côté gauche de l'écran doit envoyer la balle dans le panier situé à droite, et le joueur placé à droite doit envoyer la balle dans le panier situé à gauche.

Les couleurs des raquettes sont coordonnées avec les couleurs des marques affichées en haut de l'écran.

Un joueur ou une équipe marque un point quand la balle traverse le panier. Le premier joueur qui marque 21 points gagne la partie. L'équipe qui a marqué le dernier point remet la balle en jeu en appuyant sur le bouton rouge de commande après avoir attendu au moins une seconde après la mar-

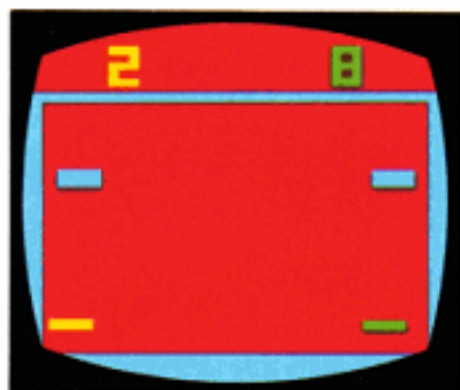
que du dernier point. Dans une équipe de deux joueurs, chacun de ceux-ci peut effectuer la remise en jeu. Par exemple, si vous frappez la balle par le côté droit de votre raquette, la balle partira vers la droite.

NB: Faites attention à ne pas envoyer la balle dans le panier de votre adversaire, de votre côté du terrain.

Le deuxième joueur d'une équipe contrôle une petite raquette, placée plus haut sur l'écran.

Les couleurs des raquettes sont coordonnées avec les couleurs des marques affichées en haut de l'écran. La marque de droite correspond au joueur ou à l'équipe utilisant la commande de droite, la marque de gauche au joueur ou à l'équipe utilisant la commande de gauche.

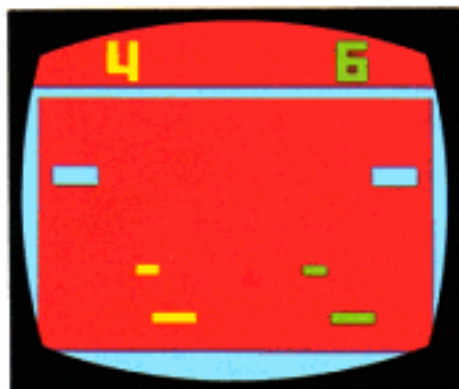
NB: Pour les jeux à deux joueurs, utilisez les commandes de gauche.



terrain de jeu BASKETBALL

Basketball (Jeu à deux joueurs)

En se servant des raquettes, chaque joueur essaie de marquer des paniers et des points. Le premier joueur qui marque 21 points gagne la partie.



terrain de jeu BASKETBALL 4

Basketball 4 (Jeu à quatre joueurs)

Deux joueurs constituent une équipe. Chaque équipe essaie de marquer des paniers et des points. La première équipe qui marque 21 points gagne la partie.

Numéro du jeu
Nombre de joueurs
Effet (Whammy)
Saisie (Catch)
Saut

	Basket-ball				Basket-ball 4			
	43	44	45	46	47	48	49	50
	2	2	2	2	4	4	4	4

VIDEO OLYMPICS™

	PONG®								SUPER PONG®								FOOT PONG®								
Numéro du jeu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22			
Nombre de joueurs	1	1	2	2	4	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2	2	4	4			
Volée	Blue	Blue	Blue	White	Blue	White	Blue	White	Blue	White	Blue	White	Blue	White	Blue	White	Blue	White	Blue	White	Blue	White			
Effet (Whammy)	Red	White	White	Red	White	Red	White	Red	White	Red	White	Red	White	Red	White	Red	White	Red	White	Red	White				
Saisie (Catch)																									
Saut																									

	HOCKEY										QUADRAPONG®								VOLLEYBALL								BASKETBALL							
Numéro du jeu	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50						
Nombre de joueurs	2	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2	2	4	4	4	4						
Volée	Blue	Blue	Blue	White	Blue	White	Blue	White	Blue	White	Blue	White	Blue	White	Blue	White	Blue	White	Blue	White	Blue	White	Blue	White	Blue	White	Blue	White						
Effet (Whammy)	Red	White	White	Red	White	Red	White	Red	White	Red	White	Red	White	Red	White	Red	White	Red	White	Red	White	Red	White	Red	White	Red	White	Red						
Saisie (Catch)																																		
Saut																																		

VIDEO OLYMPICS™



A Warner Communications Company

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