

23 JEUX VIDEO

WARLORDS™



ATARI®

A Warner Communications Company



CX2610

SPECIAL  FEATURE

This Game Program™ contains additional versions for young children.

23

JEUX VIDEO

WARLORDS™

CARACTERISTIQUE SPECIALE

Ce game program™ comprend des variantes supplémentaires destinées aux jeunes enfants.

NOTA: Avant d'introduire ou de retirer un Game Program™, mettez toujours à l'arrêt (OFF) l'interrupteur marche-arrêt (POWER). Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre Video Computer System™ ATARI®.

INTRODUCTION



Il était une fois, dans une contrée lointaine, un roi nommé Frederick qui veillait au bien-être de ses sujets, tout en intervenant peu dans les affaires du royaume. Le roi Frederick et la reine Christina, son épouse, désiraient ardemment des enfants, et la reine mit bientôt au monde quatre enfants à la fois, quatre garçons magnifiques dont la naissance surprenante les combla de bonheur.

Les années passèrent rapidement et les fils du roi Frederick, Dominick,

Marcus, Felipe et Restivo, devinrent de grands et solides gaillards. Cependant, contrairement au Roi leur père qui était pacifique et débonnaire, les quatre frères se battaient continuellement et à tout propos. Leurs luttes étaient si féroces que le roi Frederick lui-même, d'habitude si insouciant, finit par s'en inquiéter. Entre les mains de ses fils, en concurrence violente et perpétuelle, qu'advviendrait-il, à sa mort, ou même avant, de son doux et paisible royaume?

La solution qui s'imposait était sans doute radicale, mais le roi n'avait pas le choix: Dominick, Marcus, Felipe et Restivo furent bannis du royaume paternel et exilés sur une terre interdite. Luttant et guerroyant, ils s'emparèrent d'un vaste territoire qu'ils convinrent de diviser en quatre régions égales: c'était la première et la dernière fois qu'ils s'entendaient sur quelque chose... Chacun entreprit alors de bâtir son propre château, après quoi, les luttes reprirent pour ne plus jamais cesser. Ils ne s'arrêtaient de se catapultier des boulets de feu et des balles-éclair que pour reconstruire leurs châteaux ravagés ou détruits par la guerre continuelle.

Dès que les réparations étaient achevées, les combats reprenaient de plus belle.

Les frères ennemis se battent ainsi depuis la nuit des temps, et c'est à vous à présent de poursuivre leur combat séculaire. Les seigneurs ("warlords") Dominick, Marcus, Felipe et Restivo ont été enfermés dans ce Game Program™; ils ont accumulé de telles réserves de boulets de feu et de balles-éclair qu'ils ne pourront jamais les épuiser, ni vous non plus. Ils sont terriblement impatients de commencer à se battre. Alors, bonne chance, le combat qui s'annonce sera sans pitié...

REGLES DU JEU

Le but du jeu consiste à détruire les trois autres seigneurs avant que le vôtre ne soit anéanti. Utilisez la commande marquée de raquettes afin de protéger votre château et votre suzerain (qui se trouve à l'intérieur du château comme indiqué sur la **Figure 1**). Tournez le bouton de commande pour déplacer votre bouclier autour de votre château et pour parer les balles*. Vous trouverez au **Chapitre 4 — EMPLOI DES COMMANDES** — des instructions plus détaillées à ce sujet.

Si vous n'interceptez pas la balle, elle fera tomber quelques briques de vos murailles. A mesure que votre château est ainsi démantelé, il devient de plus en plus facile pour la balle d'atteindre votre seigneur, ce

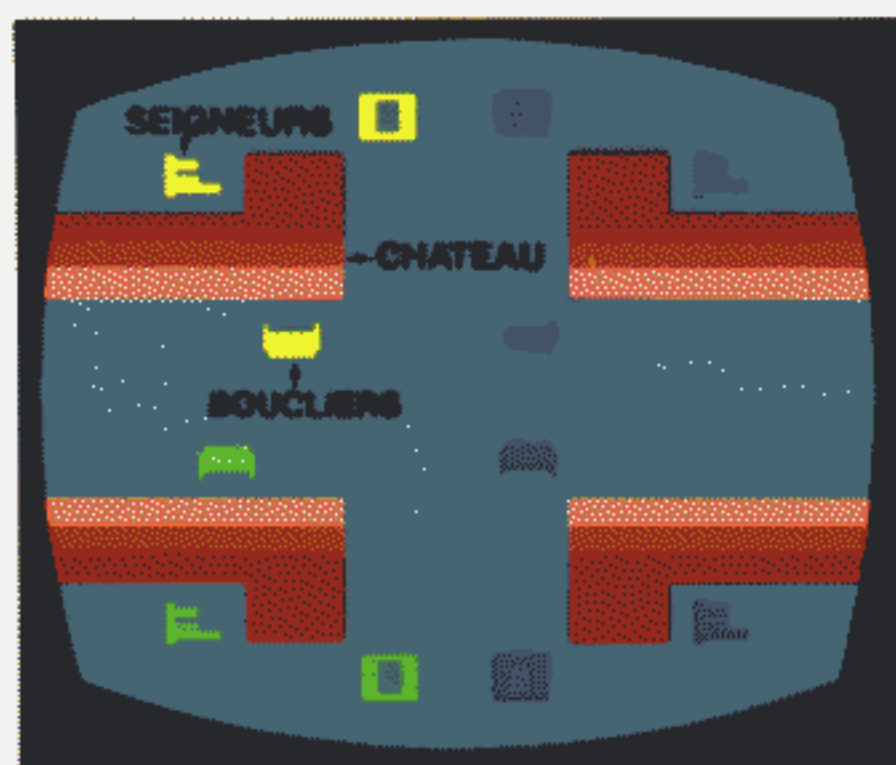


Figure 1

qui vous mettra hors de combat. La bataille se termine quand il ne reste plus qu'un seul seigneur sur le terrain de combat. **LE PREMIER JOUEUR OU ORDINATEUR, A GAGNER CINQ BATAILLES REMPORTE LA VICTOIRE.**

NOTA: Le bouclier commandé par l'ordinateur se déplace plus lentement que celui qui est manœuvré par le joueur. A titre de compensation, le joueur de l'ordinateur et son bouclier peuvent lancer la balle dans des directions inattendues.

En outre, quand un seigneur est tué, son fantôme revient hanter le champ de bataille. Si la balle s'en approche, le fantôme peut la relancer dans une

autre direction. En regardant de près, vous pourrez peut-être même apercevoir le fantôme et son bouclier.

* Dans chacune des 23 variantes de **WARLORDS**, la vitesse de la balle peut être rapide (balle-éclair) ou lente (boulet de feu). On trouvera au **Chapitre 5 — VARIANTES DU JEU** — et dans le **TABLEAU DE SELECTION DE JEU** la description et les diverses caractéristiques de chacune des variantes.

COMMANDES DE LA CONSOLE

GAME SELECT (SELECTEUR DE JEU)

Le sélecteur de jeu (**GAME SELECT**) vous permet de choisir la version que vous désirez jouer. Le numéro du jeu, affiché du côté gauche, en haut de l'écran, change à chaque pression sur la touche. Le nombre de joueurs, affiché à droite, change aussi en même temps (voir **Figure 2**).

GAME RESET (REMISE A ZERO)

Lorsque vous aurez sélectionné le jeu de votre choix, appuyez sur la touche de remise à zéro (**GAME RESET**) pour commencer la partie.

DIFFICULTY (SELECTEURS DE DIFFICULTE)

Non utilisés.

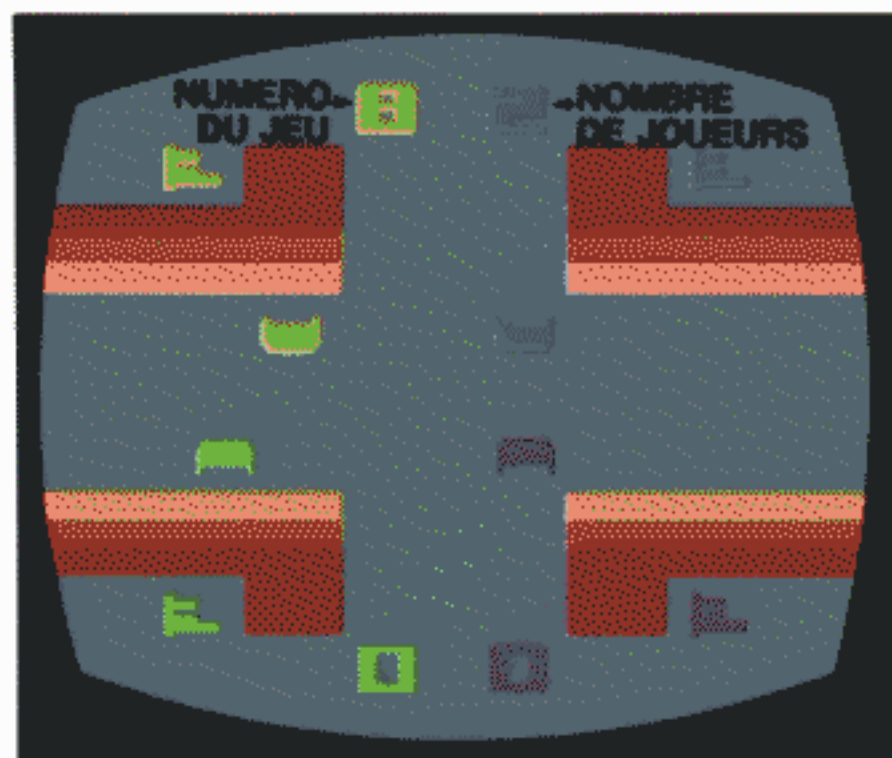


Figure 2

TV TYPE (COMMUTATEUR DE TELEVISION)

Mettez ce commutateur en position **COLOR** si vous disposez d'un téléviseur en couleurs, et en position **B-W** pour jouer en noir et blanc.

EMPLOI DES COMMANDES



Servez-vous, pour cette cassette Game Program™ d'ATARI®, des commandes marquées de raquettes. Vérifiez que les conducteurs des câbles de commande sont fermement enfichés dans la prise **LEFT CONTROLLER** (Commande gauche) au dos de votre jeu Video Computer System™ d'ATARI. Pour jouer seul ou à deux, utilisez la prise **LEFT CONTROLLER**. Pour jouer à trois ou à quatre, utilisez un jeu de commandes supplémentaires, reliées à la prise **RIGHT CONTROLLER** (Commande de droite).

NOTA: Si vous ne savez pas lequel des boucliers est gouverné par votre commande, tournez votre bouton pour voir sur l'écran quel est celui qui se déplace.

Placez la commande de manière à ce que le bouton rouge, en haut à gauche, soit orienté vers l'écran de télévision. Vous trouverez des renseignements plus détaillés au **Chapitre 3** de la notice d'emploi de votre Video Computer System.

Tournez le bouton de commande pour déplacer le bouclier et arrêter la balle. Pour vous servir de la manœuvre **CATCH** (prise), appuyer sur le bouton de commande rouge et maintenez-le enfoncé avant que la balle ne touche votre bouclier. Relâchez le bouton pour renvoyer à **GRANDE VITESSE** la balle vers l'adversaire.

Le **TABLEAU DE SELECTION DE JEU** vous indiquera les variantes incorporant le mode **CATCH**.

VARIANTES DU JEU

Le jeu **WARLORDS** comprend trois variables:

A. Le nombre de joueurs: un, deux, trois, quatre ou Doubles.

Le **TABLEAU DE SELECTION DE JEU** vous indiquera le nombre de joueurs correspondant à chaque variante. Dans les Doubles (D), deux joueurs commandent chacun deux boucliers. L'ordinateur gouverne les boucliers restants.

B. La vitesse de la balle—boulet de feu ou balle-éclair.

Selon le numéro de la variante sélectionnée, la vitesse de la balle sera lente (boulet de feu) ou rapide (balle-éclair). Comme indiqué plus haut, en mode **CATCH**, la balle rebondit à grande vitesse à partir du bouclier. De plus, lorsqu'une balle touche des briques, elle rebondit d'autant plus vite que le mur est plus sombre.

C. Le bouclier—ricochet/**CATCH**
Les boucliers réagissent en mode Ricochet ou **CATCH**. En

mode Ricochet, la balle rebondit dès qu'elle touche le bouclier. En mode **CATCH**, elle s'attache au bouclier si l'on a maintenu le bouton rouge enfoncé avant qu'il n'y ait eu contact, et rebondit à grande vitesse dès qu'on relâche le bouton. Utilisez le mode **CATCH** pour viser l'ennemi ou pour varier le rythme de la bataille.

VERSIONS POUR ENFANTS

Les versions 21, 22 et 23, dont l'action est considérablement plus lente, sont tout particulièrement destinées aux jeunes enfants. Ces trois variantes se jouent en mode ricochet (plutôt que **CATCH**), et avec des boulets de feu (balles lentes). Les trois jeux ne diffèrent que par le nombre de joueurs (4, 3 ou 2). Voir le **TABLEAU DE SELECTION DE JEU**.

CONSEILS JUDICIEUX

Pour vos premières parties de **WARLORDS**, choisissez des jeux à balles lentes (boulets de feu). Cela vous aidera à vous familiariser plus rapidement avec le jeu. De plus, dans certaines positions, la balle rebondit toujours selon le même angle ou dans la même direction quand elle touche le bouclier. Apprenez à reconnaître ces positions et utilisez-les à votre avantage contre vos adversaires.

Ne jouez pas de manière trop prévisible. Si vous tentez de tirer trop souvent à partir de la même position ou selon le même angle, vos adversaires pourront prévoir vos mouvements et presque toujours intercepter vos coups. Variez vos attaques pour prendre l'ennemi par surprise.

Etudiez les faiblesses de vos adversaires. Vous en apprendrez long rien qu'en observant leurs habitudes. Vous pourriez par exemple découvrir que l'un de vos adversaires n'éprouve aucune difficulté à se déplacer dans un certain sens pour tenter de parer les coups, mais qu'il lui est moins facile de se déplacer dans le sens inverse. Il va de soi que vous voudrez alors concentrer vos efforts sur la direction qui lui pose le plus de difficultés.

Jeu par équipes: vous ne tarderez pas à trouver que les jeux à quatre sont formidables, car la lutte est féroce et acharnée. Vous pourriez même former des équipes qui tâcheront d'obtenir le score total le meilleur.

VER-
SIONS
POUR
ENFANTS

MATRICE DE SELECTION DE JEU

NUMERO DE JEU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
NOMBRE DE JOUEURS	4	3	2	1	D	4	3	2	1	D	4	3	2	1	D	4	3	2	1	D	4	3	2
BOUCLIERS	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R	R
VITESSE DE LA BALLE	Rp	Rp	Rp	Rp	Rp	L	L	L	L	L	Rp	Rp	Rp	Rp	Rp	L	L	L	L	L	L	L	L

Nombre de joueurs : 4, 3, 2, 1 ou Doubles (D)
 Boucliers : C = CATCH (prise)
 R = RICOCHET (sans prise)
 Vitesse de la balle : Rp = Rapide (balle-éclair)
 L = Lente (boulet de feu)