

7 JEUX VIDEO

# YARS' REVENGE™



ATARI®

A Warner Communications Company W

CX2655

SPECIAL  FEATURE

This Game Program™ contains additional versions for your children.

**7** JEUX VIDEO

---

# YARS' REVENGE™

---

CARACTERISTIQUE  SPECIALE

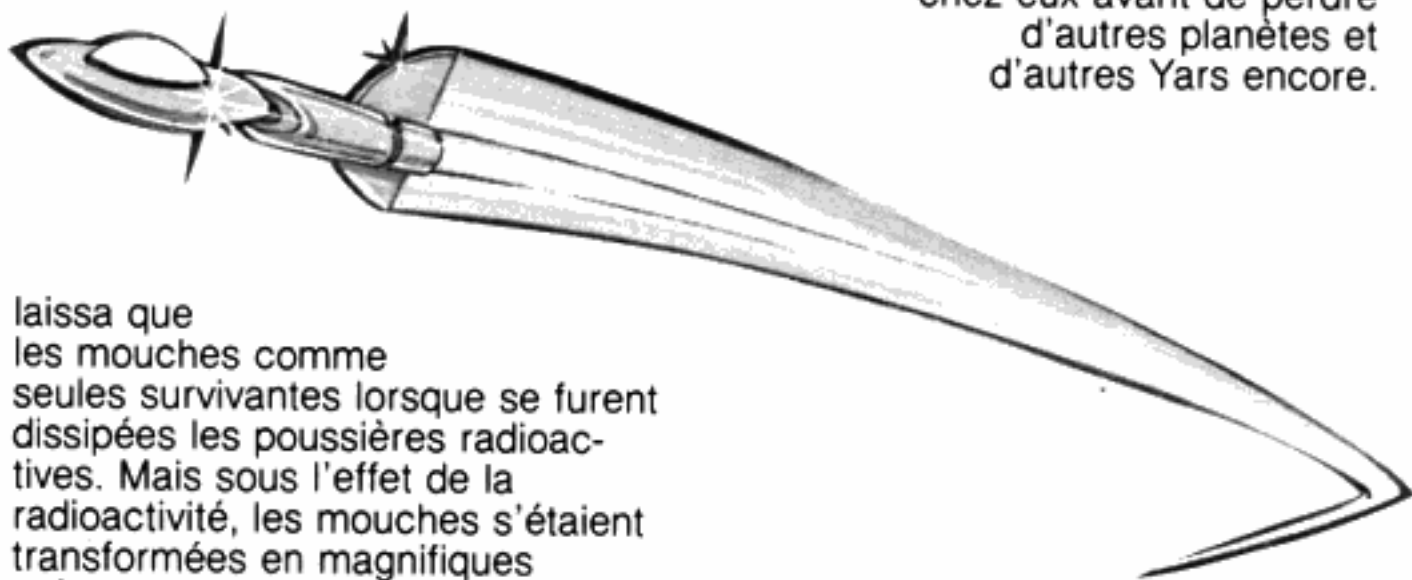
Ce game program™ comprend des variantes supplémentaires destinées aux jeunes enfants.

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

# HISTOIRE DES YARS

Aussi incroyable que cela puisse paraître, les Yars descendent en fait de la mouche domestique de la planète Terre. Les ancêtres des Yars, voyez-vous, s'étaient lancés dans l'espace en se cachant dans une caisse de denrées alimentaires à bord d'un vaisseau interstellaire, qui, victime d'une collision, ne

canon Zorlon, dont la construction était en cours lorsque l'agression tant redoutée devint une réalité. Sans avertissement, le Qotile sans foi ni loi attaqua la quatrième planète des Yars et la détruisit complètement. Depuis ce jour d'infamie, le but primordial des Yars est de chasser le Qotile de chez eux avant de perdre d'autres planètes et d'autres Yars encore.

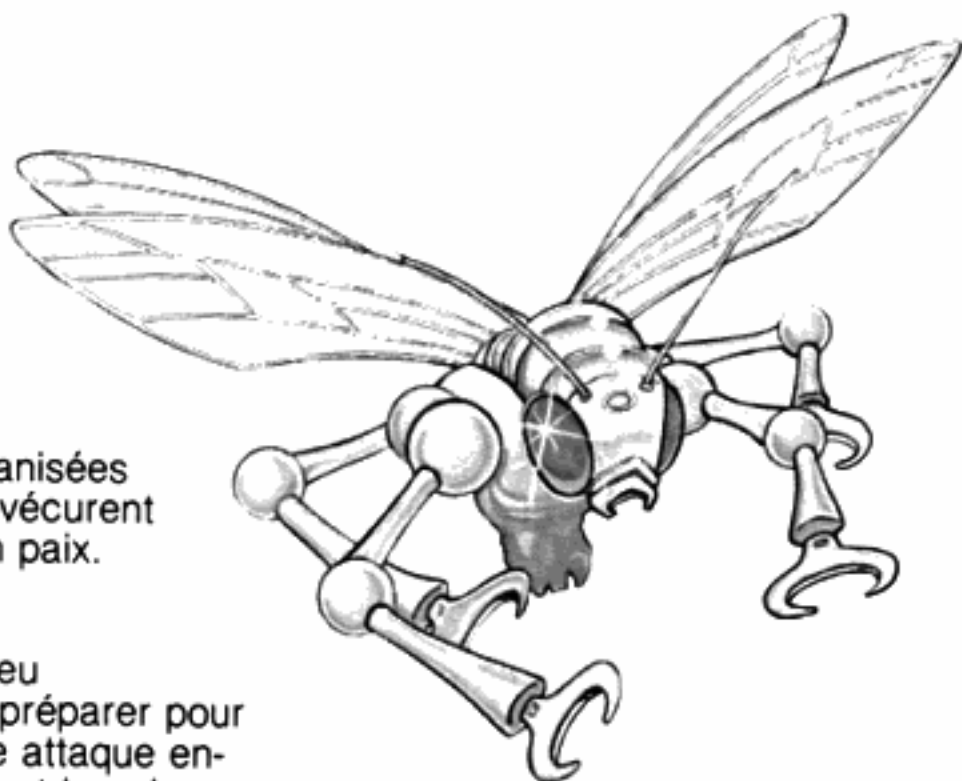


laissa que les mouches comme seules survivantes lorsque se furent dissipées les poussières radioactives. Mais sous l'effet de la radioactivité, les mouches s'étaient transformées en magnifiques créatures douées de pouvoirs extraordinaires, qui se donnèrent le nom de "YARS".

Les Yars peuplèrent les planètes III, IV et V du système solaire Razak.

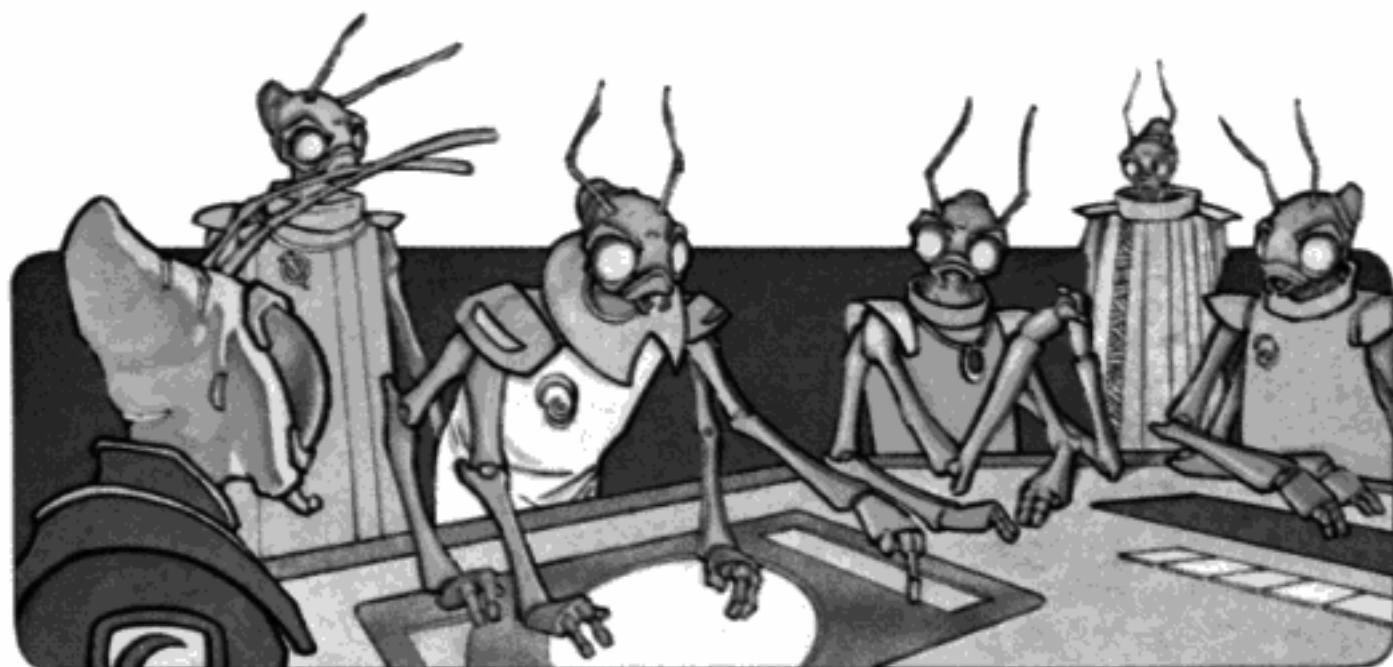
Ils fondèrent des colonies bien organisées et productives et vécurent quelque temps en paix.

Heureusement, nos Yars avaient eu la sagesse de se préparer pour l'éventualité d'une attaque ennemie. Ils conçurent le puissant



Pour préparer leurs contre-attaques, les Yars disposent de leurs forces, de leur canon Zorlon inachevé, et de leur connaissance limitée de l'ennemi. En tant que recrue des Yars, vous jouez un rôle

crucial dans ces contre-attaques. Votre mission consiste à apprendre la terminologie et à la mettre à profit pour aider les Yars à organiser la stratégie de leurs batailles et pour y participer en expert guerrier.



## TERMINOLOGIE

---

### YAR

Simulateur de mouche sous le contrôle direct de l'utilisateur

### MISSILE ENERGETIQUE

Missile déployé par les Yars pour anéantir les cellules

### QOTILE

Objet de type laser situé à droite de l'écran, derrière la barrière

### BARRIERE

Barrière d'énergie composée de cellules et abritant le Qotile

### CELLULES

Éléments de la barrière

### MISSILE DESTRUCTEUR

Missiles guidés déployés par le Qotile pour détruire les Yars

## CANON ZORLON

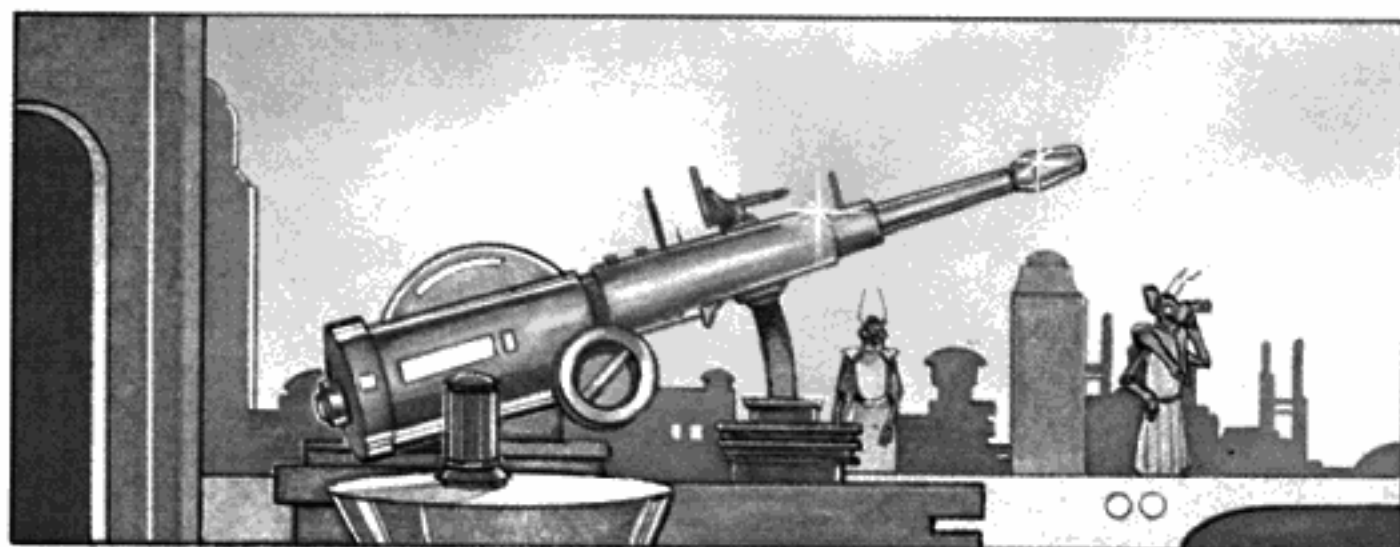
Boule de feu vibrante et étincelante qui apparaît à gauche sur l'écran et traverse ce dernier à l'horizontal.

## TOURBILLON

Roue tourbillonnante lancée par le Qotile pour détruire les Yars

## ZONE NEUTRE

Allée multicolore et scintillante qui s'ouvre au milieu du terrain de jeu. Une fois dans cette zone, le Yar ne peut plus lancer de missiles, il est à l'abri des Missiles Destructeurs mais reste une cible vulnérable pour le Tourbillon.



# REGLES DU JEU

L'objectif principal du jeu est de franchir la barrière et d'anéantir le Qotile à l'aide du canon Zorlon. L'objectif secondaire est de marquer le plus de points possibles.



Se référer à la **Figure 1** pour une explication relative aux objets se trouvant sur le terrain de jeu.

La barrière est la zone rouge qui s'étend devant la base du Qotile.

Elle existe sous deux formes différentes: arc ou rectangle mobile. Certains jeux offrent un seul type de barrière, d'autres les deux.

Cette barrière se compose de cellules. L'éclaireur Yar peut détruire ces cellules en les bombardant de ses missiles énergétiques, depuis n'importe quel endroit du terrain de jeu, ou en les dévorant à l'impact. (Le canon Zorlon peut être utilisé pour détruire les cellules, mais il est préférable de ne pas gaspiller cette arme puissante.)

**REMARQUE:** Pour des détails concernant le déplacement des Yars ainsi que d'autres aspects des

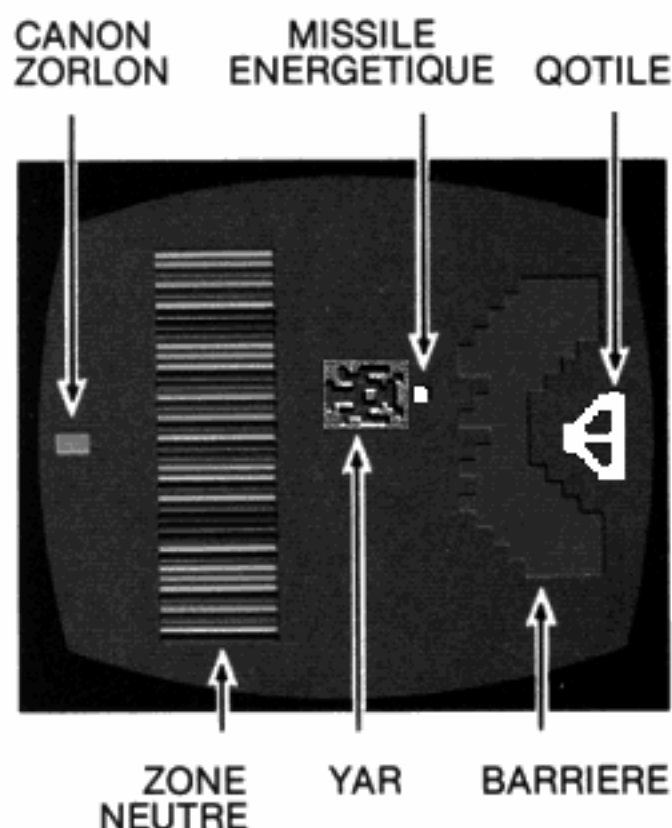


FIGURE 1

Le Qotile dispose de deux armes différentes pour se défendre: les Missiles Destructeurs et les Tourbillons.



règles du jeu, se référer à la section EMPLOI DES LEVIERS DE COMMANDE.

Une fois la barrière franchie, utilisez le canon Zorlon pour détruire le Qotile. Pour faire apparaître le canon, le Yar peut soit manger une cellule, soit survoler le Qotile. Pour plus de détails sur l'emploi des YARS SUPREMES voir VARIANTES DE JEU, Jeux 6 et 7.

Le canon Zorlon apparaît sur le côté gauche du terrain de jeu, et se déplace sur la même ligne que le Yar. Le Yar se trouve ainsi directement dans son champ de tir. Il est donc très important de diriger le canon vers le Qotile, de faire feu et de se sauver à tire d'aile.



Les Missiles Destructeurs déferlent l'un après l'autre, en un flot plus ou moins continu. Le Yar doit faire de son mieux pour les esquiver. De temps en temps, le Qotile se transforme en tourbillon. Ce Tourbillon prend son essor et se lance dans une poursuite effrénée après le Yar.

Il est possible de détruire le Tourbillon en le bombardant à l'aide du canon Zorlon lorsqu'il se trouve à sa base ou en plein ciel.

Plus le joueur marque de points, plus le Tourbillon devient dangereux. (Voir SCORE.)



L'allée scintillante qui s'ouvre au milieu de l'écran est la Zone Neutre. Dans cette zone, le Yar est à l'abri des Missiles Destructeurs mais pas des Tourbillons. Lorsqu'il se trouve dans la Zone Neutre, le Yar ne peut pas déployer ses propres missiles énergétiques.

Une fois touchés par un Missile Destructeur, un Tourbillon ou leur propre canon Zorlon, les Yars sont anéantis. Chaque joueur dispose de quatre Yars (tours) par jeu. Il est possible également d'acquérir des Yars supplémentaires. Voir SCORE.

## EMPLOI DES LEVIERS DE COMMANDE

Employez les leviers de commande avec cette cassette ATARI® Game Program™. Assurez-vous que les câbles des leviers de commande sont fermement enfichés dans les prises **CONTROLLER** prévues à cet effet à l'arrière de votre ATARI Video Computer System™. Pour les jeux à un joueur, utilisez le levier de commande enfiché dans la prise **LEFT CONTROLLER**. Tenez le levier de commande de façon à ce que le bouton rouge en haut et à gauche fasse face à l'écran de télévision.

Pour plus de détails référez-vous à votre Mode d'Emploi.

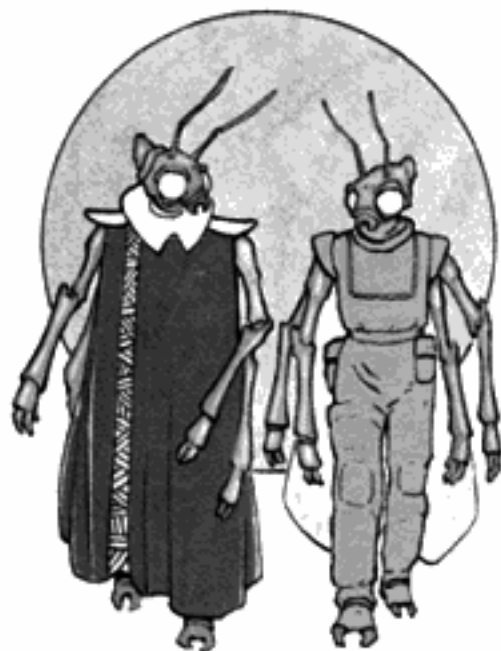


### DEPLACEMENT DES YARS

Pour déplacer les Yars, poussez le levier de commande dans la direction désirée. L'image défile de façon continue sur l'écran de haut en bas, et de bas en haut. Ainsi, lorsque votre Yar disparaît en haut de l'écran il réapparaît en bas et vice versa.

Le bouton rouge «feu» remplit deux fonctions indépendantes: déployer un missile énergétique dans la direction indiquée par le Yar, ou activer le canon Zorlon lorsqu'il est sur l'écran. **REMARQUE:** pour le fonctionnement du canon Zorlon, référez-vous à la section **REGLES DU JEU**.

Le bouton rouge permet également de recommencer un tour ou une partie. Appuyez sur ce bouton après chaque tour pour recommencer votre vie. Enfoncez de nouveau ce bouton à la fin d'une partie lorsque vous désirez rejouer la même version.

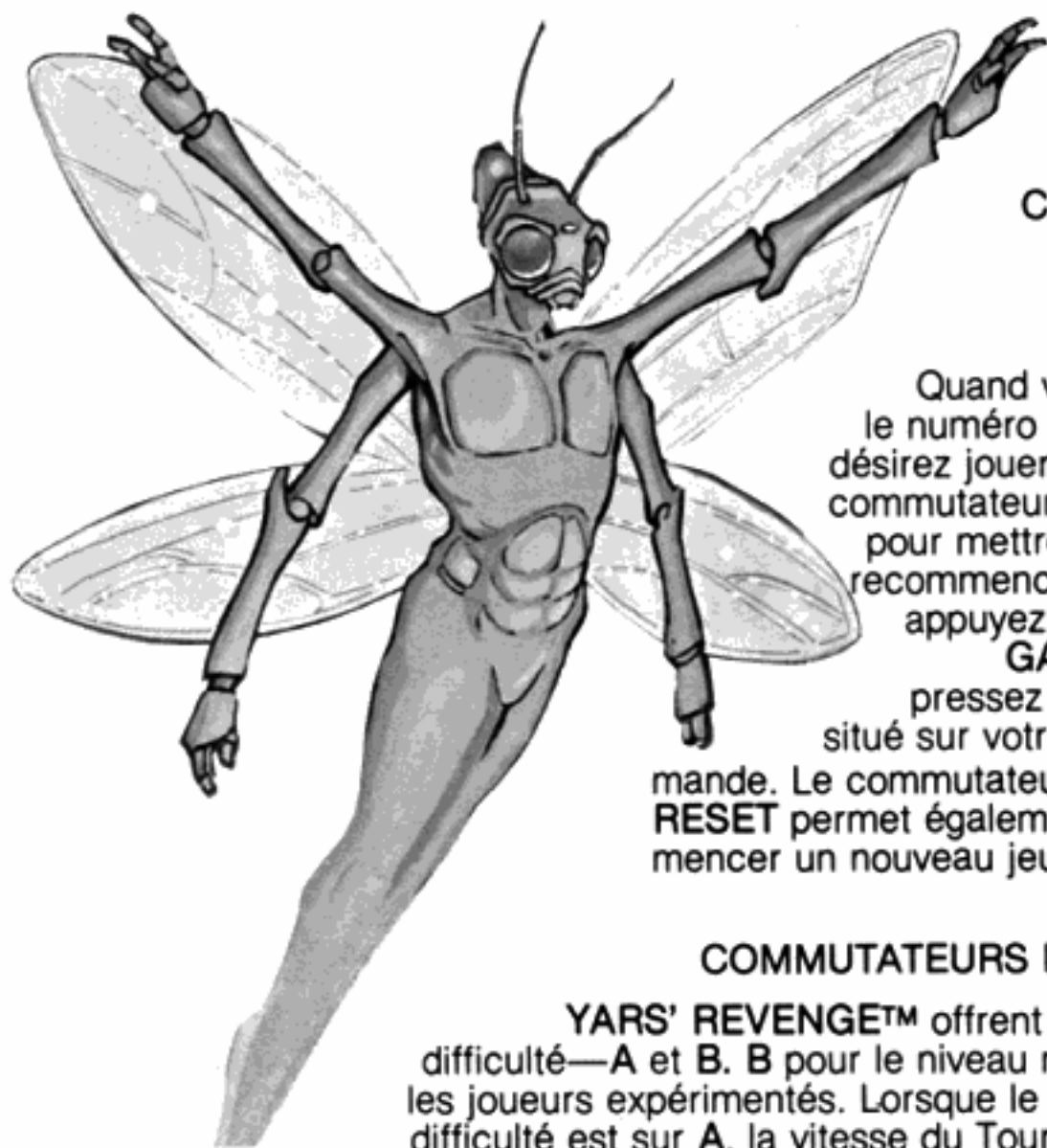


# COMMANDES DE LA CONSOLE

---

## COMMUTATEUR SELECTEUR DE JEU (GAME SELECT)

Utilisez le commutateur **GAME SELECT** pour choisir le numéro du jeu que vous désirez jouer. Voir **VARIANTES DE JEU** pour les numéros et la description des jeux. Le numéro du jeu apparaît au centre de l'écran.



## COMMUTATEUR DE REMISE A ZERO (GAME RESET)

Quand vous avez choisi le numéro du jeu que vous désirez jouer, appuyez sur le commutateur **GAME RESET** pour mettre en route. Pour recommencer le même jeu, appuyez de nouveau sur **GAME RESET**, ou pressez le bouton rouge situé sur votre levier de commande. Le commutateur **GAME RESET** permet également de commencer un nouveau jeu à tout moment.

## COMMUTATEURS DE DIFFICULTE

**YARS' REVENGE™** offrent deux niveaux de difficulté—A et B. B pour le niveau normal et A pour les joueurs expérimentés. Lorsque le commutateur de difficulté est sur A, la vitesse du Tourbillon augmente, et le Yar a donc plus de peine à l'esquiver. En outre, toute rencontre entre le canon Zorlon et le Missile Destructeur est fatale.

Pour les jeux à un joueur, utilisez le commutateur **LEFT DIFFICULTY**. Pour les jeux à deux joueurs, le joueur de gauche utilise le commutateur **LEFT DIFFICULTY** et celui de droite le commutateur **RIGHT DIFFICULTY**.

## COMMUTATEUR DE TYPE DE TELEVISEUR (TV TYPE)

Réglez ce commutateur sur **COLOR** si vous avez un téléviseur couleur. Réglez sur **B-W** lorsque vous jouez en noir et blanc.



# VARIANTES DE JEUX

## JEU 0

Ceci est la version la plus simple, un choix excellent pour les jeunes enfants. Elle offre un type unique de barrière ainsi qu'un Missile Destructeur qui se déplace lentement.

## JEU 1

Il s'agit de la version pour deux joueurs de **Jeu 0**.

## JEU 2

Version "normale", offrant deux types de barrières en alternance, ainsi qu'un Missile Destructeur et un Tourbillon qui évoluent à une vitesse normale.

## JEU 3

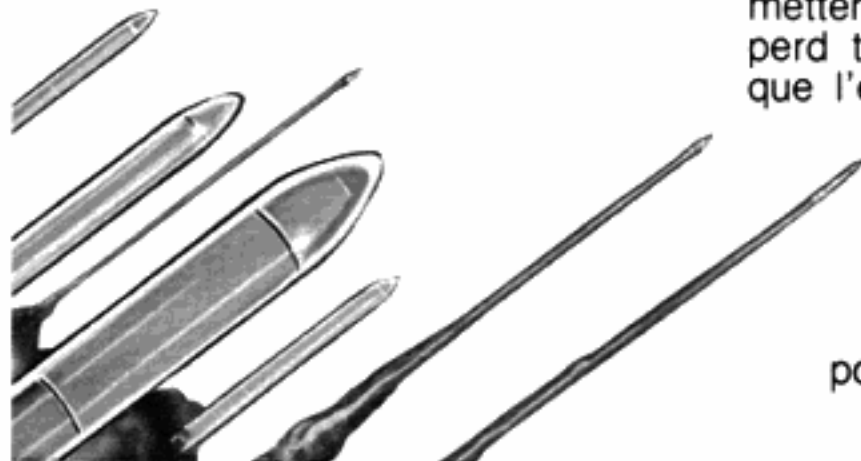
Version pour deux joueurs du **Jeu 2**.

## JEU 4

Dans ce jeu, le canon Zorlon rebondit contre la barrière. Prenez garde! Il peut vous détruire en rebondissant. Cette variante offre deux types de barrières, ainsi qu'un Missile Destructeur et un Tourbillon qui évoluent à une vitesse normale.

## JEU 5

Version pour deux joueurs du **Jeu 4**.



## LES YARS SUPREMES: Jeux 6 et 7

Cette variante offre un canon Zorlon qui rebondit, ainsi que certains effets spéciaux qui le distinguent des autres jeux Yar.

Premièrement, le Yar doit rebondir contre le côté gauche de l'écran pour faire apparaître le canon Zorlon. Pour faire feu, le joueur doit disposer de cinq TRONS. Les TRONS sont des unités énergétiques qu'il est possible d'obtenir comme suit:

1. Manger une cellule de la barrière: 1 TRON
2. Toucher le Qotile: 2 TRONS
3. Intercepter un canon Zorlon alors qu'il rebondit contre la barrière: 4 TRONS

Si un Yar possédant moins de cinq TRONS rebondit contre le côté gauche de l'écran, le canon ne fait pas feu mais le Yar conserve ces TRONS. Toutes les fois qu'un Yar est détruit, il perd ses TRONS. Chaque Yar peut posséder jusqu'à 225 TRONS. Si un Yar essaie d'en obtenir davantage, les TRONS se mettent en court circuit et le Yar les perd tous. Le nombre de TRONS, que l'éclaireur Yar connaît instinctivement, n'est pas affiché sur l'écran.

Le **Jeu 6** est la version du Jeu des YARS SUPREMES pour un joueur. Le **Jeu 7** est la version pour deux joueurs.

# SCORE



## TABLEAU D'AFFICHAGE DU SCORE

ACTIVITE	POINTS	BONUS
Cellule, touchée par Missile	69	
Cellule, dévorée par Yar	69	100 points
Qotile, détruit	1000	
Tourbillon, détruit sur place	2000	
Tourbillon, détruit en plein ciel	6000	Vie supplémentaire

## MARQUAGE POUR JEU A SCORE ELEVE

POINTS	ACTIVITE
70.000	La fréquence du Tourbillon triple et il arrive que ce dernier soit lancé instantanément. La barrière devient bleue.
1500.000	Le Tourbillon retourne à la fréquence normale, mais il restera en plein ciel pour vous toucher. La barrière devient grise.
230.000	La fréquence du Tourbillon triple de nouveau et il arrive que ce dernier soit lancé instantanément. La barrière devient rosée.

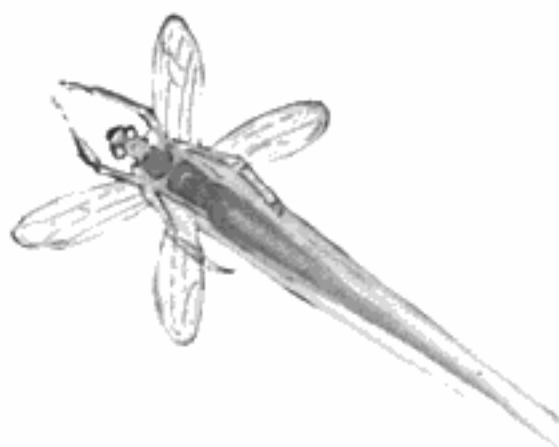
# CONSEILS PRATIQUES

La destruction d'un Qotile ou d'un Tourbillon provoque une explosion, pendant laquelle le Yar reste sur l'écran. Profitez de cette occasion pour changer la position du Yar, en préparation pour la prochaine attaque.

Le Qotile change constamment de couleur. L'ordre des couleurs vous permettra de deviner à quel moment le Tourbillon va apparaître et de préparer votre plan d'attaque et de défense.

Si vous survolez le Qotile lorsqu'il se transforme en Tourbillon il vous détruira, méfiez-vous!

Les **Jeux 0 et 1** sont très simples. Ne vous inquiétez pas si vous avez des difficultés à maîtriser le **Jeu 2**. D'un niveau plus élevé, ce jeu



passionnant est beaucoup plus difficile.

Lorsque vous vous sentez en pleine forme, passez au niveau **A**, puis essayez de vous mesurer aux **Yars' Supremes**!



---

# YARS' REVENGE™

---



 A Warner Communications Company

---

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

---

© 1981 Atari, Inc. ALL RIGHTS RESERVED