

ATARI[®]
ORDINATEURS-MAISON[®]

**PROGRAMME
POUR LES
ORDINATEURS-MAISON[®]
ATARI[®]**

Jeu pour ordinateur

ASTEROIDSTM

RXB 4013

ATARI[®]



A Warner Communications Company

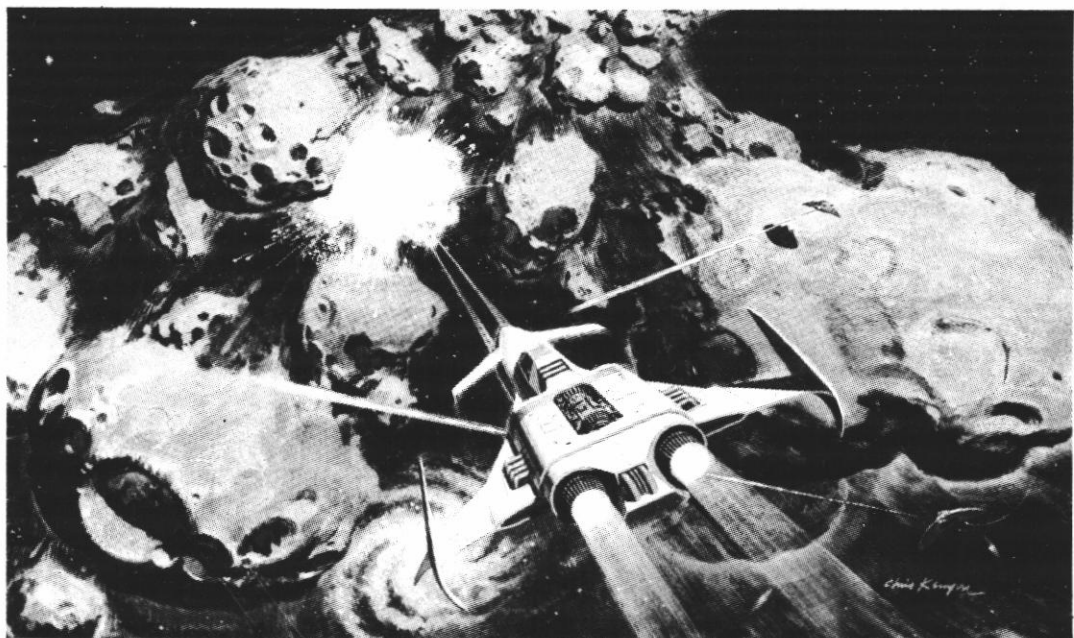
GARANTIE

Nous garantissons, pendant 30 jours après la date d'achat, que le support sur lequel ce programme ATARI est enregistré, ne comporte aucun défaut.

Si toutefois, il se trouvait que ce programme ne puisse se charger normalement, et que la disquette, la cassette ou la cartouche ci-inclus en soit la cause, veuillez le rapporter à votre revendeur avec une preuve d'achat datée, afin qu'il puisse appliquer la garantie qui se borne strictement à l'échange de ce programme par un autre identique, dans les meilleurs délais.

Cette garantie ne s'applique plus dès lors que le support montre des signes évidents et anormaux d'usure, de contraintes mécaniques (plisures, déformations dues à la chaleur, froissage de la bande, tentative de démontage ou d'ouverture du support etc.) ou de mauvaise utilisation ou détérioration (renversement d'un liquide sur le support, empreinte de doigt sur les parties magnétiques, altération électromagnétique, etc.). La garantie est aussi exclue si ce produit n'est pas d'origine ATARI ou s'il a été modifié par quiconque autre que par les techniciens ou ingénieurs d'ATARI.

L'acheteur est tenu, dès son acquisition, de mettre à l'épreuve le logiciel de ce programme ATARI, de vérifier la véracité de ses résultats et de signaler sur le champ toute anomalie éventuelle à son vendeur afin que celui-ci puisse en faire vérifier l'exactitude par ATARI en le retournant, pour son remplacement, dans les meilleurs délais.



Jeu pour ordinateur

ASTEROIDSTM

RXB 4013

TABLE DES MATIÈRES

1. INTRODUCTION

2. INSTALLATION

Composants ATARI nécessaires
Installation de l'équipement
Utilisation de vos leviers de commande

3. JEU DE BASE À UN JOUEUR

Vagues d'astéroïdes
Barre d'espacement

4. JEU À JOUEUR AVEC OPTIONS

Vos options de défense
Écrans
Espace galactique
Volte-face
Sans effet
Début de la partie

5. JEUX À PLUSIEURS JOUEURS ET OPTIONS

Choix du jeu
Jeu standard ASTEROIDS
Jeu Mêlée ASTEROIDS
Jeu Coop ASTEROIDS
Jeu d'Équipe ASTEROIDS
Jeu Patrouille/Combat ASTEROIDS
Choix de l'option de défense
Début de la partie

6. POINTAGE

Vaisseaux supplémentaires et points obtenus
pour les différentes cibles
Points pour les différentes options de défense

7. CONSEILS PRATIQUES

1 INTRODUCTION

De 8 ans à l'âge adulte

Vous êtes entouré d'astéroïdes.

Vous avez voyagé très loin et votre vaisseau armé court à sa perte. Vous vous trouvez en plein centre d'un gigantesque nuage d'astéroïdes. Vous n'avez pas le choix: vous devez pulvériser tous ces astéroïdes au moyen de votre canon à photons, si vous voulez sauver votre vie et votre navire.

Vous disposez de suffisamment de munitions pour détruire tous les astéroïdes apparaissant à l'écran, mais vous ne pouvez tirer que quatre coups à la fois dans le champ d'astéroïdes. Les astéroïdes passent sur votre écran de visualisation pendant que vous êtes à vos commandes de tir. Vous pouvez être touché quatre fois avant d'être détruit. Après avoir accumulé 10,000 points, vous avez droit à un vaisseau supplémentaire.

Les débris d'un astéroïde venant d'exploser frappent la coque de votre appareil; vous l'entendez résonner comme une cloche. Si vous ne réagissez pas, ce pourrait être la fin. Vos cheveux se dressent sur la tête. Une tache brillante passe sur votre écran de visualisation! Voilà la cause de l'explosion! Une soucoupe volante!

Des soucoupes sont prisonnières des astéroïdes comme vous. Elles ont perdu leur circuit de commande il y a très longtemps; maintenant elles tirent au hasard. Votre fusée constitue une cible plus importante que les astéroïdes; méfiez-vous donc de ces soucoupes extra-terrestres!

D'autres joueurs peuvent également se retrouver prisonniers avec vous. Les dix-huit variantes de jeu vous permettent de jouer avec ou contre un, deux ou trois joueurs. Au jeu!

2 INSTALLATION

COMPOSANTS ATARI NÉCESSAIRES

- **Ordinateur ATARI™** vive.
- Cartouche **ASTEROIDS™**
- Un levier de commande par joueur

INSTALLATION DE L'ÉQUIPEMENT

1. Raccorder l'ordinateur ATARI 400 ou ATARI 800 au téléviseur et à une prise murale, tel qu'indiqué dans le guide du propriétaire.
2. Vérifiez que le bouton "ON-OFF" (M/A) de votre ordinateur est bien sur la position "OFF". Lentement mais fermement, insérez la cartouche dans son logement, en vous assurant que l'étiquette est bien dirigée vers vous. Allumez l'ordinateur.
3. Allumer le téléviseur
4. Allumer l'ordinateur ATARI en appuyant sur l'interrupteur POWER (d'alimentation), situé sur le côté droit de la console.

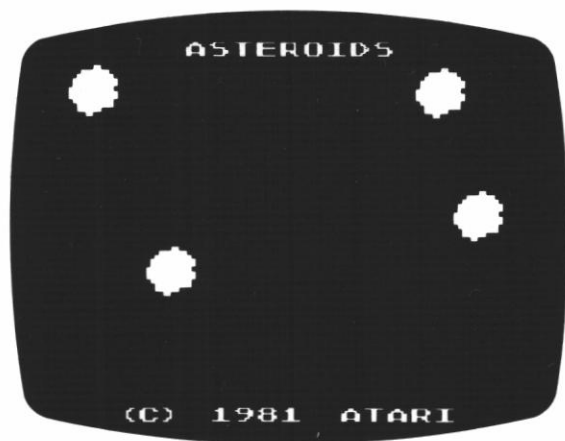


Figure 2. Affichage de base ASTEROIDS

5. Si l'équipement est convenablement raccordé et allumé, vous obtenez l'affichage de base ASTEROIDS.

- Brancher le levier de commande dans la prise de commande située à l'extrême gauche de la console et appelée CONTROLLER JACK 1 (Prise de commande 1). Les autres joueurs doivent utiliser les prises de commande 2, 3 et 4 (CONTROLLER JACK 2, 3 and 4).

UTILISATION DE VOS LEVIERS DE COMMANDE

Orienter le levier de commande, le bouton rouge dans le coin supérieur gauche, vers l'écran de télévision. La figure 3 illustre les différents mouvements du levier.

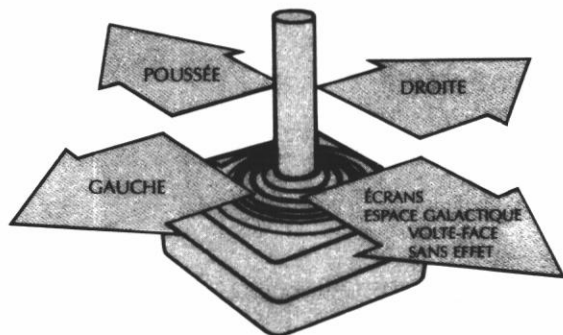


Figure 3. Fonctionnement du levier

- Déplacer le levier vers la gauche ou la droite pour faire virer l'appareil vers la gauche ou la droite sur l'écran. Votre levier peut tirer sous 16 angles différents. Les astéroïdes traversent lentement votre ligne de feu.
- Pousser le levier vers l'avant pour diriger l'appareil dans la direction voulue. Il s'agit de la manoeuvre de poussée.
- Pousser le levier vers l'avant pour propulser la fusée dans l'espace, sans oublier que l'appareil n'a pas de frein. Vous devez lui faire faire volte-face (180°) et le propulser dans la direction opposée pour stopper son mouvement avant. Si le navire se déplace lentement, vous pouvez l'arrêter en tirant 8 ou 10 coups à l'aide de votre canon.
- Tirer le levier vers l'arrière pour obtenir les options de défense (voir OPTIONS DE DÉFENSE).

3 JEU DE BASE À UN JOUEUR

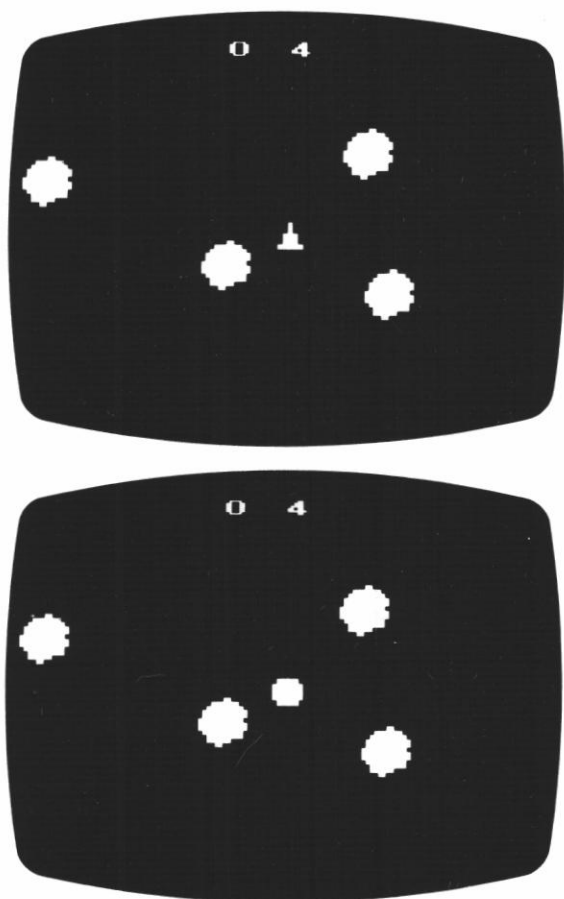


Figure 4. Mise en place des écrans

VAGUES D'ASTÉROIDES

Vous appuyez sur **START** pour obtenir le **STANDARD PLAY** (JEU STANDARD) lent à un joueur. La couleur de l'écran et la configuration des astéroïdes changent instantanément. Les astéroïdes fondent sur vous des quatre coins de l'écran jusqu'à ce que vous parveniez à les anéantir. Votre vaisseau possède des **SHIELDS** (ÉCRANS) (voir section 4, **VOS OPTIONS DE DÉFENSE**).

Dès que vous avez détruit tous les astéroïdes sur l'écran, une nouvelle vague déferle sur vous. Chaque nouvelle vague est plus difficile à anéantir que la précédente.

La première vague se compose de quatre gros astéroïdes, la deuxième de six, la troisième de huit, etc. jusqu'à la huitième vague, qui comprend dix-huit gros astéroïdes à pulvériser. Un maximum de 32 cibles peut apparaître à l'écran.

Votre flotte de réserve composée de trois vaisseaux attend dans l'espace galactique. Chaque fois que vous êtes touché, un appareil de réserve fait son apparition sur l'écran à votre point de départ initial. Le programme attend qu'il n'y ait pas d'astéroïdes à cet endroit pour mettre le nouveau navire en jeu. Cette zone vide garantie par l'ordinateur est appelée "fenêtre".

BARRE D'ESPACEMENT

Dans tous les jeux ASTEROIDS, vous pouvez appuyer sur la barre d'espace pour arrêter l'action. Abaissez à nouveau la barre afin de reprendre le jeu au point où il avait été interrompu. Le pointage le plus élevé est affiché à la fin de la partie; il est mis à jour selon les pointages obtenus dans les parties suivantes. Il est enfin effacé lorsque vous fermez votre ordinateur ou appuyez sur **SYSTEM RESET**.

4 JEU À UN JOUEUR AVEC OPTIONS

ASTEROIDS vous offre un grand nombre d'options de jeu. Vous pouvez soit commencer à jouer immédiatement, soit modifier les règles du jeu. Il faut suivre les étapes suivantes pour choisir un nouveau jeu et une nouvelle option de défense.



Figure 5. Jeu de rebondissement ASTEROIDS

1. Appuyer sur la touche **B** pour choisir le jeu BOUNCE ON ASTEROIDS (jeu de rebondissement ASTEROIDS). Abaissez de nouveau la touche **B**, afin de retourner au jeu REGULAR ASTEROIDS (jeu normal ASTEROIDS).

Lorsque vous choisissez le jeu de REBONDISSEMENT, vous mettez en place une barrière rectangulaire invisible, qui garde les astéroïdes à portée de tir. Ceux-ci se déplacent aux limites de votre champ de vision et rebondissent vers vous. Ils ne peuvent vous échapper.

Dans le jeu REGULAR ASTEROIDS (jeu normal ASTEROIDS), chaque astéroïde quitte lentement l'écran pendant qu'un autre apparaît.

2. Appuyer sur la touche **F** pour sélectionner le jeu FAST ASTEROIDS (jeu rapide ASTEROIDS). Abaisser de nouveau la touche **F** pour revenir au SLOW ASTEROIDS (jeu lent ASTEROIDS). Certains ASTEROIDS se déplacent plus rapidement que d'autres dans la variante FAST ASTEROIDS (jeu rapide ASTEROIDS).
3. Abaisser et relâcher la touche **OPTION** pour obtenir quatre options de défense l'une après l'autre.

VOS OPTIONS DE DÉFENSE

ÉCRANS. Lorsque vous tirez le levier vers vous, vous élevez un écran qui vous protège contre les coups portés par les soucoupes et les astéroïdes. Les SHIELDS (écrans) se retirent, lorsque vous replacez le levier au centre. Avec le jeu ASTEROIDS, vous obtenez automatiquement des écrans, à moins de choisir une autre option de défense.

ESPACE GALACTIQUE. Tirer le levier vers vous pour sauter dans l'ESPACE GALACTIQUE, mais il faut être prudent! Vous pouvez vous retrouver au centre des astéroïdes à tout moment.

VOLTE-FACE. Vous permet de vous retourner instantanément de 180°, afin de tirer sur les astéroïdes ou les vaisseaux ennemis s'approchant de l'arrière de votre engin.

SANS EFFET. Vous laisse sans protection contre les collisions avec les astéroïdes et les photons ennemis. Il s'agit de l'option de défense où vous obtenez vos points le plus rapidement.

Vous pouvez également appuyer sur la touche **OPTION** et la garder abaissée. Les options de défense apparaissent alors à l'écran. Relâcher la touche, lorsque l'option désirée est affichée.

4. Appuyer sur le bouton rouge de la commande pour munir votre engin de la défense choisie. Votre vaisseau apparaît sur l'écran, lorsque vous appuyez sur le bouton rouge.

DÉBUT DE LA PARTIE

Vous pouvez maintenant abaisser la touche **START** afin de commencer la partie, après avoir fait votre choix. Les astéroïdes déferlent sur vous. Ce n'est pas de la blague, préparez-vous à tirer!

5 JEUX À PLUSIEURS JOUEURS ET OPTIONS

Choisir le nombre de joueurs. S'assurer d'avoir branché un levier dans une prise de commande pour chaque joueur.

Abaisser et relâcher la touche **SELECT** afin de choisir les options de jeu, une à la fois, parmi les 18 qui vous sont offertes. Choisir une option conçue pour le nombre de joueurs qui participe au match.

Si vous appuyez sur la touche **SELECT** et la gardez enfoncée, vos options passent à l'écran. Relâcher la touche **SELECT** lorsque l'option désirée apparaît.

La figure 6 indique les 18 variantes.

JEUX		CIBLES				DURÉE DE LA PARTIE	
		ASTÉROIDES	SOUCOUPES	JOUEUR ENNEMI	COÉQUIPIER	1 ^{er} JOUEUR ÉLIMINÉ	DERNIER JOUEUR ÉLIMINÉ
STANDARD	1 JOUEUR-PATROUILLE						
	2 JOUEURS-PATROUILLE						
MÊLÉE	2 JOUEURS-PATROUILLE						
	2 JOUEURS-COMBAT						
	3 JOUEURS-PATROUILLE						
	3 JOUEURS-COMBAT						
	4 JOUEURS-PATROUILLE						
	4 JOUEURS-COMBAT						
COOP	2 JOUEURS-PATROUILLE						
	2 JOUEURS-COMBAT						
	3 JOUEURS-PATROUILLE						
	3 JOUEURS-COMBAT						
	4 JOUEURS-PATROUILLE						
	4 JOUEURS-COMBAT						
ÉQUIPE	3 JOUEURS-PATROUILLE						
	3 JOUEURS-COMBAT						
	4 JOUEURS-PATROUILLE						
	4 JOUEURS-COMBAT						

Figure 6. Variantes de jeu

CHOIX DU JEU



Figure 7. Standard Play ASTEROIDS (Jeu standard ASTEROIDS)

STANDARD PLAY ASTEROIDS (JEU STANDARD ASTEROIDS)

Prévu pour un ou deux joueurs. Le premier participant joue jusqu'à ce qu'il ait perdu un vaisseau. Le deuxième joueur entre ensuite dans la partie. Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à la fin de la partie.



Figure 8. Melee ASTEROIDS (Jeu mêlée ASTEROIDS)

MELEE ASTEROIDS (JEU MÊLÉE ASTEROIDS)

Tous les joueurs apparaissent regroupés à l'écran. Dans le jeu MELEE PATROL (MÊLÉE-PATROUILLE), vos photons traversent les autres engins sans les endommager. Dans la variante MELEE COMBAT (MÊLÉE-COMBAT), vous êtes vulnérable aux photons tirés par les autres joueurs et vous comptez des points en touchant les engins ennemis.



Figure 9. Co-op ASTEROIDS (Jeu coop ASTEROIDS)

JEU CO-COP ASTEROIDS (JEU COOP ASTEROIDS)

Tous les joueurs reçoivent de nouveaux appareils tant que chacun d'eux dispose encore d'au moins un appareil en réserve. Vous avez intérêt à garder tous les autres joueurs dans la partie. Dans le jeu COMBAT (COMBAT), vous pouvez vous attaquer à tous les autres joueurs, mais ce n'est généralement pas à votre avantage. Si vous êtes touché, l'ordinateur place votre nouveau navire au hasard à l'intérieur de la "fenêtre", de façon à ce que les autres ne puisse le détruire dès son arrivée.



Figure 10. Team ASTEROIDS (Jeu d'équipe ASTEROIDS)

TEAM ASTEROIDS (JEU D'ÉQUIPE ASTEROIDS)

Chacune des équipes se bat contre l'autre, en plus de combattre les soucoupes et les astéroïdes. La partie se termine, pour une équipe, lorsque l'un des deux coéquipiers a perdu tous ses vaisseaux. Les joueurs de l'autre équipe peuvent continuer à jouer.

Dans la variante TEAM COMBAT (JEU D'ÉQUIPE-COMBAT), vous pouvez détruire les vaisseaux de l'autre équipe. Lorsque vous perdez un navire dans le jeu COMBAT (COMBAT), l'ordinateur place votre nouvel engin au hasard à l'intérieur de la "fenêtre", de façon à ce que les autres ne puissent le détruire dès son arrivée.

PATROL/COMBAT (PATROUILLE-COMBAT)

En choisissant votre jeu, vous choisissez également l'une des deux armes à photons, dans les options MELEE (MÊLÉE), CO-OP (COOP) ou TEAM (ÉQUIPE).

- Un canon à photons **PATROL** (PATROUILLE) n'endommage pas les vaisseaux des autres joueurs.
- Un canon à photons **COMBAT** (COMBAT) peut détruire les appareils. Dans les jeux MELEE (MÊLÉE) et CO-OP (COOP), votre canon détruit tout ce qu'il atteint. Dans la variante TEAM (ÉQUIPE), il n'anéantit que les vaisseaux ennemis sans endommager les navires de vos coéquipiers.

Méfiez-vous des soucoupes! Elles possèdent toutes une arme à photons spéciale, qui détruit tout sur son passage dans n'importe quelle situation de combat.

CHOIX DE L'OPTION DE DÉFENSE

1. Abaisser et relâcher la touche **OPTION** pour obtenir votre option de défense à l'écran. Voir la LISTE DES OPTIONS DE DÉFENSE à la section 4.
2. Appuyer sur le bouton rouge de la commande, lorsque l'option est affichée. Votre vaisseau apparaît à l'écran.
3. Laisser le joueur suivant choisir son option de défense.

Remarque: Chaque joueur est libre de choisir l'option qui lui convient. Il peut sélectionner la même option que les autres ou opter pour une défense qui lui est propre.

DÉBUT DE LA PARTIE

Appuyer sur **START** pour commencer à jouer après que tous les joueurs aient sélectionné leur option de défense.

6 POINTAGE

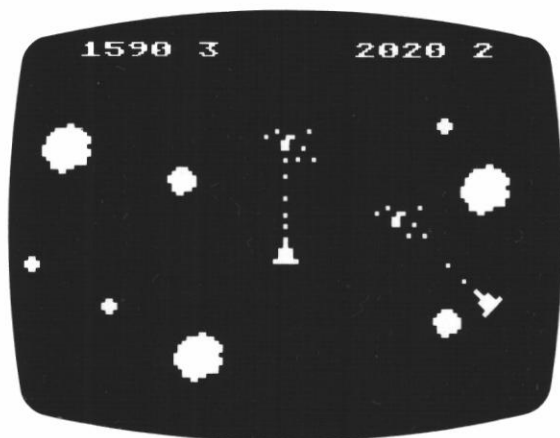


Figure 11. ASTEROIDS en action

VAISSEAUX SUPPLÉMENTAIRES ET POINTS OBTENUS POUR LES DIFFÉRENTES CIBLES.

Vous recevez un vaisseau supplémentaire pour chaque 10,000 points comptés. Voici le classement des différentes cibles:

- Les appareils des autres joueurs se désintègrent lorsque vous les touchez. Ils réapparaissent si le joueur n'a pas utilisé toutes ses "vies". C'est la cible qui vous rapporte le plus de points.
- La petite soucoupe explose lorsque touchée.
- La grande soucoupe explose lorsque touchée.
- Les petits astéroïdes se désintègrent lorsque atteints. Vous obtenez plus de points qu'avec les autres types d'astéroïdes.
- Les astéroïdes de taille moyenne se scindent en deux petits astéroïdes lorsque touchés.
- Les gros astéroïdes se scindent en deux astéroïdes de taille moyenne lorsque atteints.

POINTS POUR LES DIFFÉRENTES OPTIONS DE DÉFENSE

Vous comptez deux fois plus de points avec les options FLIP OVER (VOLTE-FACE) ou NO EFFECT (SANS EFFET) qu'avec les défenses SHIELDS (ÉCRANS) ou HYPERSPACE (ESPACE GALACTIQUE), pour la même cible.







	ÉCRANS	ESPACE GALACTIQUE	VOLTE-FACE	SANS EFFET	
	500	500	1000	1000	AUTRES VAISSEAUX
	250	250	500	500	PETITE SOUCOUBE
	100	100	200	200	GRANDE SOUCOUBE
	50	50	100	100	PETITS ASTÉROIDES
	20	20	40	40	ASTÉROIDES MOYENS
	10	10	20	20	GROS ASTÉROIDES

Figure 12. Tableau des points

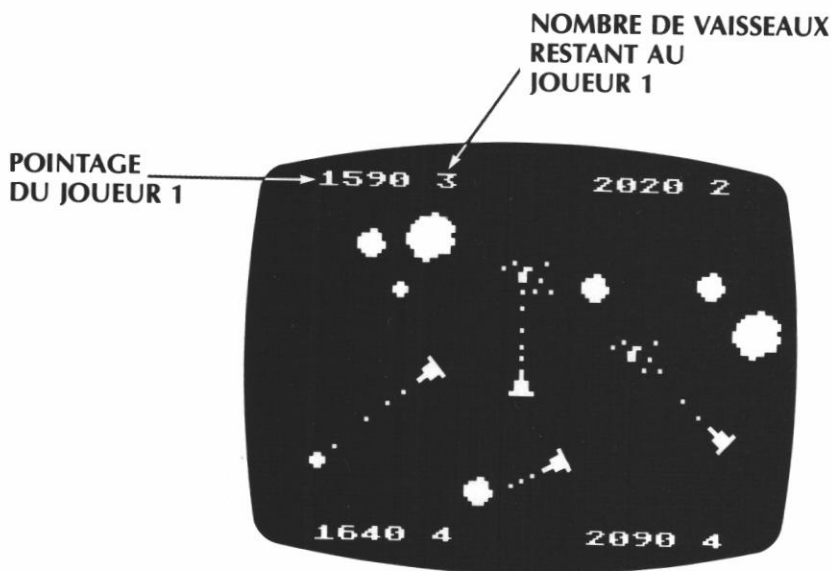


Figure 13. Affichage des points

Le pointage de chaque joueur apparaît dans un coin de l'écran. Le pointage du joueur 1 est affiché au coin supérieur gauche; celui du joueur 2 au coin supérieur droit, celui du joueur 3 au coin inférieur droit et celui du joueur 4 au coin inférieur gauche. Le nombre de vaisseaux restant aux joueurs est affiché à droite de leur pointage.



Figure 14. Fin de la partie

Le pointage le plus élevé apparaît à la fin de la partie. Ce pointage maximum est continuellement mis à jour au cours des parties suivantes, jusqu'à ce qu'on ferme l'ordinateur.

7 CONSEILS PRATIQUES

- L'option de défense choisie détermine le nombre de points alloués pour une cible. Vous obtenez moins de points avec l'option SHIELDS (ÉCRANS), car le jeu est plus facile. Vous pouvez jouer longtemps dans le jeu STANDARD PLAY (JEU STANDARD).
- Vient ensuite HYPERSPACE (ESPACE GALACTIQUE). Les options FLIP OVER (VOLTE-FACE) et NO EFFECT (SANS EFFET) sont tous deux beaucoup plus difficiles à maîtriser. Vous devez tenter de survivre avec l'option NO EFFECT dans un jeu à quatre joueurs COMBAT-MELEE (COMBAT-MÊLÉE).
- Vous pouvez tirer sur tout ce qui apparaît à l'écran, mais vous compterez plus de points en établissant un ordre de priorité dans les cibles. Rappelez-vous bien des trois conseils suivants si vous voulez conserver vos vaisseaux et compter un grand nombre de points:
 - D'abord, tirez sur l'astéroïde qui vous menace de plus près.
 - Deuxièmement, tirez sur la cible qui s'approche de vous.
 - Troisièmement, tirez sur les soucoupes.
- Au moindre contact avec un astéroïde, vous perdez votre appareil. Vous pouvez cependant préserver votre navire en vous "esquivant" à l'approche d'un astéroïde. Déplacez le levier vers la gauche ou la droite, afin de contourner l'astéroïde tout en tirant à l'aide de votre canon. Normalement, un léger contact suffit à détruire votre vaisseau, mais cette manoeuvre peut quelquefois le sauver.
- Vous pouvez passer des options SHIELDS (ÉCRANS) ou HYPERSPACE (ESPACE GALACTIQUE) aux options FLIP OVER (VOLTE-FACE) ou NO EFFECT (SANS EFFET), lorsque vous obtenez environ 5,000 points avec le jeu SHIELDS. Ces 5,000 points vous auraient valu 10,000 points avec les jeux FLIP OVER (VOLTE-FACE) ou NO EFFECT (SANS EFFET), en plus d'un vaisseau supplémentaire et du prolongement de la partie. Vous devriez passer aux options plus difficiles dès que vous avez acquis suffisamment d'expérience, car le vaisseau supplémentaire vous permet de prolonger la partie.
- Au début, il n'est pas nécessaire de savoir comment faire avancer votre vaisseau pour jouer à ASTEROIDS. Vous pouvez simplement rester sur place, tirer, mettre en place vos écrans ou aller dans l'espace galactique, afin de vous protéger des collisions avec les astéroïdes. Dans le jeu NO EFFECT (SANS EFFET) cependant, vous devez vous dégager des groupes d'astéroïdes. Savoir bien manoeuvrer son vaisseau peut prolonger le jeu de trois ou quatre engins par partie.

- Avec l'option TEAM (ÉQUIPE), la partie se termine lorsque l'un des joueurs perd tous ses navires. Si vous choisissez la défense NO EFFECT (SANS EFFET), vous comptez des points plus rapidement que les autres joueurs; cependant vous serez vraisemblablement le premier à perdre tous vos appareils. Cela signifie que vous serez probablement celui qui aura réussi le pointage le plus élevé à la fin de la partie. Vous aurez gagné la partie, même en étant le premier à être privé de tous ses appareils.
- Voulez-vous accumuler le plus de points possibles? Vous n'avez qu'à jouer au jeu CO-OP PATROL (COOP PATROUILLE) avec ÉCRANS, prévu pour deux à quatre joueurs. Regroupez-vous au centre de l'écran. Divisez-le en secteurs égaux. Protégez les autres joueurs contre les attaques arrière. Les astéroïdes ne seront presque jamais en mesure de s'approcher d'un joueur moyennement expérimenté, avant les dernières vagues. Cette stratégie est appelée la ROUE DE FEU.

