

**ATARI®**  
**ORDINATEURS-MAISON®**

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

**Jeu pour ordinateur**

**CENTIPEDE**

RXB 4020

**ATARI®**

**AV** A Warner Communications Company

## GARANTIE ATARI

Ordinateurs maison Atari, cassettes, programmes cartouches, programmes enfichables ou disquettes.

Atari International Benelux S.A. garantit que la cassette, la cartouche enfichable et/ou la disquette en tant que support physique de stockage de programme mais pas en tant que programme ordinateur, est exempt de défaut technique et ceci pendant une période de 3 (trois) mois à partir de la date d'achat.

Tout support physique de programme présentant un défaut pendant la période de garantie sera remplacé par Atari.

Les supports physiques de programme qui seront retournés pour remplacement devront porter les étiquettes d'origine Atari et devront être accompagnés d'une preuve d'achat sur laquelle figurera clairement la date d'achat.

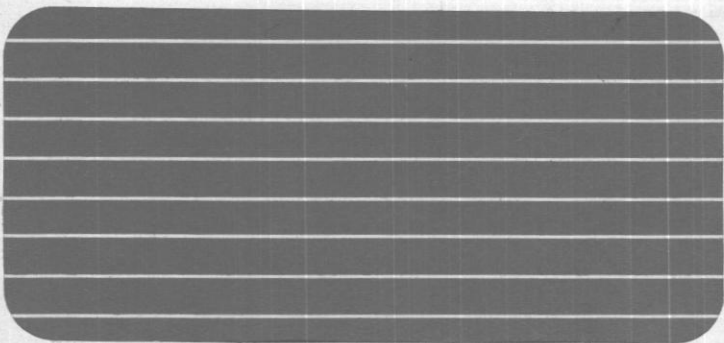
Tous les articles couverts par la garantie doivent être remis à votre revendeur qui prendra soin d'envoyer votre appareil, franco, au centre de service Atari le plus proche.

Atari Service Centre,  
Van der Sweepstraat 7,  
2000 Antwerpen.

La notice d'emploi précise et détaillée contient des informations qui ont été soigneusement vérifiées, mais les recherches et les améliorations continuelles apportées aux ordinateurs et aux programmes Atari, ne nous permettent pas de garantir cet imprimé après sa date de publication et nous ne pourrions être tenus responsable de modification, faute ou omission.

### **Siège Central**

Atari International (Benelux) B.V.  
Boite Postale 1616  
3600 BP MAARSSEN  
Atoomweg 480  
3542 AB UTRECHT



Aucune information reprise dans cette édition ne peut être reproduite et/ou publiée au moyen de photocopie, microfilm ou tout autre procédé, sans autorisation écrite préalable de la part d'Atari International (Benelux) B.V.





# CENTIPEDE™

Jeu pour ordinateur

## CENTIPEDE

RXB 4020



# VOTRE JARDIN MAGIQUE

## INSERTION DE LA CARTOUCHE

Enfoncer l'interrupteur d'alimentation de l'ordinateur qui se trouve sur le côté droit de la console. Pour soulever la porte du compartiment à cartouche, tirer sur le dispositif d'ouverture.

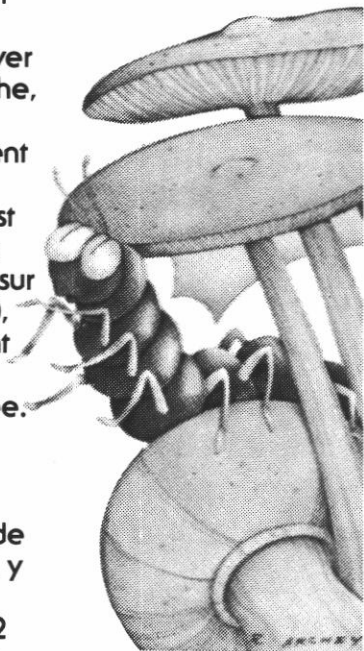
L'ordinateur s'éteint automatiquement dès que la porte est ouverte et se rallume dès que le compartiment est refermé. Placer la cartouche dans la fente (la fente à cartouche gauche sur l'ordinateur domestique Atari 800™), l'étiquette dirigée vers soi. Le voyant rouge situé à droite du clavier s'allume quand la porte est refermée.

## LEVIER DE COMMANDE

S'il n'y a qu'un joueur, brancher un levier de commande dans la prise de commande 1 (Controller jack 1). S'il y a deux joueurs, brancher un autre levier dans la prise de commande 2 (Controller Jack 2). Le bouton rouge du levier doit se trouver dans le coin supérieur gauche.

## TOUCHE SELECT (CHOIX)

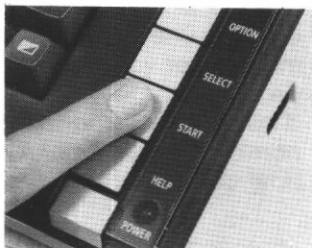
S'il y a deux joueurs, appuyer sur la touche SELECT (CHOIX). L'enfoncer de nouveau pour revenir à une partie à un seul joueur.



“Imaginez que vous vivez dans un jardin magique où poussent toutes sortes de champignons. Mais il y a des insectes nuisibles—des mille-pattes menaçants, des araignées sauteuses, des puces enragées et des scorpions diaboliques. Ils s'avancent vers vous à travers le parterre de champignons. Comme vous vous trouvez dans un jardin magique, tous les insectes ont des pouvoirs extraordinaires. Heureusement, vous avez un pulvérisateur avec lequel vous pourrez exterminer tous ces parasites...” Le professeur Emile Patt, entomologiste.

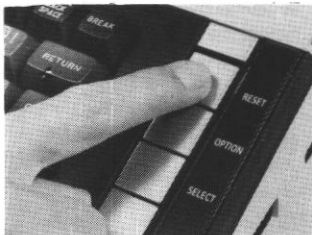
### **TOUCHE START (DÉBUT)**

Enfoncer la touche **START (DÉBUT)** pour commencer à jouer. Réappuyer sur cette touche en cours de partie pour recommencer au début.



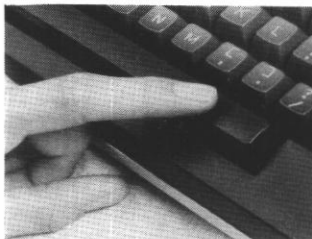
### **TOUCHE SYSTEM RESET (MISE À ZÉRO)**

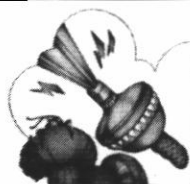
Cette touche permet de remettre l'ordinateur à zéro comme s'il avait été éteint puis rallumé. Le meilleur pointage réalisé lors des autres parties n'est pas effacé par l'actionnement de cette touche.



### **BARRE D'ESPACEMENT—ARRÊT DU JEU**

Enfoncer la barre d'espacement du clavier pour suspendre le déroulement du jeu. La partie reprend dès que la barre est enfoncée à nouveau.





## **L** E REDOUTABLE PULVÉRISATEUR

Tous les insectes craignent votre redoutable pulvérisateur. C'est la seule arme que vous possédez pour exterminer les champignons et les parasites qui vous entourent.

Pour détruire un mille-pattes, le pulvérisateur d'insectes doit toucher chacun des deux segments. Si vous n'atteignez qu'un des segments, le mille-pattes se divise en deux parties qui continuent à vous attaquer jusqu'à ce que vous les détruissiez.

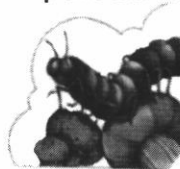
### **QUELQUES CONSEILS DU PROFESSEUR ÉMILE PATT:**

Pour envoyer un seul jet destructeur, enfoncez une fois le bouton rouge de votre levier de commande. Pour envoyer une salve rapide, gardez le bouton enfoncé. Pour pouvoir mieux viser vos cibles, déplacez votre pulvérisateur sur tout le terrain de bataille.

Au début, vous avez trois pulvérisateurs d'insectes, trois chances d'arrêter l'avance des mille-pattes: Le nombre de pulvérisateurs qu'il vous reste en réserve est indiqué en haut de l'écran, à côté de votre pointage.

### **PULVÉRISATEURS SUPPLÉMENTAIRES:**

Vous recevez un pulvérisateur d'insectes supplémentaire chaque fois que vous accumulez 10 000 points. Le nombre de pulvérisateurs supplémentaires que vous pouvez gagner pendant une partie est limité à six.

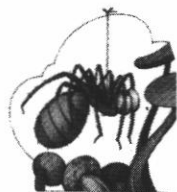


## **L** 'AVANCE DES MILLE-PATTES

Les mille-pattes surgissent en haut de l'écran de télévision. Ils avancent ou battent en retraite jusqu'à ce qu'ils atteignent le bas de l'écran. Votre pulvérisateur d'insectes peut être anéanti par simple contact avec un segment de mille-pattes.

Au cours de leur progression inexorable, les mille-pattes se heurtent aux champignons. Quand cela se produit, le mille-pattes est obligé de faire demi-tour et de reculer d'une rangée de champignons dans la direction opposée.

Vous devez absolument détruire tous les segments de mille-pattes avant qu'ils n'arrivent en bas de l'écran. Ceux qui parviennent à traverser tout le terrain peuvent se multiplier et contre-attaquer en plus grand nombre. Dès que vous détruisez un mille-pattes, un autre surgit en haut de l'écran.



## L'ARAIGNÉE SAUTEUSE

D'autres dangers vous guettent encore. L'araignée sauteuse s'élançait vers votre pulvérisateur et rebondit! Grâce à ses pouvoirs magiques, elle n'est pas bloquée par les champignons comme les mille-pattes et vous-même. Elle peut sauter par-dessus un champignon pour aller détruire votre pulvérisateur d'insectes. Quand une araignée passe ainsi par-dessus un champignon, elle peut le faire disparaître comme par magie.



## LE SCORPION VENIMEUX

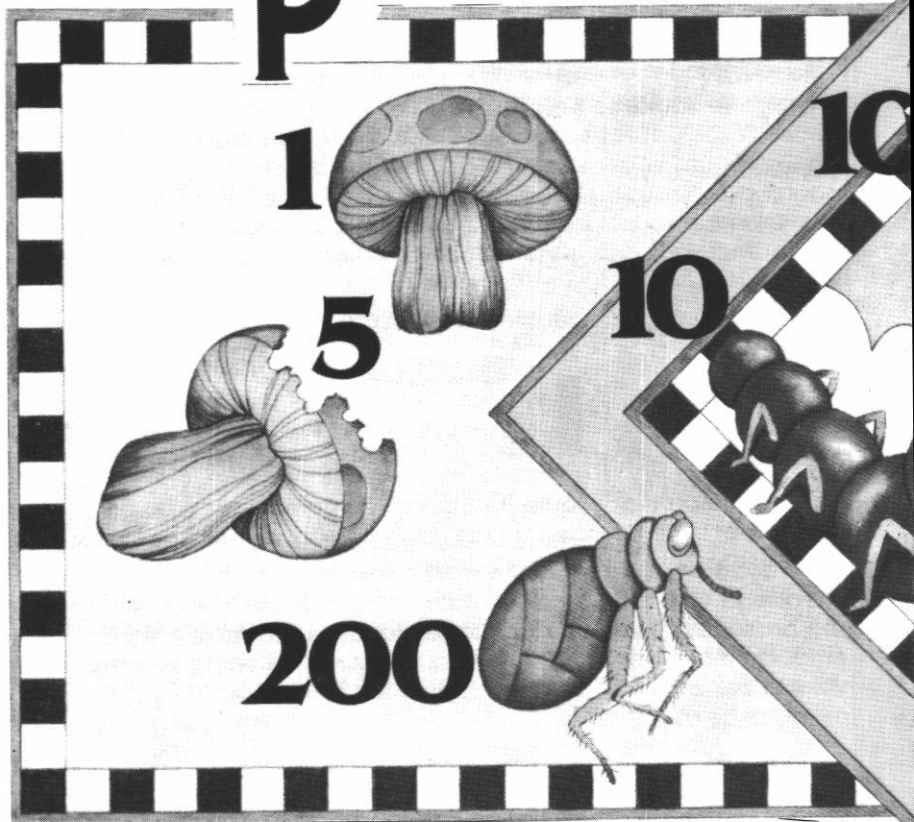
L'animal le plus surprenant de ce jardin magique est le scorpion diabolique. Il s'élançait rapidement sans qu'on s'y attende et empoisonne tous les champignons qui se trouvent sur son passage. Dès qu'un mille-pattes touche un champignon empoisonné, il devient fou et vous attaque de front pour détruire votre pulvérisateur. Vous devez maintenant vous protéger de ce mille-pattes déchaîné!



## LA PUCE ENRAGÉE

Encore un autre parasite qui infeste ce jardin magique. Tout comme les autres insectes, la puce détient des pouvoirs spéciaux. Elle peut faire surgir des champignons partout où elle se pose. Il est donc difficile de l'atteindre avec votre arme avant qu'elle ne soit très près, ce qui présente de grands dangers. En effet, la morsure de cette puce est mortelle et elle peut détruire votre pulvérisateur par simple contact.

# POINTAGE DE LA



**1 point** pour chaque champignon totalement éliminé par votre pulvérisateur.

**5 points** pour chaque champignon partiellement éliminé ou empoisonné par un scorpion après la destruction de votre pulvérisateur.

**100 points** pour chaque tête de mille-pattes que vous exterminiez. (Rappelez-vous que chaque fois que vous coupez un mille-pattes en deux, les nouveaux morceaux forment une tête qui vaut 100 points.)

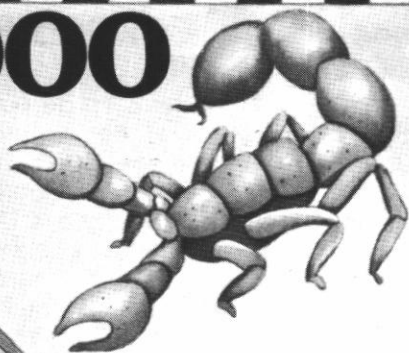
**10 points** pour chaque corps de mille-pattes que vous détruisez.

**200 points** pour chaque puce enragée que vous asphyxiez avec votre pulvérisateur.

# PARTIE

0

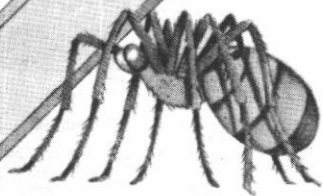
1000



300

600

900



1 000 points pour chaque scorpion diabolique éliminé pendant la partie.

300 points pour chaque araignée sauteuse pulvérisée de loin.

600 points pour chaque araignée sauteuse détruite à distance moyenne.

900 points pour chaque araignée sauteuse éliminée de près.

Chaque fois que vous touchez une araignée, les points gagnés apparaissent à l'écran, à l'endroit où se trouvait l'araignée.

Le meilleur pointage de toutes les parties jouées sans éteindre l'ordinateur est indiqué en haut et au centre de l'écran, entre les pointages réalisés par chaque joueur.



## LES STRATÉGIES RECOMMANDÉES PAR LE PROFESSEUR ÉMILE PATT

Il faut deux jets de pulvérisateur d'insectes pour venir à bout d'une puce enragée. Le premier coup ne fait que la rendre encore plus furieuse et rapide dans ses contre-attaques.

Dès que vous avez un moment de répit, essayez de vous débarrasser des champignons. Une fois le terrain dégagé, vous pourrez viser directement les insectes avec votre arme et vous aurez plus de temps pour anéantir le mille-pattes avant qu'il n'atteigne le bas de l'écran et ne se multiplie.

N'oubliez pas que l'araignée sauteuse peut surgir à tout moment, à droite ou à gauche. Si l'araignée n'est pas sur l'écran, c'est qu'elle est en train de se préparer à l'attaque, là où vous ne pouvez la voir! Il faut quatre coups pour détruire un champignon. Approchez-vous le plus possible avant de tirer. Votre attaque sera ainsi plus rapide et plus facile. Mais n'oubliez pas qu'un champignon limite vos déplacements. Ne vous laissez pas encercler!

Ecoutez bien les cris de chaque animal. Si vous arrivez à les reconnaître, vous saurez d'avance quels insectes sont sur le point de vous attaquer.

**Bonne Chasse!**