

ATARI[®]
ORDINATEURS-MAISON[®]

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

Jeu pour ordinateur

SPACE INVADERS *

RXB 4008

ATARI[®]
A Warner Communications Company

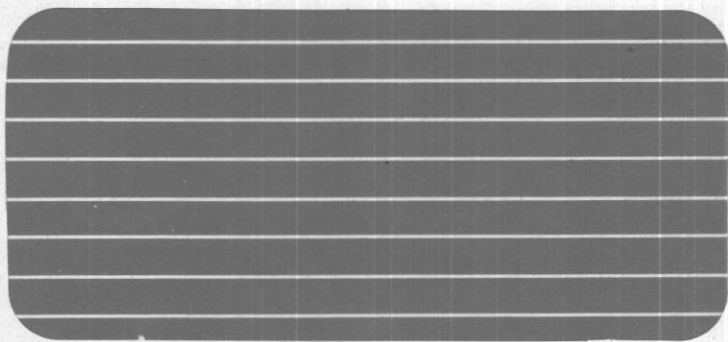
GARANTIE

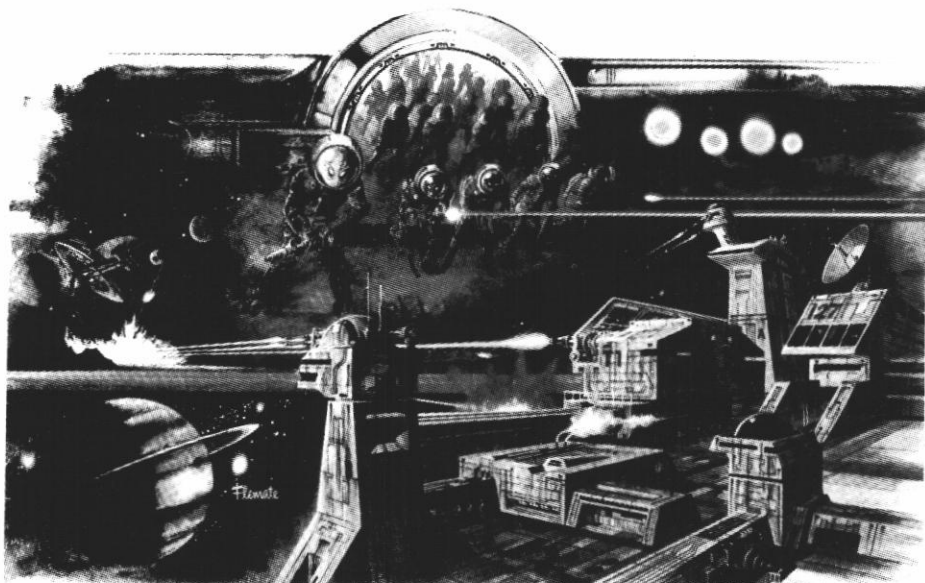
Nous garantissons, pendant 30 jours après la date d'achat, que le support sur lequel ce programme ATARI est enregistré, ne comporte aucun défaut.

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 (plis, 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

SPACE INVADERS*

EXB 4008

TABLE DES MATIÈRES

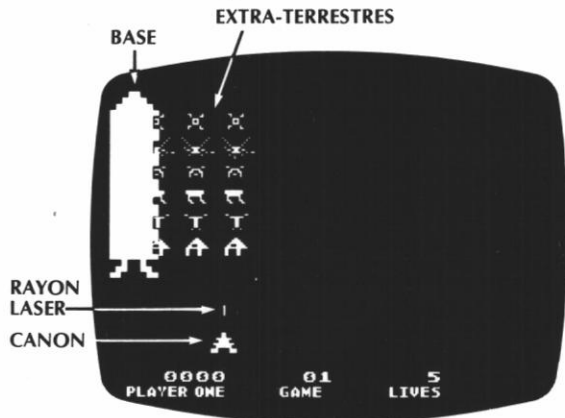
-
- 1 INTRODUCTION
ET DESCRIPTION DU JEU
 - 2 CHARGEMENT DE LA CARTOUCHE
SPACE INVADERS
 - 3 AVANT DE COMMENCER À JOUER
Option
Choix
Début
 - 4 UTILISATION DES LEVIERS DE COMMANDE
 - 5 VARIANTES DE JEU
 - 6 POINTAGE
-

1 INTRODUCTION ET DESCRIPTION DU JEU

On vous a confié une mission sur la lune, mais vous avez à faire face aux implacables **SPACE INVADERS***. Votre objectif: vous protéger de ces envahisseurs extra-terrestres et les empêcher d'alunir en les détruisant. A long terme, vous devez amasser le plus de points possibles. Vous obtenez des points chaque fois que vous détruisez un extra-terrestre au moyen de votre canon à rayon laser.

Les extra-terrestres émergent de la grosse fusée située à la gauche de l'écran, tel qu'indiqué sur le schéma, et projettent des rayons laser à mesure qu'ils progressent. Plus leur base est près de la surface lunaire, plus les extra-terrestres ont tendance à diriger leurs rayons laser sur votre canon au laser.

Le levier de commande dirige le canon vers la droite ou la gauche et le bouton rouge commande les rayons qui détruisent les extra-terrestres au contact (voir **UTILISATION DES LEVIERS DE COMMANDE**).



Si vous anéantissez tous les 48 extra-terrestres avant qu'ils n'atteignent la surface lunaire, une nouvelle série d'envahisseurs apparaît à l'écran. Chaque fois qu'une nouvelle série est produite, elle est lancée plus près de la surface, jusqu'à ce que la grosse base alunisse. Il y a alors une pause et vous devez vous attendre à une visite surprise. Après la pause, les envahisseurs recommencent à sortir de la base.

Vous disposez de trois ou cinq "vies" ou tours, selon le numéro de partie que vous jouez. Chaque fois que vous êtes touché par un rayon laser ennemi, vous perdez une vie. La partie prend fin lorsque vous avez perdu votre dernière vie ou lorsqu'un envahisseur foule la surface lunaire.

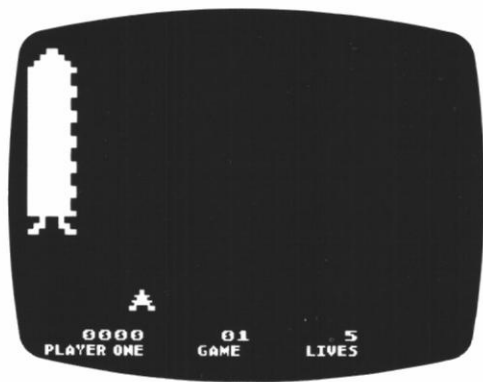
Déployez tous les moyens nécessaires pour protéger la lune de l'invasion de ces ennemis interplanétaires...A bientôt dans l'espace!

*Indique marque de commerce de Taito America Corp.

2 CHARGEMENT DE LA CARTOUCHE SPACE INVADERS

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.

Si tout le matériel est convenablement raccordé, l'affichage suivant apparaît sur l'écran de télévision.

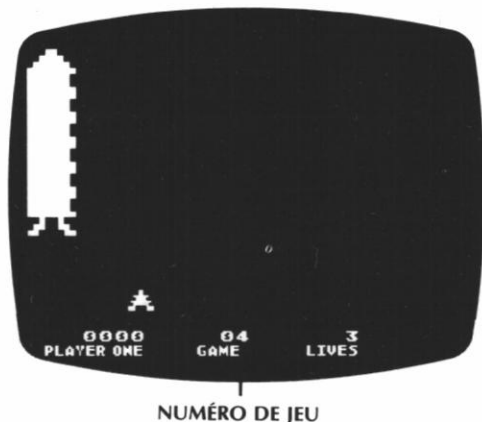




3 AVANT DE COMMENCER À JOUER

OPTION

Après avoir inséré la cartouche dans votre ordinateur (voir CHARGEMENT DE LA CARTOUCHE SPACE INVADERS), vous êtes presque prêt à commencer à jouer. Il existe 12 différentes variantes SPACE INVADERS, chacune possédant son propre numéro. Pour choisir la variante, il faut appuyer sur la touche **OPTION** (OPTION) et la garder abaissée jusqu'à ce que le numéro du jeu choisi apparaisse au centre inférieur de l'écran (voir VARIANTES DE JEU pour la description des différents jeux).



CHOIX

Utiliser la touche **SELECT** (CHOIX) sur la console pour choisir le nombre de joueurs (un ou deux). Lorsque le jeu SPACE INVADERS apparaît à l'écran, il est prévu pour un joueur. Appuyer sur la touche **SELECT** (CHOIX) et PLAYER 2 apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran. Appuyer encore sur la touche **SELECT** (CHOIX) afin de retourner au jeu à un joueur.

Les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur 1 commence (voir UTILISATION DES LEVIERS DE COMMANDE).

DÉBUT

Appuyer sur **START** (DÉBUT) afin de faire commencer l'invasion. La touche **START** (DÉBUT) sert à amorcer une nouvelle partie ou à remettre à zéro une partie en cours.

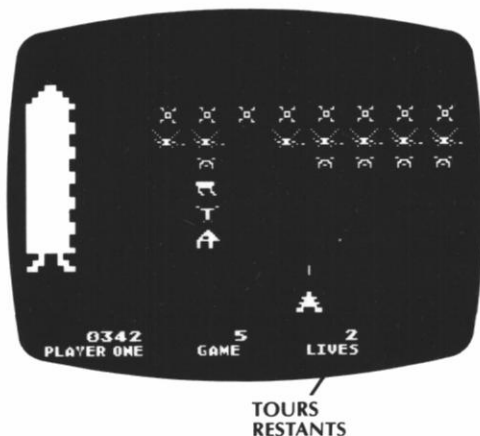
4 UTILISATION DES LEVIERS DE COMMANDE DE COMMANDE

Utiliser les leviers de commande avec SPACE INVADERS. Brancher fermement les leviers de commande dans les PRISES DE COMMANDE (CONTROLLER JACKS) 1 et 2, à l'avant de votre ordinateur ATARI 400 ou ATARI 800. Tenir le levier de commande, le bouton rouge dans le coin supérieur gauche, vers l'écran de télévision.

Dans les parties à un joueur, le joueur utilise le levier branché à la prise 1. Dans les parties à deux joueurs, le premier joueur emploie le levier relié Jack 2 à la Prise 2 et le deuxième emploie le levier branché à la Prise 2 (Jack 2).

Diriger le levier à droite ou à gauche afin de déplacer votre canon vers la droite ou la gauche au bas de l'écran. Cette manœuvre vous permet d'éviter les tirs continus de l'ennemi et de diriger vos propres rayons laser.

Chaque fois que vous êtes touché par l'ennemi, la partie s'arrête momentanément et le nombre de tours ou de VIES qui vous restent est affiché au coin inférieur droit de l'écran.

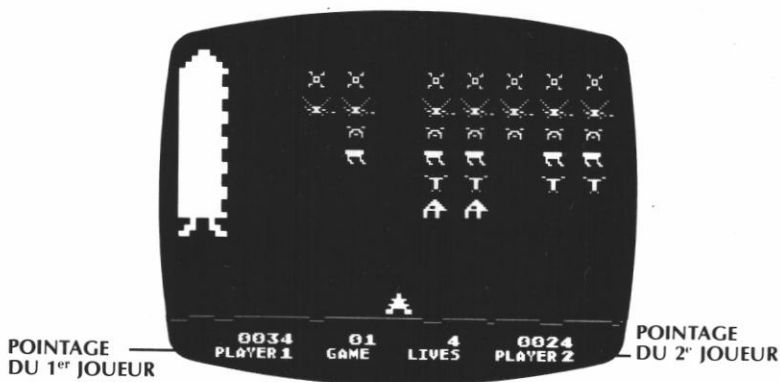


Appuyer sur le bouton rouge de la commande afin de tirer vos faisceaux laser. Après chaque tir, vous devez attendre qu'une cible soit touchée ou que le faisceau disparaisse au haut de l'écran avant de recommencer à tirer. Le nombre de faisceaux laser dont vous disposez est illimité.

Remarque: Afin d'arrêter le jeu à tout moment, il faut appuyer sur la touche **CTRL** et la garder abaissée pendant que vous appuyez sur la touche **1**. Répéter l'opération pour reprendre le jeu.

6 POINTAGE

Votre pointage est affiché au bas de l'écran. Le pointage du JOUEUR 1 (PLAYER 1) apparaît à gauche; celui du JOUEUR 2 (PLAYER 2) à droite. Les SPACE INVADERS valent deux points chacun à l'origine; leur valeur passe à quatre points dès qu'ils descendent d'un niveau en direction de la surface lunaire.



Le navire de commande SPACE INVADERS, qui parcourt périodiquement le haut de l'écran, vaut 18 points lorsque touché par l'un de vos rayons laser.

