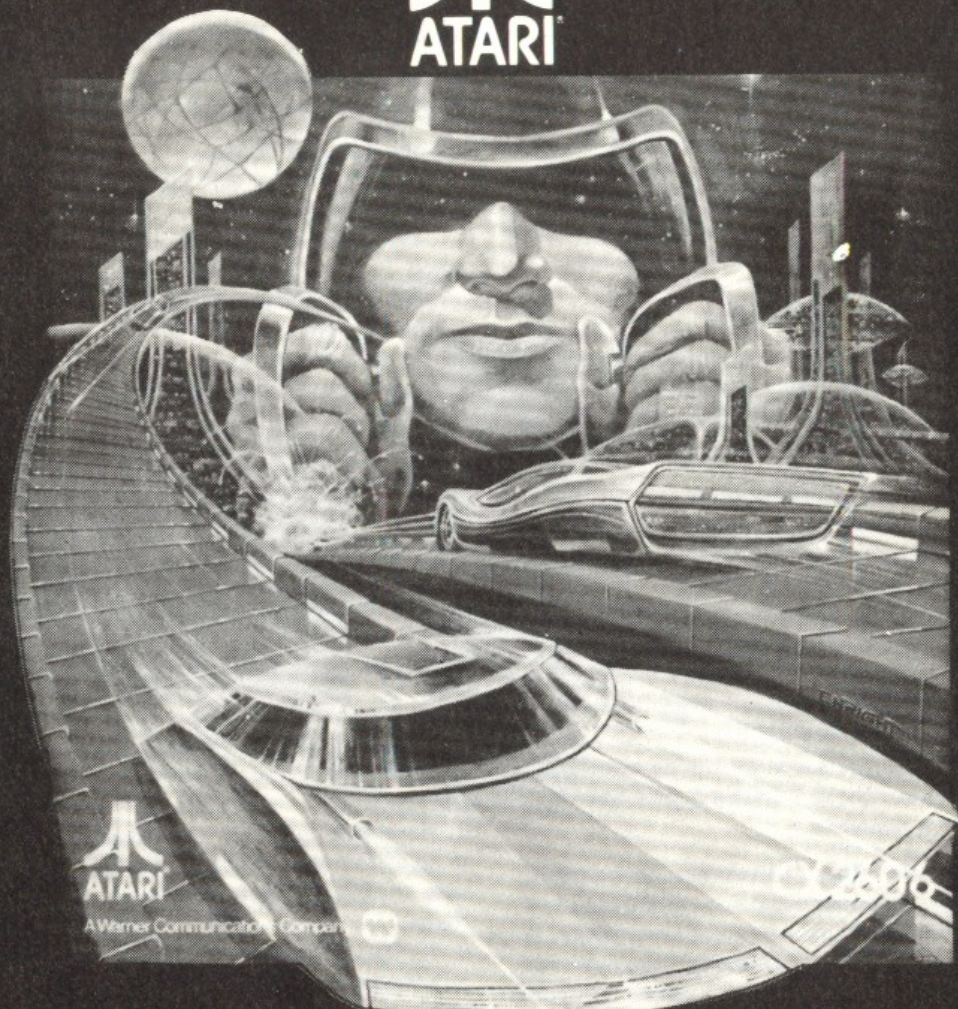


SLOT RACERS

VIDEO COMPUTER SYSTEM[®]

VCS 800 - Modell CX 2600



A Warner Communications Company

MODE D'EMPLOI

Le présent manuel est la traduction du manuel original américain ci-joint. Pour plus de clarté nous vous conseillons de consulter les deux versions.

SLOT RACERS

La Poursuite

Utilisez avec cette cassette de jeux vos manettes de commande. Vérifiez la solidité de leur branchement à votre Jeu Electronique Video. Pour plus de détails, reportez-vous au manuel de votre appareil. Tenez les commandes en plaçant le bouton rouge en haut à gauche par rapport à vous, et dirigé vers le téléviseur.

Remarque: Pour prolonger la vie de votre Jeu Electronique Atari et protéger les composants électroniques, n'oubliez jamais de couper l'alimentation du pupitre lors de la mise en place d'une cassette de jeux.

Marche du jeu

Hiiii! Pan! Craaac! La poursuite est terrible, et vous êtes dans le feu de l'action . . . au volant d'une redoutable voiture de poursuite, un bolide équipé de gadgets inroyables.

Commandes du pupitre

Pour commencer l'action, utilisez les commandes du pupitre pour programmer le type de jeu que vous désirez.

— Appuyez sur la touche de sélection de jeu pour choisir le jeu. Le numéro de chaque jeu apparaît en haut à gauche de l'écran (voir la description correspondant à chaque numéro de jeu).

— Appuyez sur la touche de sélection de jeu pour choisir l'un des quatre labyrinthes de la poursuite.

Il existe quatre labyrinthes de poursuite. Chaque joueur pilote une voiture dans le labyrinthe. Poursuivez votre adversaire et essayez de le toucher grâce à l'un des missiles secrets que tirent les phares de votre voiture. Vous marquez un point chaque fois que l'un de vos missiles touche votre adversaire.

Les différences entre les neuf jeux sont les suivantes:

- La vitesse des voitures
- La vitesse des missiles
- La trajectoire des missiles

Rôle de la commande

Utilisez votre manette de commande pour piloter la voiture et lancer les missiles.

Conduite de la voiture

- Poussez le levier vers l'avant pour accélérer la voiture.
- Tirez le levier à vous pour freiner la voiture.
- Basculez le levier à gauche pour faire tourner la voiture à gauche.
- Basculez le levier à droite pour faire tourner la voiture à droite.

Remarque: Vous ne pouvez faire tourner la voiture que lorsqu'elle avance.

Tir des missiles

Pour lancer un missile, appuyez sur le bouton rouge de votre commande. Après son lancement, un missile peut suivre trois trajectoires. Contrôlez cette trajectoire à l'aide de votre manette de commande.

1. Si vous voulez que le missile tourne à gauche après le lancement, basculez le levier vers la gauche en appuyant sur le bouton rouge.
2. Pour faire tourner le missile vers la droite après le lancement, basculez la manette vers la droite en appuyant sur le bouton rouge.
3. Le missile suit automatiquement chaque virage (sauf dans les jeux 8 et 9) lorsque vous appuyez sur le bouton rouge sans actionner le levier.

Conseils de conduite

— En conduisant la voiture, vous remarquerez que vous ne pouvez pas diriger la voiture sur un mur. Celle-ci suivra automatiquement le virage pour éviter la collision.

— Après avoir fait tourner votre voiture ou votre missile dans une rue, n'oubliez pas de ramener la manette à sa position centrale. Par exemple, si vous basculez le levier à gauche pour faire tourner la voiture à gauche, il vous faut le ramener à sa position centrale, sinon la voiture continue de tourner.

Score

Vous marquez un point chaque fois que vous touchez la voiture de votre adversaire avec un missile. Le premier joueur qui marque 25 points a gagné la partie. Le score du joueur de gauche est affiché dans l'angle supérieur gauche, celui du joueur de droite dans l'angle supérieur droit.

Handicap

Sélecteur de difficulté

Lorsque le sélecteur de difficulté est en position B, vous pouvez tirer plusieurs missiles consécutifs. N'oubliez pas que si un missile précédemment tiré est encore sur l'écran lorsque vous en lancez un nouveau, le premier missile disparaîtra.

Si le sélecteur est en position A, vous ne pouvez pas tirer d'autres missiles tant que l'un des vôtres est encore sur l'écran. Vous pouvez lancer un missile dans les cas suivants:

— Le missile présent sur l'écran doit toucher la voiture de votre adversaire OU

— Vous devez récupérer le missile sur l'écran en le touchant avec votre voiture.

Description des jeux

Jeux 1-4

Sélectionnez le labyrinthe que vous préférez. Dans ce jeu, la vitesse des missiles est supérieure à celle des voitures. On remarquera que la vitesse des missiles et des voitures augmente avec chaque numéro de jeu. Par exemple, dans le jeu 1, la vitesse des missiles et des voitures est la plus lente. Dans le jeu 4, leur vitesse est la plus rapide.

Jeux 5-7

Votre conduite est rapide dans ces labyrinthes. Dans ces jeux, les voitures se déplacent maintenant plus vite que les missiles. On remarquera que la vitesse des voitures augmente avec chaque numéro de jeu. Par exemple, dans le jeu 5, les voitures sont les plus lentes; le jeu 7 vous offre toute la vitesse que vous désirez.

Jeux 8 et 9

Les missiles ne suivent pas automatiquement les virages dans ces jeux. C'est pourquoi certains de vos missiles peuvent être arrêtés par un mur. Dans le jeu 9, vous pilotez un bolide. Dans le jeu 8, la vitesse des voitures est la plus lente.

Labyrinthe 1

Labyrinthe 2

Labyrinthe 3

Labyrinthe 4



ATARI CONSUMER DIVISION
DIVISION DE WEA-RECORDS B.V.
POSTBUS 1882, 1200 BW HILVERSUM, PAYS BAS
A Warner Communications Company 