

COMMENT UTILISER VOTRE JEU VIDEO ATARI



ATARI CONSUMER DIVISION - SUB-DIVISION DE WEA RECORDS B.V.

1. SORTEZ LE JEU DE SON EMBALLAGE

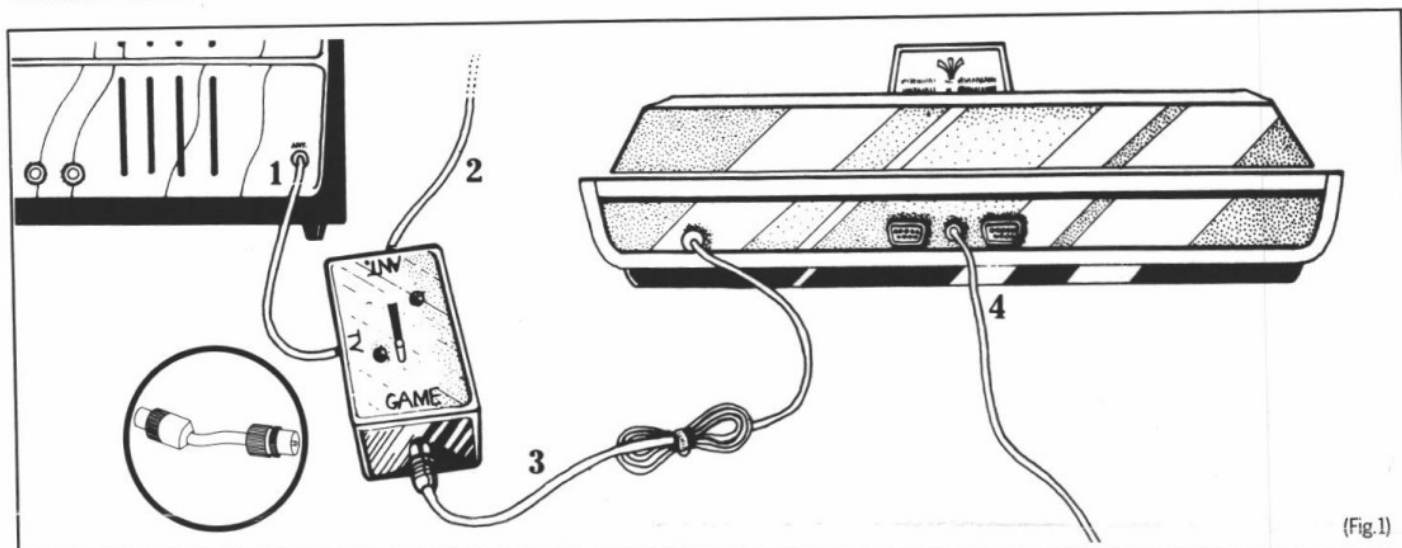
En déballant votre jeu ATARI, vous devez trouver:

- un pupitre de commande
- la cassette-programme du jeu "COMBAT"
- deux leviers de commande
- deux palettes de commande reliées à la même prise
- un adaptateur secteur pour l'alimentation
- un commutateur télévision/jeu ou câble coaxiale de raccordement

2. METTEZ EN PLACE LE COMMUTATEUR

Votre commutateur télévision/jeu est muni d'une fiche de raccordement au téléviseur (1). Débrancher l'antenne de votre téléviseur et mettre à sa place la fiche coaxiale ATARI.

Brancher ensuite l'antenne (2) et la fiche du pupitre de commande (3) dans les prises correspondantes (indiquées) du commutateur. Mettre le commutateur sur "GAME".



(Fig.1)

3. RACCORDEZ L'ALIMENTATION

Vérifiez que le commutateur d'alimentation (A) sur la face avant du pupitre est sur "arrêt".

Brancher la fiche du câble d'alimentation dans la prise ronde sur le panneau arrière du pupitre (4). Brancher

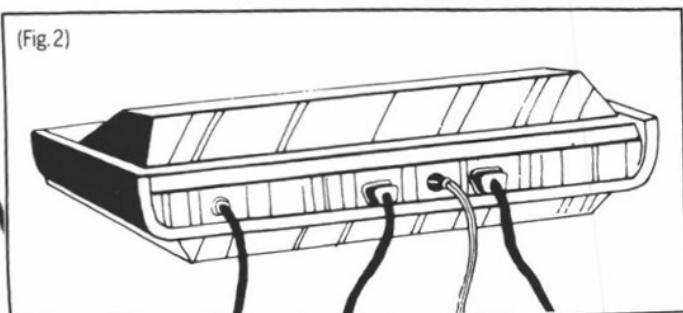
l'adaptateur dans une prise secteur 220V adéquate.

Laisser le commutateur d'alimentation (A) sur arrêt.

4. COMMANDES

Chaque cassette indique les commandes à utiliser. Bien remarquer toutefois que les palettes de commande doivent toujours être branchées à gauche quand 1 ou 2 joueurs seulement participent au jeu.

Bien s'assurer que les fiches sont dans le bon sens avant de les brancher dans le pupitre. Elles doivent s'introduire facilement.



(Fig.2)

5. INSÉREZ LA CASSETTE ET FAITES LA MISE AU POINT

Vérifier que le commutateur d'alimentation du pupitre est sur ARRÊT. Tenir la cassette de façon à ce que la face programme soit placée vers le haut. Insérer la cassette soigneusement mais fermement dans la fente placée à la partie supérieure du pupitre. Vérifier, sans tenter de la forcer, que la cassette est bien en place.

Mettez le téléviseur en marche et sélectionnez un canal que vous n'utilisez pas habituellement.

Mettez le commutateur secteur (A) sur marche.

Appuyez sur le sélecteur de remise à zéro des jeux sur le pupitre.

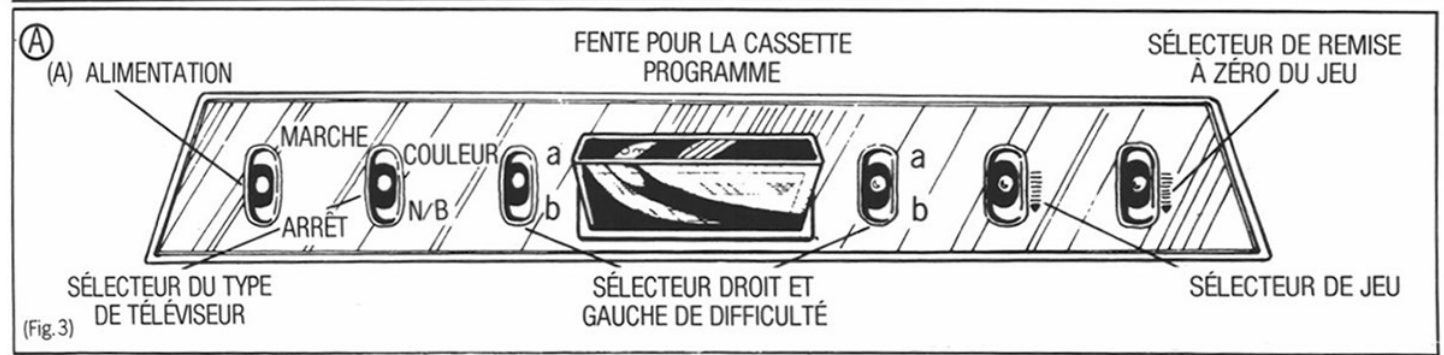
Mettez le sélecteur couleur, blanc et noir sur la position adéquate.

Mettez au point sur le canal que vous avez choisi. Si l'écran présente un aspect tout à fait flou (neigeux), agissez sur la commande de réglage du téléviseur jusqu'à obtention d'une image. Au cas où cette image "saute", régler la synchronisation verticale (à l'arrière du téléviseur) jusqu'à atteindre la stabilité. On doit obtenir une image parfaite en agissant sur la commande fine (image en couleurs sur un téléviseur couleurs, et image en noir et blanc dans le cas contraire).

Il faut naturellement régler le son, la luminosité et le contraste sur le téléviseur.

Ne jamais oublier de couper l'alimentation du pupitre avant de changer la cassette, afin de prolonger la durée de vie de l'appareil.

6. LE JEU



Votre jeu VIDEO ATARI vous permet de vous mesurer à vos amis ou à l'ordinateur. Chacunes des instructions d'emploi des cassettes décrivent les différents jeux possibles. Votre pupitre est muni de deux sélecteurs de degré de difficulté A et B.

Bien lire dans tous les cas manuel d'instruction sur les détails optionnels que vous donnent ces sélecteurs. Il y a un sélecteur par joueur.

Choisir le jeu en appuyant sur le sélecteur de jeu. On fait ainsi défiler automatiquement tous les jeux tant qu'on continue à appuyer sur le sélecteur, en s'arrêtant sur le jeu voulu. Le chiffre apparaissant en haut à gauche de l'écran de votre téléviseur vous indique le numéro du jeu. Appuyer sur le sélecteur de remise à zéro, ce qui déclenche le début du jeu. Si à un moment quelconque du jeu, on appuie sur le sélecteur de remise à zéro, on remet les scores à zéro. Les scores sont indiqués automatiquement à la partie supérieure de l'écran.

La notice d'emploi indique le nombre de jeux dans chaque cassette.

Les commandes suivantes sont utilisées avec les cassettes correspondantes:

LEVIERS DE COMMANDE (manche à balai):

Combat, Air Sea Battle Surround, Basic Maths, Space War, Outlaw, Basketball, Chess, Superman, Miniature Golf, Skydiver, Bowling, Fun With Numbers, Golf, Space invaders, Tic-Tac-Toe.

PALETTE DE COMMANDE STANDARD: Blackjack, Video Olympics, Breakout, Street Racer, Backgammon,

Casino, Circus Atari, Night Driver.

Il y a deux prises à l'arrière de l'appareil. Dans le cas de la commande standard à Palette, deux manettes de commande sont reliées à une même fiche, ce qui permet (en achetant un autre ensemble de commande à palette) de jouer à 3 ou 4 dans certains jeux.

Pour se rebrancher sur les programmes de télévision, couper l'alimentation sur le pupitre, puis mettre le commutateur sur "TV".

Le boîtier de ce commutateur peut être fixé en place grâce à un auto-collant.



Corrections des défauts

Symptôme

Aucune image du jeu sur l'écran du téléviseur, ou écran blanc-gris

- Alimentation du téléviseur non mise sur marche.
- Alimentation du jeu non branchée ou non mise sur marche.
- Commutateur placé sur télévision; le placer sur "GAME".
- Interrupteur du pupitre non mis sur MARCHÉ.
- Câble du pupitre non convenablement enfiché dans le boîtier du commutateur.
- La cassette programme a été mise en place quand l'interrupteur d'alimentation était sur MARCHÉ.
- Mettre l'interrupteur sur ARRÊT et de nouveau sur MARCHÉ.

Absence des programmes de télévision ordinaires

- Le commutateur est resté sur "GAME". Le placer sur TELEVISION.

Image floue, comme dans le cas d'un signal de télévision faible

- Mauvaises connections dans la prise du téléviseur ou dans la prise du commutateur.
 - Le téléviseur n'est pas bien réglé pour la meilleure image.
- Agir sur la commande de réglage fin.

Image mal définie, instable ou absence de couleur

- Sélecteur de type de téléviseur du pupitre sur position noir et blanc. Le mettre sur couleur.
 - Le téléviseur n'est pas bien réglé pour la meilleure image.
- Agir sur la commande de réglage fin, sur la commande de couleur ou sur les réglages de teinte.

Image mal définie ou instable; impossible de distinguer entre les pièces du jeu et/ou le fond de l'image (téléviseur noir et blanc)

- Sélecteur de type de téléviseur du pupitre sur position COULEUR. Le mettre sur NOIR et BLANC.

Le son présente des sifflements ou de la distorsion

- Le téléviseur n'est pas bien réglé. Agir sur les commandes de réglage fin du téléviseur jusqu'à ce que l'image et le son soient tous les deux clairs et bien réglés.

Pas de son

- Commande de volume du téléviseur en position basse. Régler le volume au niveau désiré.

Accessoires et cassettes

Maintenant que vous avez votre jeu VIDEO ATARI, laissez-nous vous présenter quelques uns des accessoires susceptibles d'augmenter votre plaisir. En ajoutant des palettes de commande supplémentaires, jusqu'à quatre joueurs peuvent participer à un grand nombre de vos jeux. C'est alors que le rythme s'accélère vraiment. Surtout si vous actionnez votre sélecteur de difficulté.

Jetez maintenant un coup d'oeil sur tous ces jeux auxquels vous pouvez participer ensemble. Personne - vraiment personne - ne peut vous en offrir autant.

- CX 2613 Aventure
- CX 2602 Bataille Aero-navale
- CX 2617 Tric-Trac
- CX 2620 Programmation à votre choix
- CX 2624 Basketball
- CX 2651 Black Jack
- CX 2628 Bowling
- CX 2664 Jeu d'Esprit
- CX 2622 Evasion
- CX 2652 Casino
- CX 2630 Cirque Atari
- CX 2643 Decryptage
- CX 2601 Combat
- CX 2642 Concentration
- CX 2661 Mathématiques
- CX 2634 Golf
- CX 2662 Le Pendu
- CX 2627 L'Homme Obus
- CX 2611 Course de voiture
- CX 2626 Golf Miniature
- CX 2633 Conduite de Nuit
- CX 2605 Hors la loi
- CX 2629 Parachutiste
- CX 2606 Courses de Rues
- CX 2632 Envahisseurs Extra-Terrestres
- CX 2604 Guerre Spaciale
- CX 2612 Course de Vitesse
- CX 2631 Superman
- CX 2641 Encerclément
- CX 2618 Tic-tac-toe
- CX 2645 Jeu d'échecs
- CX 2621 Jeux Olympiques

Claviers

Des commandes optionnelles du type à clavier de calculatrice seront nécessaires pour les jeux intellectuels tels que: Code Breaker, Hunt & Score et Brain Games.



Et n'oubliez pas de surveiller la parution d'autres jeux nouveaux encore plus passionnants.

De manière générale, si aucune image n'apparaît après que vous avez mis votre pupitre sur MARCHÉ, arrêtez le, attendez 10 secondes, et remettez le en marche.

Si aucune des solutions ci-dessus ne donne le résultat voulu, adressez-vous à votre distributeur ATARI.



ATARI CONSUMER DIVISION - SUB-DIVISION DE WEA RECORDS B.V.

POSTBUS 749, 1200 AS HILVERSUM, PAYS-BAS