

AIR SEA BATTLE

VIDEO COMPUTER SYSTEM[®]

VCS 800 - Modell CX 2600



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.

AIR SEA BATTLE

Guerre aéro-navale

NOTE: Pour prolonger la durée de vie et pour protéger les composants électroniques de votre Ordinateur Vidéo ATARI, couper l'alimentation du pupitre avant d'enlever ou d'insérer un Programme de jeux.

Si, après avoir mis le programme de jeu dans votre ordinateur Vidéo, et après avoir mis ce dernier en marche, aucune image n'apparaît sur l'écran de téléviseur, coupez l'alimentation du pupitre, attendez dix secondes, et remettez le en marche.

Utilisation de la commande

Le rôle de la commande dépend du jeu. On trouvera des informations détaillées sur l'utilisation du levier de commande sous la description de chaque jeu. Dans tous les cas, tenir la commande portant le bouton rouge sur votre gauche et vers le haut, vers l'écran de télévision.

Marque des points

Tous les jeux s'arrêtent au bout de 2 minutes et 16 secondes, ou quand un joueur a marqué 99 points. Pendant les 16 dernières secondes, la marque clignote pour indiquer que le jeu est prêt de se terminer. On trouvera dans la description de chaque jeu comment marquer des points dans ce jeu.

Difficulté

Les sélecteurs de difficulté du pupitre de votre Ordinateur Vidéo ATARI commandent la taille du missile. Dans la position 'A', le missile a une dimension égale à un quart de celle correspondant à la position 'B'.

Jeux de lutte anti-aérienne

Levier vers l'avant

Levier au milieu

Levier vers l'arrière

Position du canon

Votre levier de commande change l'angle de votre 'canon anti-aérien', ainsi que l'angle de la trajectoire du missile dans les jeux à missiles guidés. Vers l'avant: 30 degrés; au centre ou au repos: 60 degrés; vers l'arrière: 90 degrés (vertical).

Dans les jeux de lutte anti-aérienne, un à six engins volants vont se déplacer en formation au travers de l'écran. Tous les engins de la formation doivent avoir été abattus avant qu'une nouvelle formation apparaisse. Chaque engin abattu marque un point.

Jeu 1

C'est le jeu de lutte anti-aérienne décrit ci-dessus. Vos missiles se déplacent selon l'angle que faisait votre 'canon anti-aérien' au moment où vous avez tiré.

Jeu 2

Dans ce jeu, votre adversaire et vous-même disposez de missiles 'guidés'. Une fois tirés, vous contrôlez l'angle de votre missile en déplaçant votre levier de commande d'avant en arrière.

Jeu 3

L'ordinateur tire sans arrêt à l'aide du 'canon' de gauche. En vous servant de levier de commande de droite, essayez de marquer plus de points que l'ordinateur.

Jeux de lutte anti-aérienne

4 points
3 points
2 points
1 point
Pas de point

Cette série de jeux de lutte anti-aérienne jette un défi à votre adresse au tir. Il y a divers engins volants traversant l'écran avec des vitesses et des directions différentes: petit avion à réaction = 4 points; gros avion à réaction = 3 points; hélicoptère = 2 points; 747 = 1 point. Les 'Ballons d'observation' volant au hasard dans la partie inférieure de l'écran ne donnent aucun point, mais servent d'obstructions à votre ligne de tir.

Jeu 4

Dans ce jeu, votre missile se déplace selon l'angle que faisait votre 'canon anti-aérien' au moment où vous avez tiré.

Jeu 5

Utiliser des 'missiles guidés' pour marquer plus de points que votre adversaire. Une fois tirés, vous contrôlez l'angle de votre missile en déplaçant votre levier de commande d'avant en arrière.

Jeu 6

Voici encore une chance de battre l'ordinateur. Le levier de commande de droite contrôle votre 'canon', tandis que l'ordinateur tire sans arrêt avec le 'canon' de gauche.

Jeux de torpillage

	Aucun effet	
Gauche	Arrêt	Droite
	Aucun effet	

Utilisation de la commande: vous êtes un commandant de sous-marin tirant des torpilles vers des navires se déplaçant au dessus de vous. En poussant votre levier de commande vers la gauche, vous déplacez votre sous-marin vers la gauche. Poussant le levier vers la droite, on déplace le sous-marin vers la droite.

Vous surveillez la moitié de l'écran, votre adversaire l'autre moitié. Un à six navires traversent l'écran en formation. Quand une formation disparaît de l'écran, une nouvelle formation apparaît. Chaque navire touché marque un point.

Jeu 7

Une fois lancée, votre torpille se déplace tout droit depuis le lieu d'où elle a été tirée.

Jeu 8

Dans ce jeu, vous pouvez 'garder' votre torpille après lancement. En poussant votre levier de commande vers la gauche, vous guidez votre torpille vers la gauche. En poussant votre levier vers la droite, vous guidez votre torpille vers la droite.

Jeu 9

Essayer de couler plus de navires que l'ordinateur, en vous servant de torpilles non-guidées. Vous commandez le sous-marin de droite, tandis que l'ordinateur tire sans arrêt à partir du sous-marin de gauche.

Jeux de torpillage

4 points

3 points

2 points

1 point

Pas de point

Dans cette série de jeux de torpillage, des mines se déplacent au hasard à la partie inférieure de l'écran, et servent d'obstructions à votre ligne de tir. Les navires se déplacent avec des vitesses et des directions différentes. Chaque navire possède une valeur de points différente: Patrouilleur = 4 points; Porte avions = 3 points; Navire pirate = 2 points; Cargo = 1 point. Il ne rapporte aucun point de toucher une mine.

Jeu 10

Comme dans le jeu 7, votre torpille se déplace en ligne droite de l'endroit d'où elle a été tirée.

Jeu 11

Dans ce jeu, vous pouvez 'guider' votre torpille après lancement. En poussant votre levier de commande vers la gauche, vous guidez votre torpille vers la gauche. En poussant votre levier vers la droite, vous guidez votre torpille vers la droite.

Jeu 12

Vous commandez le sous-marin de droite à l'aide du levier de commande de droite, et vous tentez de couler plus de navires avec des torpilles non-guidées que l'ordinateur, qui commande le sous-marin de gauche.

Jeux de stand de tir

30°

30° à gauche

60° à gauche

90° à gauche

30° à droite

60° à droite

90° à droite

90°

Position du canon

Votre levier de commande change l'angle de tir: vers l'avant = 30 degrés; au centre ou au repos = 60 degrés; vers l'arrière = 90 degrés (vertical). En outre, vous pouvez déplacer votre 'canon' sur votre moitié d'écran en poussant votre levier de commande vers la gauche ou la droite.

Les cibles changent de direction à n'importe quel moment, et toutes les cibles d'un 'ensemble' doivent avoir été touchées avant que de nouvelles cibles soient présentées. Chaque cible correspond à un nombre de points différent: lapin = 3 points; canard = 2 points; clown = 1 point.

Jeu 13

C'est le jeu de stand de tir décrit ci-dessus. Une fois le coup tiré, le levier de commande n'a plus d'effet sur la ligne de tir.

Jeu 14

Après avoir tiré, guidez votre 'projectile' vers les cibles en déplaçant votre levier de commande vers l'avant ou l'arrière (voir schéma ci-dessus). Un déplacement de levier vers la gauche ou la droite n'a aucun effet sur le 'projectile' une fois tiré.

Jeu 15

Vous contrôlez le 'canon' de droite, et vous essayez de battre le 'canon' de gauche, commandé par l'ordinateur, et qui tire sans arrêt.

Sans effet	Rapide	Sans effet
	Moyen/	
	Normal	
	Lent	

Dans les jeux suivants (Polaris, Bombardier, Polaris contre Bombardier), vous contrôlez la vitesse de déplacement en mettant votre levier de commande vers l'arrière pour aller lentement, au milieu ou position de repos pour aller à la vitesse normale, ou vers l'avant pour aller rapidement.

Jeux Polaris

4 points
3 points
2 points
1 point

Vous commandez un navire se déplaçant sur le fond de l'écran. Le navire qui est le plus bas est celui du joueur de droite. Les navires changeront de temps en temps de direction.

Un à quatre avions survolent l'océan en 'formation'. Tous les avions d'une formation doivent être abattus avant que de nouveaux avions soient présentés. Chaque avion correspond à une valeur de points différente: petit avion à réaction = 4 points; gros avion à réaction = 3 points; hélicoptère = 2 points; 747 = 1 point.

Jeu 16

C'est le jeu Polaris décrit ci-dessus. Votre missile se déplace à la même vitesse que votre navire au moment où il a tiré. Après le lancement, la vitesse de votre avion ne peut pas varier tant que le missile est en vol.

Jeu 17

Dans ce jeu, quand vous changez la vitesse de votre navire, vous modifiez également la vitesse de votre missile quand il est en vol. Vous pouvez ainsi guider votre missile vers les avions.

Jeu 18

Vous commandez le sous-marin du fond à l'aide du levier de commande de droite. À l'aide de missiles non-guidés, tentez de battre le sous-marin du dessus, commandé par l'ordinateur. Ce sous-marin se déplace à vitesse constante et tire ses missiles continuellement.

Jeux des bombardiers

4 points
3 points
2 points
1 point

Vous êtes le pilote d'un avion volant en haut de l'écran. Le joueur de droite commande l'avion volant le plus bas. Les avions changeront de temps en temps de direction.

Un à quatre navires vont passer sous les avions. Quand un navire est touché, un nouveau navire le remplace à partir du bord de l'écran. Les navires se déplacent à des vitesses différentes et correspondant à des valeurs de points différentes: Patrouilleur = 4 points; Porte-avions = 3 points; Navire-Pirate = 2 points; Cargo = 1 point.

Jeu 19

Une fois que votre bombardier a lâché la bombe, celle-ci se déplace à la même vitesse que votre avion au moment où il l'a lâchée. Après le bombardement, la vitesse de votre avion ne peut pas varier tant que la bombe est en chute.

Jeu 20

Quand vous modifiez la vitesse de votre avion après avoir lâché la bombe, vous changez aussi la vitesse à laquelle la bombe se déplace sur l'écran pendant sa chute. Ceci vous permet de guider votre bombe vers les navires qui passent.

Jeu 21

En vous servant de bombes non-guidées, essayez d'atteindre plus de navires que l'ordinateur. L'avion commandé par l'ordinateur est le plus élevé, et vole à vitesse constante sur l'écran, en lâchant des bombes de manière continue. Vous commandez l'avion le moins élevé à l'aide du levier de commande de droite.

Jeux Polaris contre Bombardier

Le joueur de gauche pilote l'avion de la partie supérieure de l'écran, tandis que le joueur de droite commande le sous-marin dans la partie inférieure de l'écran. L'avion lâche des bombes sur le sous-marin, tandis que celui-ci lance des missiles vers l'avion. Un point est marqué pour chaque coup au but. L'avion ou le sous-marin touché disparaît de l'écran et réapparaît sur le côté. L'avion et le sous-marin changeront de direction de temps en temps.

Jeu 22

C'est le jeu Polaris contre bombardier décrit ci-dessus.

Jeu 23

L'avion et le bombardier peuvent tous les deux guider leurs missiles ou leurs bombes. En modifiant la vitesse de votre sous-

marin ou de votre avion après le lancement ou le lâché, votre missile ou votre bombe changera de vitesse dans son déplacement sur l'écran.

Jeu 24

L'ordinateur contrôle l'avion et vole à vitesse constante sur l'écran, en lâchant continuellement des bombes. Le levier de commande de droite contrôle le sous-marin.

Jeux Polaris contre Bombardier

Des mines se déplacent au hasard au milieu de l'écran. Pour atteindre votre adversaire, vous devez éviter les mines qui jouent le rôle d'obstacles à votre ligne de tir. On ne marque aucun point en touchant une mine.

Jeu 25

Cette version du jeu est la même que celle du Jeu 21, sauf que des mines sont ajoutées au terrain.

Jeu 26

En modifiant la vitesse de votre sous-marin ou de votre avion, après le lancement ou le lâché, votre missile ou votre bombe changera de vitesse dans son déplacement sur l'écran, ce qui vous permet de le guider autour des mines et vers votre adversaire.

Jeu 27

Ici encore, l'ordinateur commande l'avion et vous contrôlez le sous-marin à l'aide du levier de commande de droite.

Bataille aéro-navale

Pour ce 'Programme de jeu', se servir des commandes à levier.

Tenir la commande rouge portant le bouton rouge sur votre gauche et vers le haut, vers l'écran de télévision.

Lutte anti-aérienne

Jeux 1 à 6:

- Poussez le levier vers l'avant ou l'arrière pour modifier l'angle du canon sur l'écran.
- Appuyez sur le bouton 'rouge' pour faire feu.

Torpillage

Jeux 7 à 12:

- Poussez le levier vers la gauche ou la droite pour déplacer le sous-marin.
- Appuyez sur le bouton 'rouge' pour faire feu.

Stand de tir

Jeux 13 à 15:

- Poussez le levier vers l'avant ou l'arrière pour modifier l'angle du canon sur l'écran.
- Poussez le levier vers la gauche ou la droite pour déplacer votre canon sur l'écran.
- Appuyez sur le bouton 'rouge' pour faire feu.

Polaris et bombardiers

Jeux 16 à 27:

- Poussez le levier vers l'avant ou l'arrière pour commander la vitesse de déplacement.
- Appuyez sur le bouton 'rouge' pour faire feu.

Fig. D: Terrain de jeu de torpillage

Fig. E: Terrain de jeu de stand de tir

Fig. F: Terrain du jeu polaris

Fig. G: Terrain de jeu des bombardiers

Fig. H: Terrain de jeu polaris contre bombardier

Fig. I: Terrain de jeu polaris contre bombardier (avec mines)

Lutte anti Torpillage
aérienne

Nombre de joueurs
Missile guidé
Jeux avec
ordinateur
Avec obstacles

Stand Polaris
de tir

Nombre de joueurs
Missile de guidé
Jeux avec
ordinateur
Avec obstacles

Bombardiers Polaris
contre
Bombardiers

Fig. A: Terrain de jeu de lutte anti-aérienne

Fig. B: Terrain de jeu de lutte anti-aérienne

Fig. C: Terrain de jeu de torpillage

Nombre de joueurs
Missile guidé
Jeux avec
ordinateur
Avec obstacles



ATARI^(®)

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