

COMBAT

VIDEO COMPUTER SYSTEM[®]

VCS 800 - Modell CX 2600



CX 2601

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.

COMBAT

Role des commandes

Pour ce 'Programme de jeu', se servir des Commandes à levier. Tenir la commande portant le bouton rouge sur votre gauche et vers le haut, vers l'écran de télévision.

Avance		
Avance vers la gauche		Avance vers la droite
A gauche	arrêt	A droite
Sans effect		

Fig. A - Jeux de chars d'assaut

Pour tous les jeux de CHARS D'ASSAUT, se servir du levier de la manière indiquée sur la figure 1. Pour avancer, pousser le levier vers l'avant. Pour tourner à droite, pousser le levier vers la droite. Pour tourner à gauche, pousser le levier vers la gauche.

Les positions arrière du levier n'ont aucune influence sur votre char d'assaut.

Descente Moyenne		
Descente lente		Descente rapide
Vitesse lente	Vitesse moyenne	Vitesse rapide
Montée lente		Montée rapide
Montée moyenne		

Fig. B - Jeux du biplan

Pour commander votre Biplan dans ces jeux, voir la figure B. Commander la vitesse en déplaçant le levier de la gauche (vitesse la plus lente) vers la droite (vitesse la plus rapide). Pour descendre, pousser le levier vers l'avant; pour monter, tirer le levier vers l'arrière.

Dans les jeux de CHASSEURS A REACTION, la vitesse de votre chasseur est commandée par le déplacement de votre levier de l'avant (vitesse maximale) à l'arrière (vitesse minimale).

On commande des virages à droite ou à gauche en déplaçant le levier vers la droite ou la gauche.

Vitesse rapide		
A gauche rapide		A droite rapide
A gauche moyenne	Vitesse moyenne	A droite moyenne
A gauche lente		A droite lente
Vitesse lente		

De manière empirique, les déplacements, dans les Jeux de Chars d'assaut et de Chasseurs à réaction, sont considérés comme vus par le dessus. Les déplacements du Jeu de Biplan sont considérés vus de côté. Tous les jeux se terminent au bout de 2 minutes et 16 secondes.

Trajectoire des missiles

Lancer votre missile en appuyant sur le bouton rouge de votre Commande à levier. Dans les jeux où la trajectoire des missiles est appelée 'Rectiligne' le missile se déplace en ligne droite (fig. D). La 'Mitrailleuse' représente un tir rapide de missiles à trajectoire rectiligne.

Dans les jeux à missile 'Guidés', vous pouvez diriger le missile vers votre adversaire en déplaçant le levier de commande vers la gauche ou la droite après le lancement. (Fig. E)

Dans les jeux de TANK-PONG seulement, le missile rebondira sur les parois et les obstacles de la manière représentée par la figure F.

Difficulté

Le joueur ayant adopté la difficulté 'A' aura dans tous les jeux une portée de missile inférieure à celle du joueur ayant choisi la difficulté 'B' sur le pupitre de l'Ordinateur Vidéo. En outre, dans les jeux du Biplan et des Chasseurs à réaction, le joueur en Position 'A' volera moins vite que le joueur en Position 'B'.

Jeux de chars d'assaut

L'objectif de ce jeu est d'atteindre votre adversaire aussi souvent que possible avant la fin du jeu. Vous marquez un point pour chaque coup au but.

Numéro de jeu

- 1 - Terrain libre (fig. H)
Missiles guidés (fig. E)
- 2 - Obstacles faciles (fig. H)
Missiles guidés (fig. E)
- 3 - Obstacles faciles (fig. H)
Missiles rectilignes (fig. D)
- 4 - Obstacles complexes (fig. I)
Missiles guidés (fig. E)
- 5 - Obstacles complexes (fig. I)
Missiles rectilignes (fig. D)

Jeux de tank-pong

La série de jeux TANK-PONG a été spécialement conçue par Atari. Le missile rebondit sur les murs et les obstacles du terrain. Dans les jeux à 'Trajectoire directe', vous marquez un point si vous atteignez votre adversaire soit directement soit après un rebond. Dans les jeux à 'Trajectoire de billard', votre missile doit rebondir au moins une fois avant d'atteindre votre adversaire pour que vous marquiez un point. Si une fois lancé, votre propre missile heurte votre char d'assaut, ce ne sera pas compté contre vous.

Numéro du jeu

- 6 - Obstacles faciles (fig. H)
Trajectoire directe ou de billard (fig. F)
- 7 - Obstacles complexes (fig. I)
Trajectoire directe ou de billard (fig. F)
- 8 - Terrain libre (fig. G)
Trajectoire de billard (fig. F)
- 9 - Obstacles faciles (fig. H)
Trajectoire de billard (fig. F)

Jeux de chars d'assaut invisibles

Votre char d'assaut et celui de votre adversaire sont invisibles l'un à l'autre, sauf quand on lance un missile ou quand un missile touche au but. En outre, les chars d'assaut deviennent visibles quand ils heurtent un mur ou un obstacle.

Numéro du jeu

- 10 - Terrain libre (fig. G)
Missiles guidés (fig. E)
- 11 - Obstacles faciles (fig. H)
Missiles guidés (fig. E)

Jeux de tank-pong invisibles

Ces jeux associent la caractéristique d'invisibilité et les trajectoires de missiles du jeu de TANK-PONG.

Numéro du jeu

- 12 - Obstacles faciles (fig. H)
Trajectoire directe ou de billard (fig. F)
- 13 - Terrain libre (fig. G)
Trajectoire de billard (fig. F)
- 14 - Obstacles faciles (fig. H)
Trajectoire de billard (fig. F)

Les jeux du Biplan et des Chasseurs à réaction se jouent sur les deux terrains représentés à droite. Sur la figure K, on peut se servir des formations de nuages pour se 'cacher' de son adversaire. Mais un coup

au but peut être marqué quand un avion se cache derrière un nuage.

Jeux du biplan

Devenez le 'Fléau du ciel'! Abattez une fois pour toutes le 'Baron rouge' . . .

Numéro du jeu

15 - Nuages (fig. K)

Missiles guidés (fig. E)

16 - Nuages (fig. K)

Missiles rectilignes (fig. D)

17 - Nuages (fig. K)

Mitrailleuse (fig. D)

18 - Ciel libre (fig. J)

Mitrailleuse (fig. D)

Vous avez besoin d'aide? Jouez à 2 contre 2, ou 1 bombardier contre 3 biplans. Vos biplans volent toujours en formation, et tous les biplans de votre groupe tireront en même temps quand vous appuierez sur le bouton de mise à feu.

Numéro du jeu

19 - 2 contre 2, Ciel libre (fig. J)

Missiles guidés (fig. E)

20 - 1 contre 3, Ciel libre (fig. J)

Missiles rectilignes (fig. D)

Jeux des chasseurs à réaction

Etes-vous vraiment un bon pilote de chasse? Voilà l'occasion de le démontrer.

Numéro du jeu

21 - Nuages (fig. F)

Missiles guidés (fig. E)

22 - Nuages (fig. F)

Missiles rectilignes (fig. D)

23 - Ciel libre (fig. J)

Missiles guidés (fig. E)

24 - Ciel libre (fig. J)

Missiles rectilignes (fig. D)

Si vous êtes un champion, vous pouvez essayer quelques variations. Les chasseurs volent en formation et tirent en même temps quand vous appuyez sur le bouton de mise à feu.

Numéro du jeu

25 - 2 contre 2, Nuages (fig. K)

Missiles guidés (fig. E)

26 - 1 contre 3, Ciel libre (fig. J)

Missiles guidés (fig. E)

27 - 2 contre 2, Ciel libre (fig. J)

Missiles rectilignes (fig. D)

Numéro du jeu

Missiles rectilignes

Missiles guidés

Mitrailleuse

Trajectoire directe

Trajectoire de billard

Terrain ou ciel libre

Obstacles faciles

Obstacles complexes

Nuages

Chars d'assaut

Tank-Pong

Chars d'assaut invisibles

Tank-Pong Invisible

Biplan

2 contre 2

1 contre 3

Chasseurs à réaction

2 contre 2

1 contre 3

2 contre 2

Fig. D: Missiles rectilignes

Fig. E: Missiles guidés

Fig. F: Trajectoire de billard

Fig. G: Chars d'assaut - Terrain libre

Fig. H: Chars d'assaut - Obstacles faciles

Fig. I: Chars d'assaut - Obstacles complexes

atarimuseum.nl



atarimuseum.nl

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