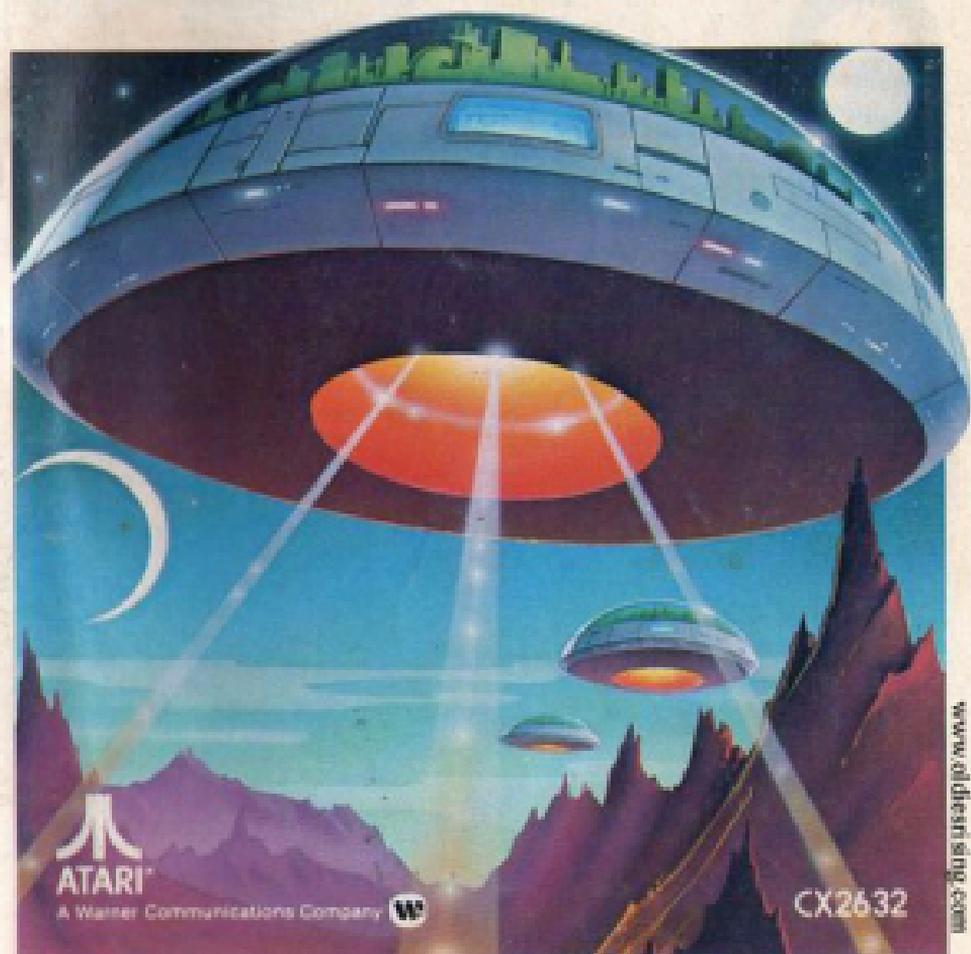


- 1 · ENGLISH SECTION
- 2 · SECTION FRANÇAIS
- 3 · DEUTSCHE GRUPPE
- 4 · SEZIONE ITALIANO
- 5 · SECCION ESPAÑOL

112 VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGO VIDEO

SPACE INVADERS*





Utilisez avec ce jeu vos Commandes à manettes. Vérifiez qu'elles sont correctement branchées.

Tenez les commandes le bouton rouge en direction de l'écran de votre téléviseur.

Utilisez la manette reliée à la prise

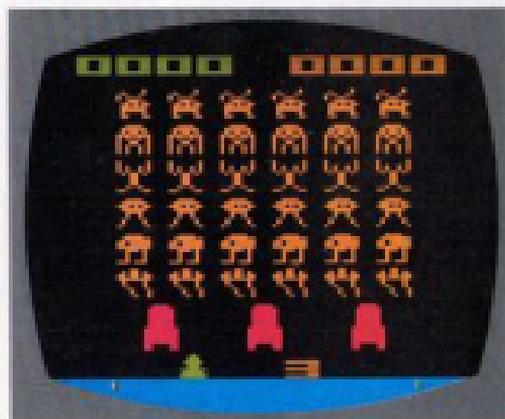
de commande LEFT pour les jeux à un joueur.

NB: N'oubliez jamais d'éteindre l'appareil lors de la mise en place ou du retrait d'une cassette de jeux. Vous protégerez ainsi les composants électroniques et prolongerez la vie de votre Video Computer System ATARI.

BUT DU JEU

A peine avez-vous mis la cassette **Space Invaders** que vous êtes en guerre contre des ennemis venus de l'espace et qui menacent la terre. Votre but est de les détruire à l'aide de votre canon à laser.

Vous devez éliminer les **Space Invaders** avant qu'ils n'atteignent la terre (le bas de l'écran), ou avant qu'ils ne vous touchent trois fois avec leurs bombes à laser.



Votre objectif à long terme est de totaliser le plus grand nombre de points possible. Vous marquez des points pour chaque Space Invader que vous touchez. Ils représentent des valeurs différentes en fonction de leur position initiale sur l'écran (Voir "SCORE"). Si vous détruisez les 36 Spaces Invaders avant qu'ils n'atteignent la terre, un

nouveau groupe apparaît sur l'écran. Lorsqu'ils réapparaissent, ils partent d'une position chaque fois plus proche de la terre, jusqu'à la position la plus rapprochée possible. Les Space Invaders peuvent revenir indéfiniment sur l'écran au cours d'une partie.

UTILISATION DES COMMANDES

Déplacez la manette vers la droite ou vers la gauche pour manœuvrer votre canon à laser d'un bord à l'autre de l'écran. Ceci vous permettra d'éviter les bombes à laser que les envahisseurs larguent en permanence du ciel, et de pointer vos

propres rayons laser. Chaque fois que votre canon est touché par une bombe à laser, la partie est interrompue momentanément, et le chiffre affiché au bas de l'écran indique combien de fois vous pouvez encore être touché.

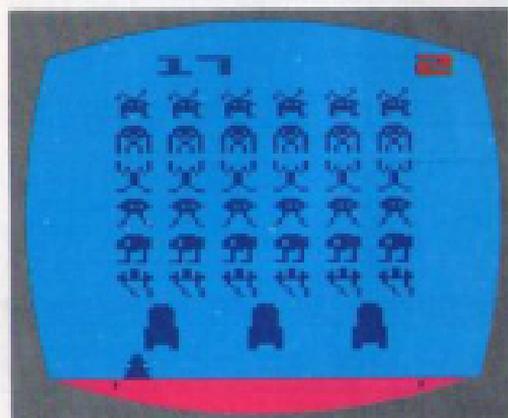
DEBUT DU JEU

Commandes du pupitre

Appuyez sur la touche de sélection de jeu pour choisir le jeu auquel vous désirez participer. Le numéro du jeu est affiché en haut à gauche de l'écran. Le chiffre affiché en haut à droite de l'écran représente le nombre de joueurs pouvant participer au jeu.

Plus leur nombre diminue, plus les Space Invaders se déplacent rapidement sur l'écran, et il devient plus difficile de les toucher. La vitesse est la plus rapide lorsqu'il ne reste qu'un Space Invader sur l'écran.

Comme il existe 112 variantes de ce jeu, il est utile de jeter un coup d'œil au tableau des jeux.



NB: Si vous gardez le doigt sur la touche de sélection de jeu, le numéro du jeu affiché augmentera continuellement. Toutefois pour changer rapidement ce numéro, maintenez enfoncées en même temps la touche de sélection de jeu et la touche de remise à zéro. Lorsque vous approchez du

SÉLECTEURS DE DIFFICULTÉ

Les sélecteurs de difficulté commandent la taille des canons à laser représentés sur l'écran. En position B, le canon est plus petit, et donc il est plus facile à utiliser pour un joueur débutant. En position A, le canon est deux fois plus gros, et donc davantage exposé aux tirs de l'ennemi.

numéro voulu, relâchez la touche de remise à zéro et recherchez le numéro de jeu que vous désirez utiliser en employant uniquement le sélecteur de jeu.

Appuyez sur la touche de remise à zéro GAME RESET, pour commencer la partie.

Dans une partie à un joueur, utilisez le sélecteur de difficulté de gauche pour commander la taille du canon. Dans les parties à deux joueurs, le joueur de gauche utilise le sélecteur de difficulté de gauche, et celui de droite, le sélecteur de droite, pour programmer la taille du canon.

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Vous savez désormais qu'il vous faut toucher et éliminer les **Space Invaders** avant qu'ils n'atteignent la terre, autrement dit, le bas de l'écran. Vous savez également qu'il vous faut éviter les bombes à laser qu'ils larguent, afin de sauver la terre et de continuer la partie.

A certains moments le **COMMAND ALIEN SHIP**, traverse le haut de l'écran (parfois de gauche à droite, parfois de droite à gauche).

Toucher le **COMMAND ALIEN SHIP** vous rapporte 200 points, bien plus que toutes les autres cibles. Il ne constitue aucun danger car il n'envoie pas de projectile. Il constitue un bonus si vous le touchez. Mais attention à ne pas trop vous concentrer sur lui, car vous pourriez vous laisser surprendre par la bombe à laser d'un ennemi.

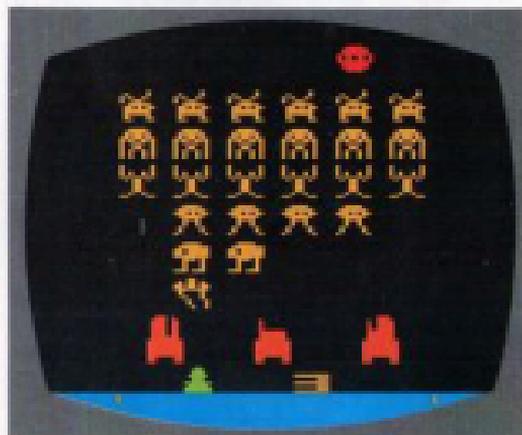
Dans les jeux C et D, le **COMMAND ALIEN SHIP** vaut 100

points. (Voir les options "un joueur" et "deux joueurs".)

Il existe des boucliers (voir diagramme) placés sur l'écran entre votre canon à laser et les **Space Invaders**. Au début, vous êtes en sécurité derrière ces boucliers. Toutefois, à mesure que vous et l'ennemi touchez ces boucliers, ils sont endommagés et laissent passer les rayons laser de votre canon et les bombes de l'ennemi. Lorsque les **Space Invaders** se rapprochent des boucliers qui les séparent de la terre, ces derniers disparaissent.

Mais n'oubliez pas, si le **Space Invader** le plus proche touche la terre (le bas de l'écran) la partie est terminée.

Les barres fines au bas de l'écran (voir diagramme) indiquent les limites de vos déplacements à gauche et à droite. Veillez à ne pas vous laisser bloquer sur ces bords lorsque vous êtes cerné par le feu de l'ennemi.



VARIANTES DE JEU

Diverses variantes de jeu sont programmées dans les **Space Invaders**:

Boucliers mobiles—les boucliers se déplacent d'avant en arrière sur l'écran, au lieu de rester immobiles. La protection qu'ils apportent devient alors aléatoire.

Bombes à laser zigzagantes—Les bombes à laser zigzaguent d'avant en arrière en descendant sur l'écran. Il est difficile de prévoir exactement leur point de chute, et donc de rester hors de leur atteinte.

Bombes à laser rapides—Leur chute étant plus rapide, il est plus

difficile de les éviter. (Lorsque les bombes à laser sont à la fois zigzagantes ET rapides, les joueurs même expérimentés n'auront pas le temps de s'en-nuyer!)

Space Invaders invisibles—les **Space Invaders** sont invisibles sur l'écran dès le début de la partie. Chaque fois que l'un d'eux est touché, les autres réapparaissent momentanément sur l'écran puis disparaissent jusqu'à ce qu'un autre soit atteint.

NB: Si vous rêvez d'une compétition digne de ce nom, essayez le jeu 16.

OPTIONS A UN JOUEUR ET DEUX JOUEURS

Outre les variations de jeu, il existe plusieurs manières de jouer à une ou deux personnes avec les **Space Invaders**.

A. Jeu de base ou 'normal' pour un joueur (jeux 1-16). Les variantes du jeu sont facultatives mais un seul joueur est toujours opposé à l'ordinateur.

B. Deux joueurs opposés jouant à tour de rôle (jeux 17-32). Le joueur de gauche joue le premier (partant du côté gauche de l'écran), puis le joueur de droite (partant du côté droit). L'image change de sorte que chaque joueur dispose de son propre groupe d'envahisseurs. Les boucliers sont remis en état à chaque tour, le **COMMAND ALIEN**

SHIP vaut 200 points. La partie se termine pour chaque joueur lorsqu'il a été touché trois fois par l'ennemi, ou lorsque des Space Invaders atteignent la terre. Celui qui a le score le plus élevé a gagné.

- C. Deux joueurs opposés sont en compétition en même temps (jeux 33-48). Les deux joueurs tirent simultanément et doivent marquer le plus grand nombre de points. Le COMMAND ALIEN SHIP vaut 100 points. Lorsque vous êtes touché, votre adversaire bénéficie chaque fois de 200 points. La partie se termine lorsque les deux joueurs ensemble ont été touchés trois fois, ou lorsque les Space Invaders atteignent la terre.
- D. Deux joueurs opposés sont en compétition en même temps, et tirent à tour de rôle (jeux 49-64). Si vous attendez trop longtemps, le tir de votre canon à laser se déclenche automatiquement et votre adversaire peut tirer à son tour. Toutes les caractéristiques de jeu sont les mêmes qu'en C.
- E. Deux joueurs en équipe (jeux 65-80). Les deux joueurs commandent un canon à laser commun. Chacun des joueurs ne peut le déplacer que dans une direction. Le joueur de droite déplace le canon vers la droite, le joueur de gauche, vers la gauche. Les deux joueurs peuvent tirer. Pour le reste, cette version est identique au jeu 'normal' pour un joueur (un seul score affiché, le COMMAND ALIEN SHIP = 200 points, etc.).
- F. Deux joueurs en équipe contrôlent le canon et tirent à tour de rôle (jeux 81-96). Le joueur de gauche commence et peut déplacer le canon dans les deux sens. Après UN SEUL tir effectué par le joueur de gauche, le joueur de droite prend à son tour le contrôle et dispose d'un tir. Les deux joueurs doivent marquer, en commun, le plus grand nombre de points, comme dans la version E précédente.
- G. Deux joueurs en équipe, dont l'un commande les mouvements du canon et l'autre les tirs de rayons laser (jeux 97-112). Le joueur de gauche déplace le canon, et celui de droite tire. Pour le reste, cette version est identique aux autres jeux en équipe.

SCORE

Les Space Invaders de la première à la sixième rangée, valent respectivement 5, 10, 20, 25, et 30 points (voir schéma). La valeur en points de chaque cible ne change pas au fur et à mesure de sa descente sur l'écran. Une série complète de Space Invaders vaut 630 points.

Bien que les possibilités de soient infinies, seul un nombre à 4 chiffres peut être affiché, et le score le plus élevé que pourra réaliser l'un ou l'autre des joueurs sera de 9999. Ceci ne constitue pas le plus

grand nombre de points qu'il est possible de marquer, mais plutôt le score le plus élevé que l'écran peut afficher.

Dans une partie à un joueur, le score est affiché en haut à gauche de l'écran. Dans une partie à deux joueurs, le score du joueur de gauche est affiché à gauche, le score du joueur de droite, à droite. Le ou les scores disparaissent lorsque le COMMAND ALIEN SHIP traverse l'écran, et réapparaît après l'avoir quitté.

| | | Points par cible |
|----------|--|------------------|
| Rangée 6 |  | 30 |
| Rangée 5 |  | 25 |
| Rangée 4 |  | 20 |
| Rangée 3 |  | 15 |
| Rangée 2 |  | 10 |
| Rangée 1 |  | 5 |

| Un joueur | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--|------------------------|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| Deux joueurs opposés | | | | | | | | | | | | | | | | |
| A. Jeu de base | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 |
| B. A tour de rôle | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 |
| C. Opposés en même temps | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 |
| D. Opposés en même temps Tirs à tour de rôle | Deux joueurs en équipe | | | | | | | | | | | | | | | |
| E. Premier joueur - mouvements à droite Deuxième joueur - mouvements à gauche | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 |
| F. Tir et commande à tour de rôle | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 |
| G. Premier joueur - mouvements Deuxième joueur - tirs | 97 | 98 | 99 | 100 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 | 112 |
| Boucliers mobiles | X | | | X | | X | | X | | X | | X | | X | | X |
| Bombes zigzagantes | | | X | X | | | X | X | | | X | X | | | X | X |
| Bombes rapides | | | | | X | X | X | X | | | | | X | X | X | X |
| Envahisseurs invisibles | | | | | | | | | X | X | X | X | X | X | X | X |

SPACE INVADERS*



A Warner Communications Company

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

Manual, Program and Audiovisual © 1980 Atari, Inc.