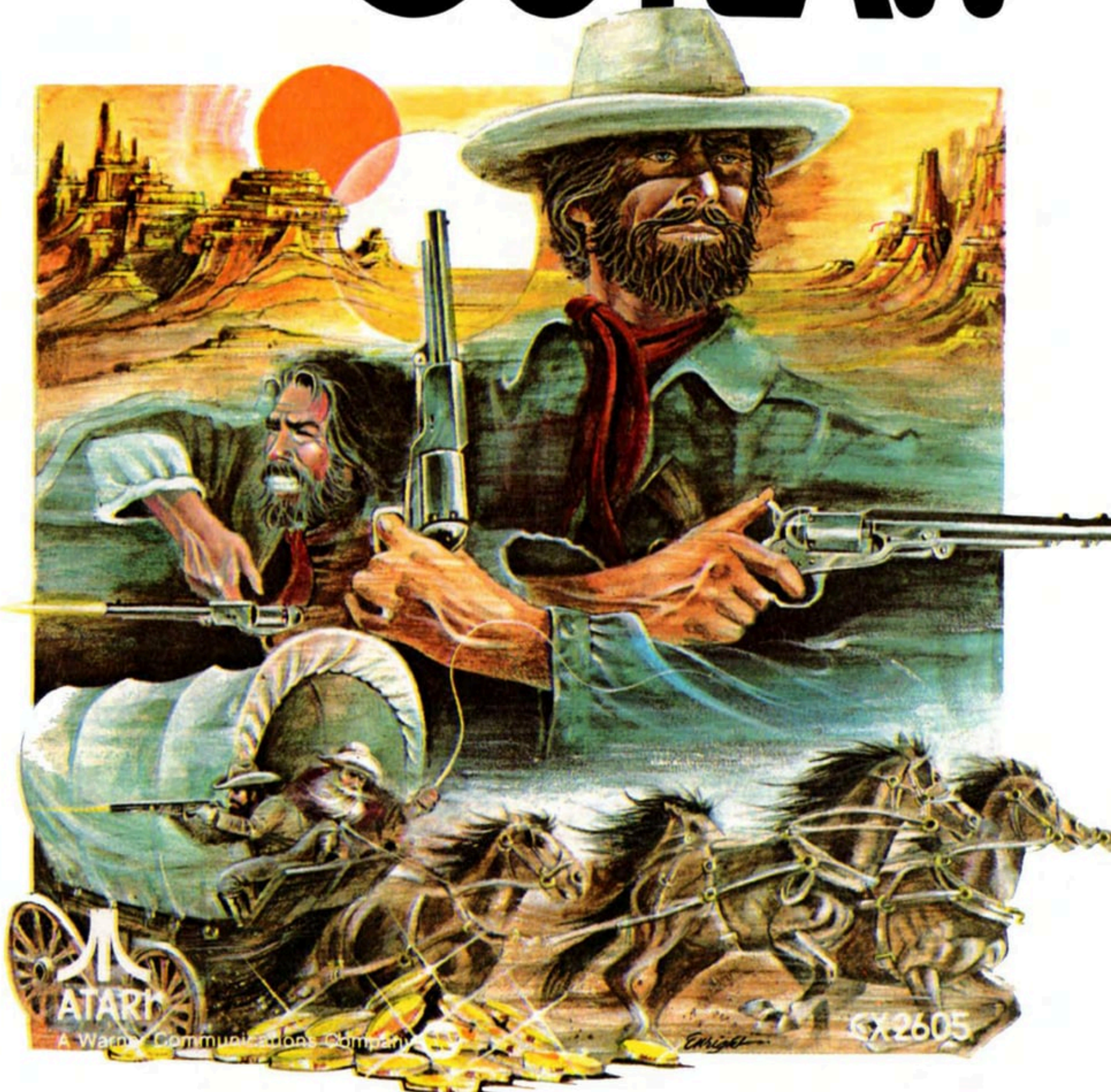


1 · ENGLISH SECTION
2 · SECTION FRANCAIS
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL

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

OUTLAW[®]





Use your Joystick Controllers with this Game Program™. Be sure the Controllers are firmly connected to your Video Computer System™. See your Owner's Manual for details. Hold the Controllers with

the red button to your upper left towards the television screen.
NOTE: To prolong the life of your Atari Video Computer System™ and protect the electronic components, the Console unit should be OFF when inserting a Game Program.

HOW TO PLAY OUTLAW

One or two players can become expert gunslingers during these games:

- In one-player games (*Target Shoot*), you control the movement of a gunfighter with the left Joystick Controller. Practice target shooting with the moving target that appears on the screen.

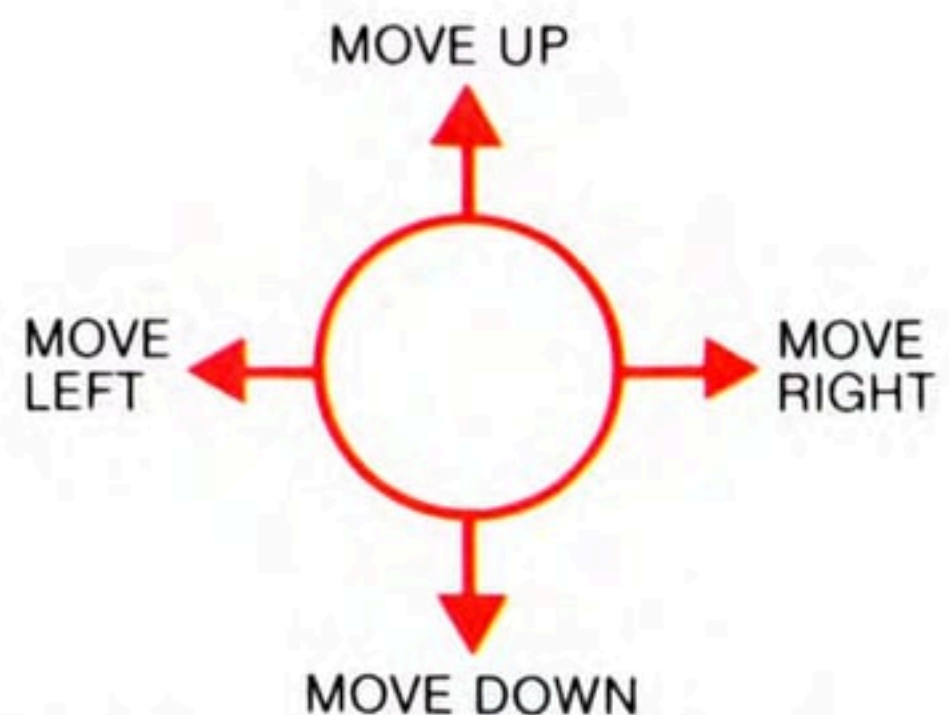
- In two-player games (*Gun-slinger Games*), each player controls the movement of a gunslinger with a Joystick Controller. You score points when your gunslinger shoots your opponent's gunslinger.
NOTE: In all one and two-player games, bullets will ricochet off the upper and lower playfield boundaries.

CONTROLLER ACTION

Use the Joystick Controller to:

- Move your gunslinger on the screen
- Aim and shoot bullets from the gunslinger's gun

Push the Joystick forward to move the gunslinger up the screen. Pull the Joystick towards you to move the gunslinger down the screen. To move the gunslinger to the left, move the Joystick to the left; move the Joystick to the right to move the gunslinger to the right.



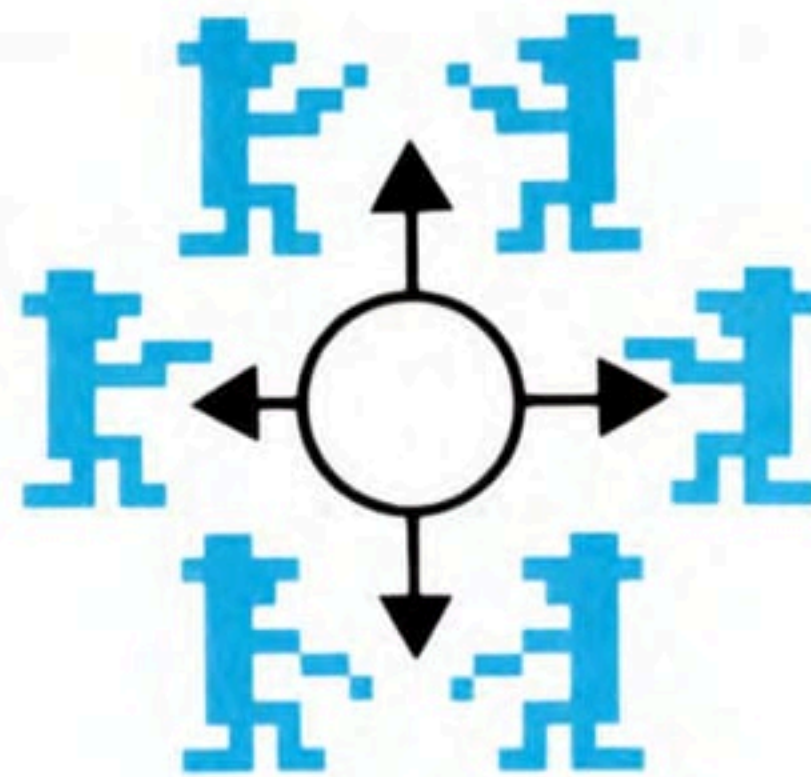
When you want to aim the gunslinger's gun, press the red Controller button. Hold the button

down while you control the movement of the gunslinger's arm with your Joystick Controller.

- Push the Joystick forward to move UP the gunslinger's arm holding the gun.
- Pull the Joystick towards you to move DOWN the gunslinger's arm that is holding the gun.

After you have aimed the gunslinger's arm that holds the gun, release the button to fire bullets.

NOTE: The player using the left Joystick Controller controls the



gunslinger on the left side on the screen; the right controller player controls the right gunslinger.

SCORING

- In one player games, you score one point each time a bullet from your gunslinger's gun hits the moving target. You have 99 seconds to score a maximum of ten points. The timing clock appears in the upper right corner of the playfield; the gunslinger's score is in the upper left corner.
- In two-player games you score one-point each time a bullet

from your gunslinger's gun hits the opposing gunslinger. When a gunslinger is hit, it will sit down and the point appears at the top of the screen. The score of the gunslinger from the left side of the playfield appears in the upper left corner; the right playfield gunslinger's score appears in the upper right corner. The first player to score ten points wins the game.

HANDICAP

In "A" position: Your bullets will disappear in flight if your gunslinger is shot before your bullets hit a target.

In "B" position: Your bullets will continue in flight even if your gunslinger is hit before your bullet hits a target.

GUNSLINGER'S CODE

There are 16 gunslinger and target shooting games in this Game Program. Each one presents different variations. For a description of each variation, refer to the following code:

Blowaway: Your bullets are more powerful during gunfights with Blowaway. You can shoot away pieces of the protective center object — a Stage Coach, Wall or Cactus — until it completely disappears.

Cactus: Some gunfights and target shooting games occur with a Cactus in the center of the playfield. Bullets cannot penetrate the Cactus. Use the Cactus as protection from your opponent's shots.

Stage Coach: A Stage Coach stands between the two gunslingers during some games. Bullets cannot pass through the Stage Coach, making it ideal for protection against opposing bullets. In some games, a series of Stage Coaches will MOVE up the

screen between you and your opponent.

Wall: In some games, a wall is located between the two gunslingers. These games also feature Blowaway. Use your shots to make a hole in the wall and aim at your opponent.

Getaway: During a gunfight with Getaway, each gunslinger can move immediately after shooting the gun. Without Getaway, gunslingers must wait until their bullets disappears off the screen or hits a target.

Six Shooter: In these gunfights with Six Shooters, each player's gun only has six bullets in it. Receive another round of ammunition when BOTH players have used all six bullets.

Target Shoot: The Target Shoot is a feature of one-player games. The Target bounces up and down on the screen while you attempt to make a direct hit.

GUNSLINGER Two-Player Games

GAME 1

This gunfight between two players features a Cactus.

GAME 2

Two players use the Cactus and Getaway to plan their gunfight strategy.

GAME 3

A Cactus and Blowaway characterize this two-player gunfight.

GAME 4

Two gunslingers use six Shooters during this gunfight which features a center Cactus and Blowaway.

GAME 5

A center Stage Coach stands between the two gunslingers during this game.

GAME 6

Players must take special aim as a series of Stage Coaches MOVE between the two gunslingers.

GAME 7

This gunfight features a Stage Coach and Blowaway.

GAME 8

A series of Stage Coaches MOVE between the two gunslingers as they use Blowaway in their playing strategy.

GAME 9

Two gunslingers play with Six Shooters, Blowaway and a series of MOVING Stage Coaches between them.

GAME 10

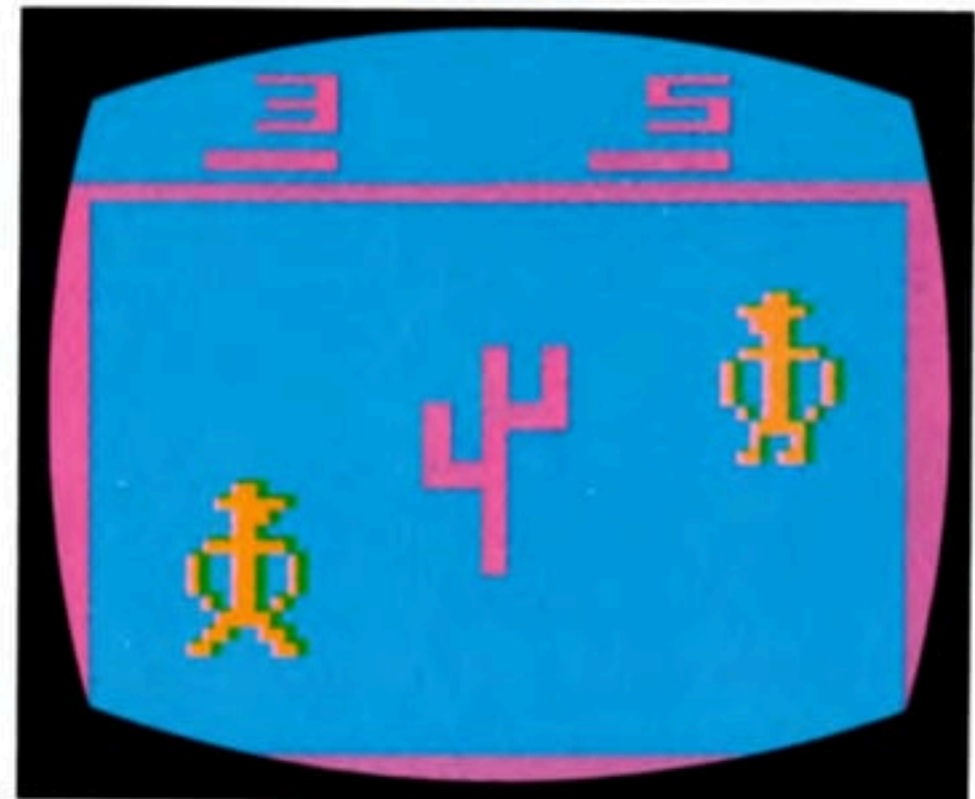
The two gunslingers use Six Shooters during this gunfight which features Blowaway and a center Wall.

GAME 11

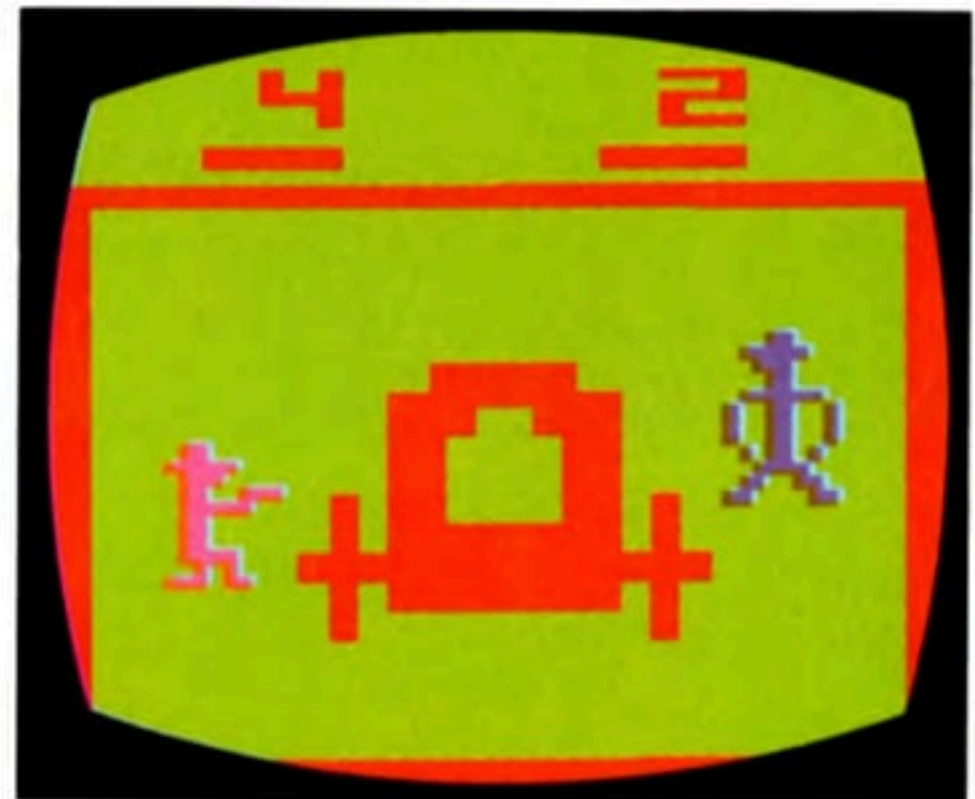
Players use Getaway, Blowaway and a center Wall in their gun fighting strategy.

GAME 12

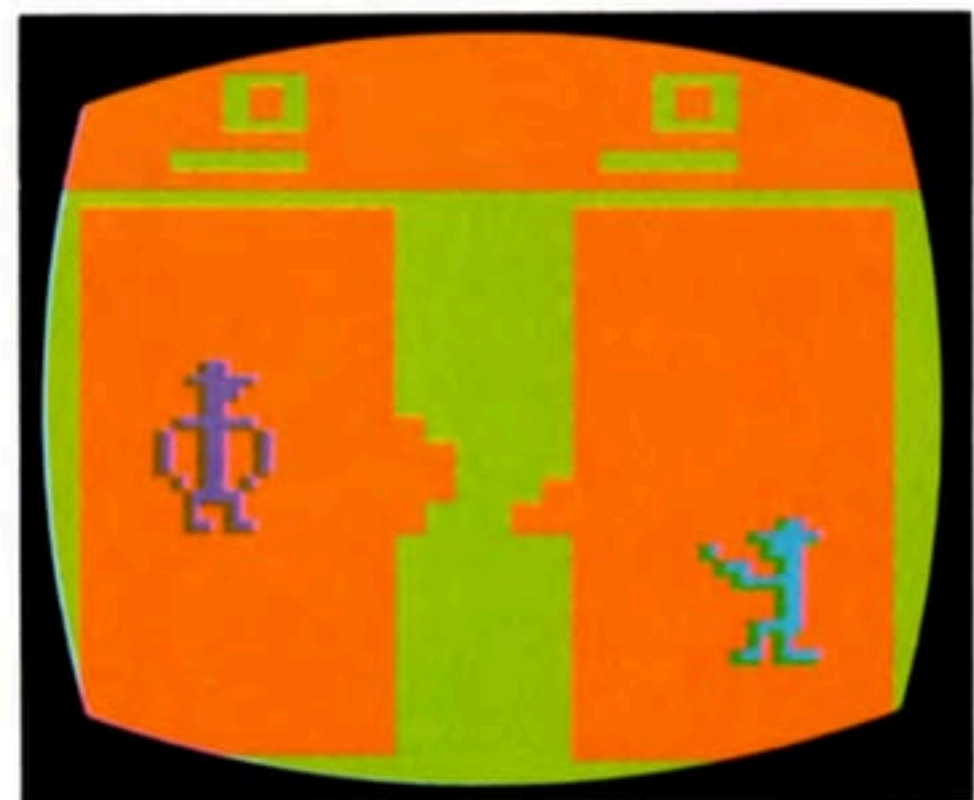
The center wall MOVES between the two gunslingers as they play with Getaway and Blowaway.



*Playfield for Games
1,2,3 & 4*



*Playfield for Games
5,6,7,8 & 9*



*Playfield for Games
10, 11 & 12*

TARGET SHOOT One-Player Games

GAME 13

You control one gunslinger on the screen which scores points by hitting the TARGET Shoot. A center Cactus is between you and the Target Shoot.

GAME 14

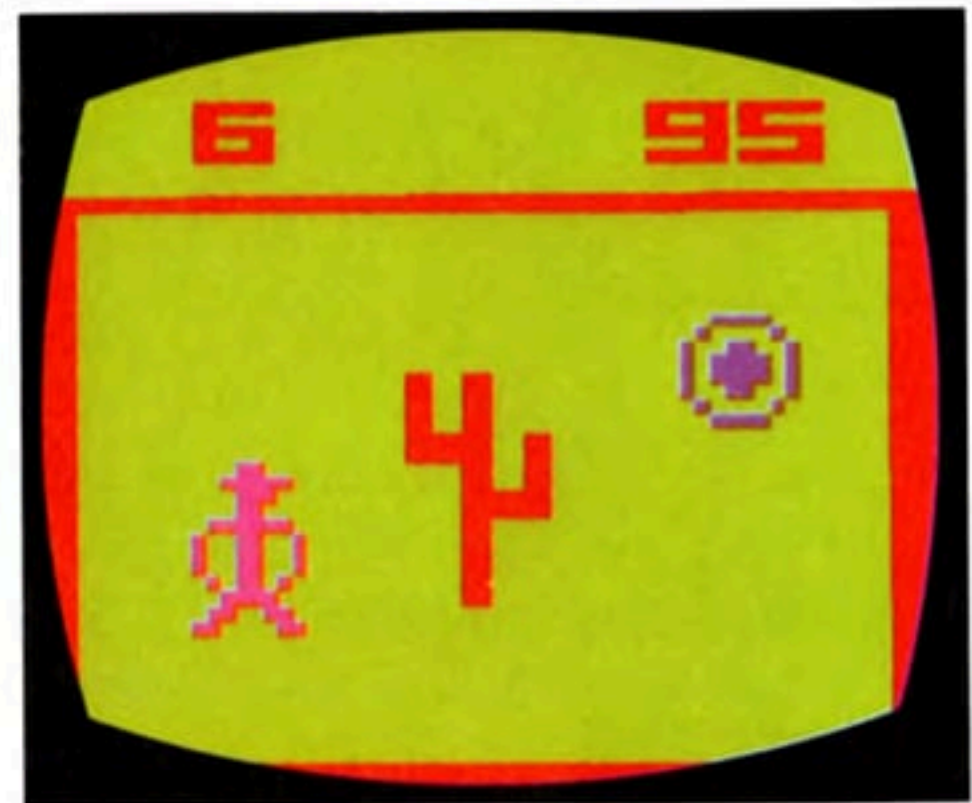
This target shooting game features a Target Shoot, a center Cactus and Blowaway.

GAME 15

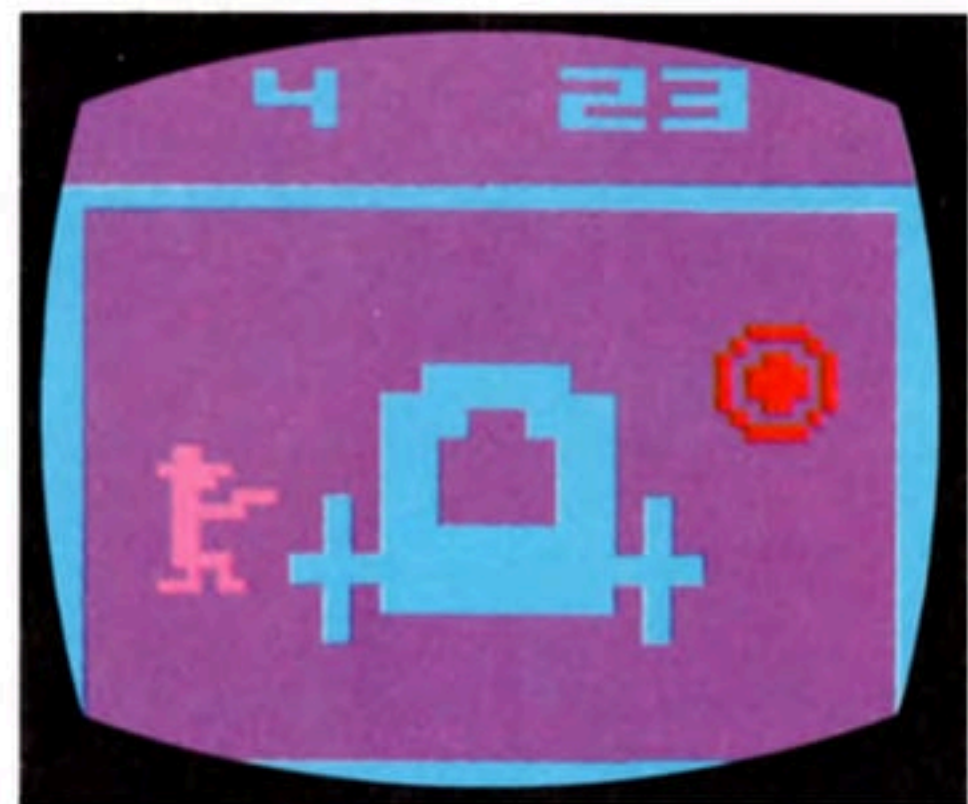
This game features the Target Shoot and a center Stage Coach.

GAME 16

A series of Stage Coaches MOVE between the gunslinger and the Target Shoot. This game also features Blowaway.



Playfield for Games 13 & 14

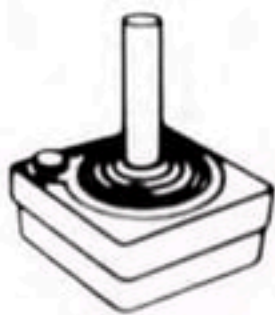


Playfield for Games 15 & 16

	GUNSLINGER 2-Player												TARGET SHOOT 1-Player			
Game Number	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Blowaway			■	■			■	■	■	■	■	■		■		■
Getaway		■														
Six Shooter				■					■	■						
Cactus	■	■	■	■									■	■		
Stage Coach					■	■	■	■	■						■	■
Wall										■	■	■				
Moving Barrier						■		■	■		■	■			■	■

16 JEUX VIDEO

OUTLAW[®]



Avec cette cassette ATARI, utilisez les commandes à manettes. Tenir les commandes, le bouton rouge en direction de l'écran de télévision.

Assurez vous que les commandes sont bien branchées au Video Computer System™. Reportez

vous au mode d'emploi du Video Computer System pour plus de détails.

N.B.: Il faut toujours éteindre l'appareil avant d'introduire ou de retirer une cassette. Ceci protège les éléments électroniques et prolonge la durée de vie de votre Video Computer System ATARI.

COMMENT JOUER AU 'HORS-LA-LOI'

Un ou deux joueurs peuvent devenir de remarquables tireurs grâce à ces jeux.

- Quand vous jouez seul au tir à la cible vous commandez les gestes du tireur à l'aide de la commande (branché dans la prise LEFT). Vous tirez sur une cible mobile qui apparaît sur l'écran.

- Dans les jeux à deux joueurs, chacun des joueurs commande les mouvements d'un tireur à l'aide de sa commande. Vous marquez des points quand vous touchez votre adversaire.

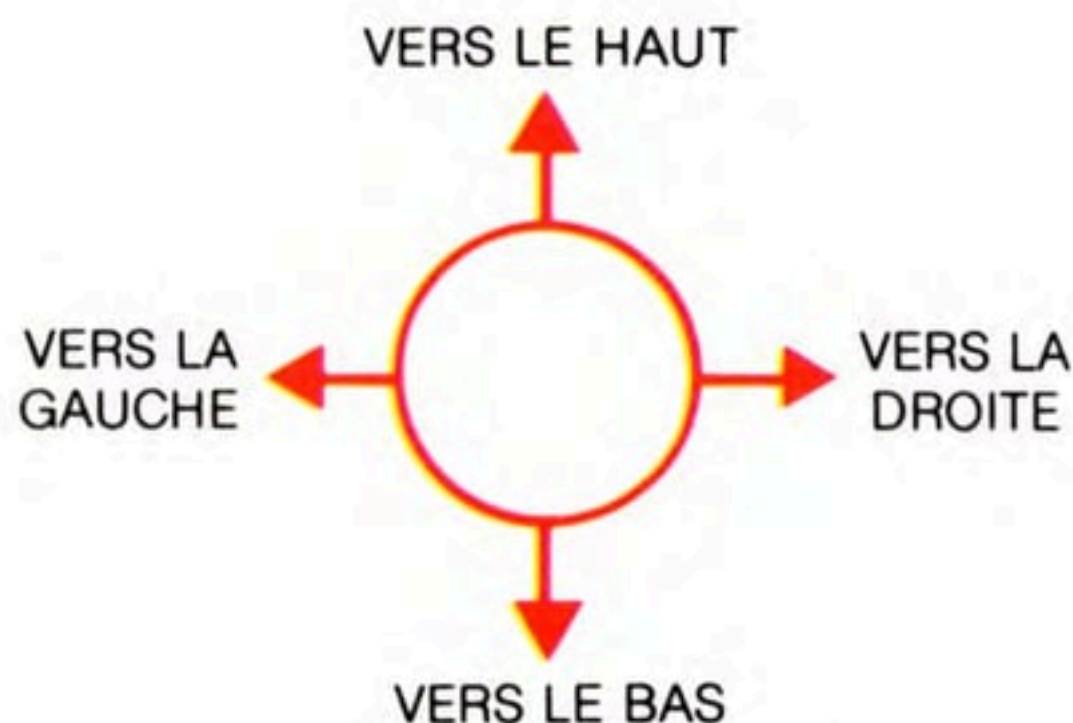
N.B.: Dans tous les jeux à un et à deux joueurs, les balles ricochent sur les parois inférieure et supérieure du terrain.

UTILISATION DES COMMANDES

Utilisez le levier de commande pour:

- déplacer votre tireur sur l'écran,
- viser et tirer avec le revolver de votre tireur.

Poussez la manette vers l'avant pour déplacer le tireur vers le haut de l'écran. Tirez la vers vous pour le déplacer vers le bas de l'écran. Pour déplacer le tireur vers la gauche, poussez la manette vers la gauche. Pour le déplacer vers la

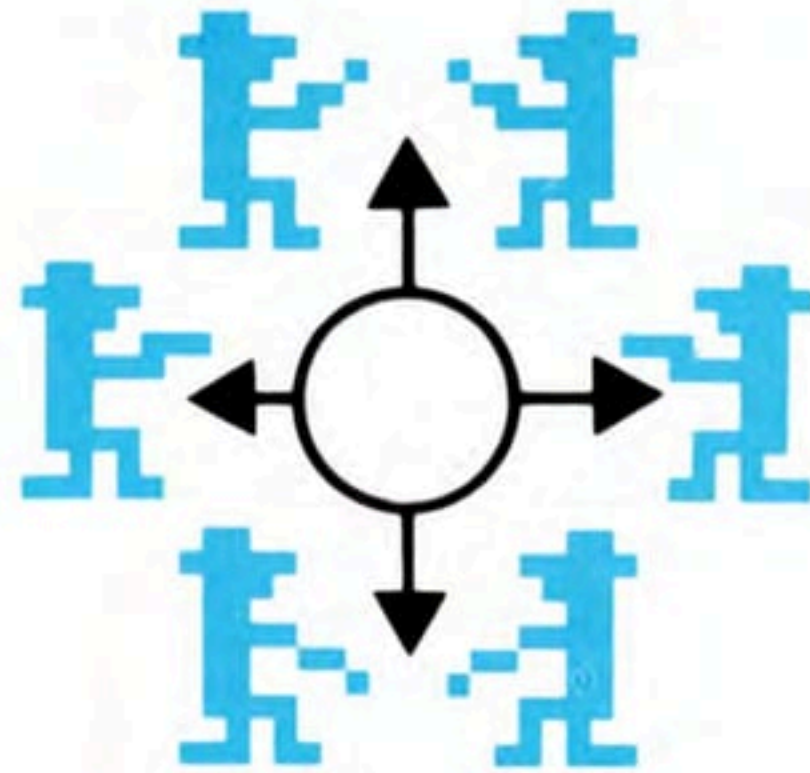


droite, poussez la manette vers la droite.

Pour orienter le révolver du tireur, appuyez sur le bouton rouge de la commande. Tenez le bouton enfoncé pour commander les mouvements du bras à l'aide de la manette.

- Poussez la manette vers l'avant pour faire monter le bras du tireur tenant le révolver.
- Tirez la levier vers vous pour faire descendre le bras du tireur tenant le révolver.

Quand vous avez bien orienté le bras du tireur, lâchez le bouton rouge pour tirer les balles.



N.B.: Le joueur utilisant la manette de commande LEFT contrôle le tireur apparaissant à la gauche de l'écran; le joueur utilisant la commande RIGHT contrôle le tireur de droite.

AFFICHAGE DU SCORE

- Dans les jeux à un seul joueur, vous marquez un point chaque fois que le tireur atteint la cible mobile. Vous avez 99 seconds pour obtenir un maximum de dix points. Le chronomètre apparaît en haut à droite de l'écran, et le score du tireur en haut à gauche.
- Dans les jeux à deux joueurs, vous marquez un point chaque

fois qu'une balle de votre tireur atteint le tireur de votre adversaire. Quand un tireur est touché, il tombe. Le score du tireur placé à gauche de l'écran apparaît dans le coin supérieur gauche; celui du tireur de droite, dans le coin supérieur droit. Le premier qui atteint 10 points gagne la partie.

HANDICAP

En position A, vos balles disparaissent en vol si votre tireur est touché avant que ses balles n'atteignent l'objectif.

En position B, vos balles poursuivent leur trajectoire même si votre tireur est touché avant que ses balles aient atteint leur objectif.

GUNSLINGER (tireur d'élite)

Cette cassette comporte seize jeux de tir à la cible et de duel au revolver. Chacun possède plusieurs variantes.

Désintégration: Vos balles sont toutes-puissantes. Grâce à la désintégration vous faites progressivement disparaître l'élément de protection placé au centre: diligence, mur ou cactus.

Cactus: Un cactus occupe le centre du terrain. Les balles ne peuvent pas le pénétrer. Vous l'utilisez pour vous protéger des balles de votre adversaire.

Diligence: Parfois une diligence se trouve placée entre les deux tireurs. Les balles ne peuvent pas la traverser. Elle forme une protection idéale. Dans d'autres jeux une file de diligences traverse l'écran

de bas en haut entre vous et votre adversaire.

Mur: Tirez dans le mur pour y créer la brèche qui vous permettra d'atteindre votre adversaire.

Esquive: Chaque tireur peut se déplacer immédiatement après avoir tiré. Sans esquive, le tireur doit attendre que ses balles atteignent leur but ou disparaissent de l'écran.

Six-Coups: Chacun des tireurs dispose de six balles. Quand chacun a épuisé ses coups, il peut en recevoir six nouvelles.

Tir à la cible: Il caractérise les jeux à un seul joueur. La cible saute de haut en bas de l'écran pendant que vous essayez de la toucher de plein fouet.

GUNSLINGER (duel au revolver)

Jeux à deux joueurs.

Jeu 1:
Un cactus sépare les adversaires.

Jeu 2:
On cumule le cactus et l'esquive.

Jeu 3:
On cumule le cactus et la désintégration.

Jeu 4:
On associe maintenant le Six-coups, la désintégration et le cactus.

Jeu 5:
Une diligence se trouve placée au centre de l'écran entre les tireurs.

Jeu 6:

Attention! Une file de diligences se déplace entre les tireurs.

Jeu 7:

On associe diligence et désintégration.

Jeu 8:

Une file de diligences se déplace entre les tireurs qui pratiquent en outre la désintégration.

Jeu 9:

Les tireurs bénéficient de leurs Six-Coups, pratiquent la désintégration et voient passer une file de diligences qui se déplacent entre eux.

Jeu 10:

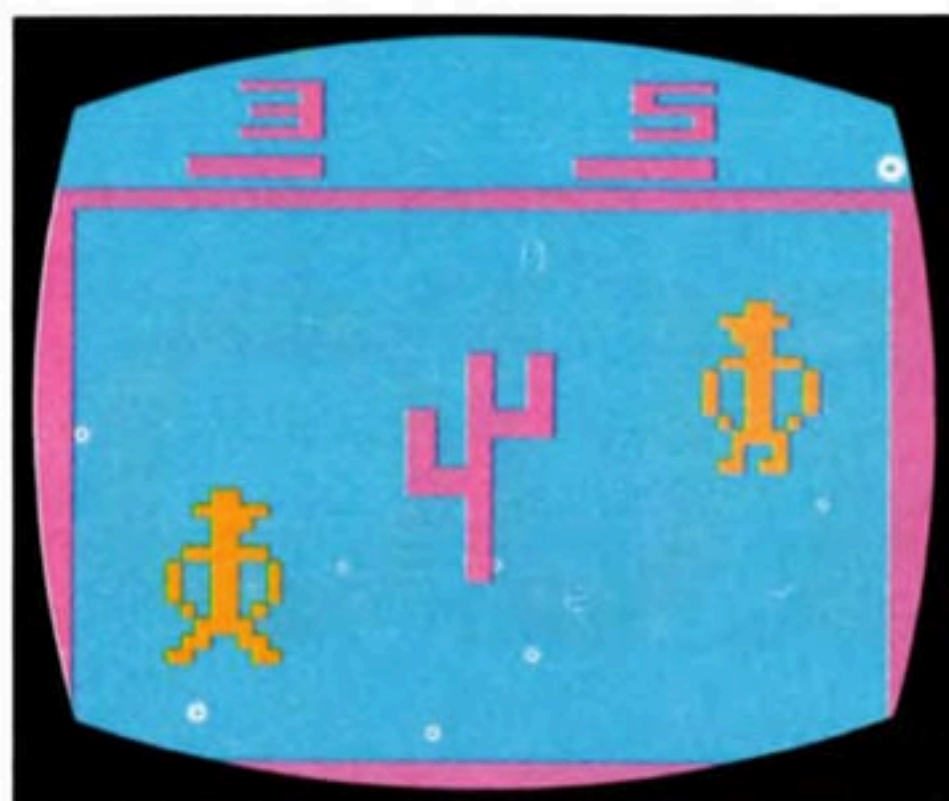
Les deux tireurs associent le Six-Coups, le mur et la désintégration.

Jeu 11:

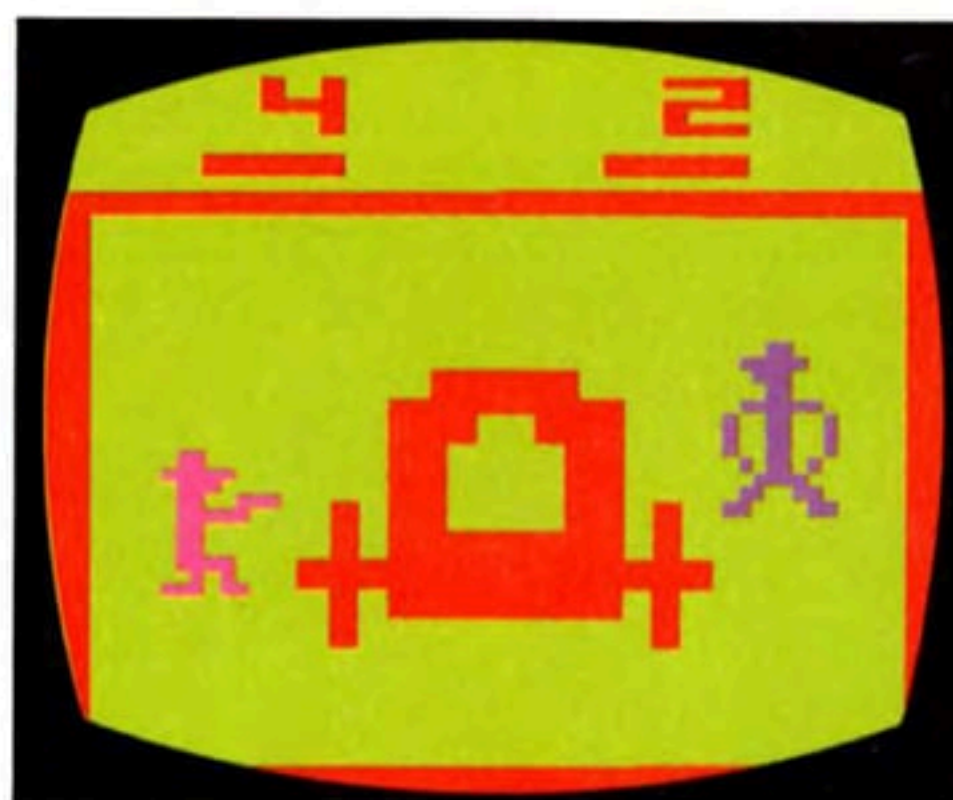
Mur, esquive et désintégration défient votre adresse au tir.

Jeu 12:

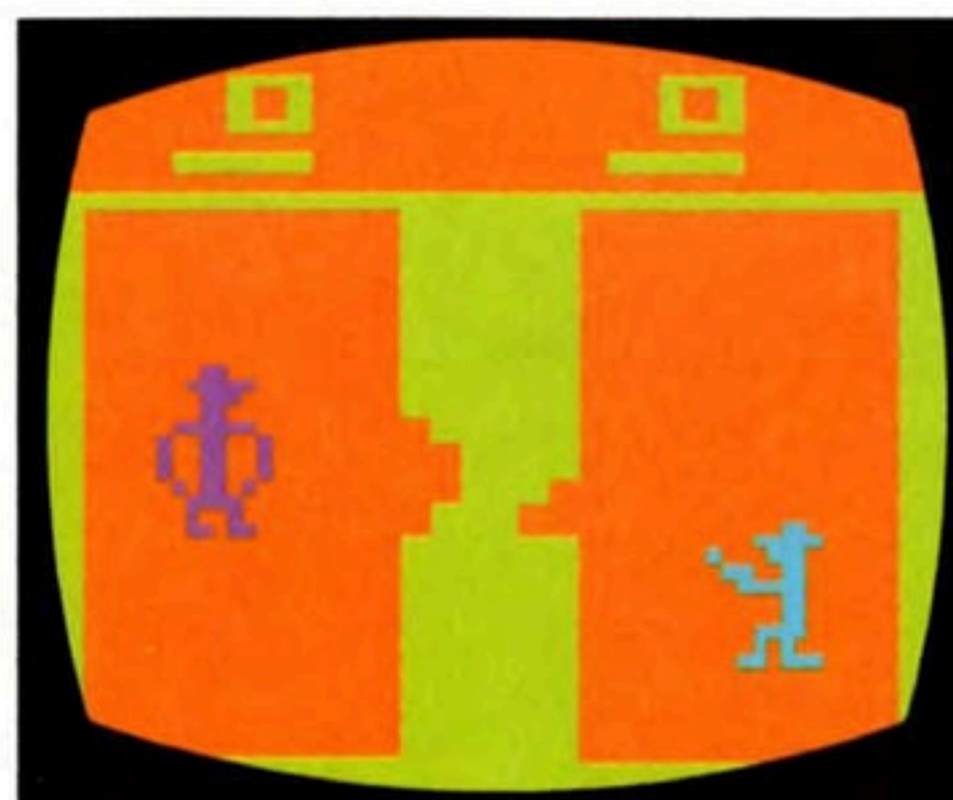
Le mur central se déplace; les tireurs pratiquent esquive et désintégration...



Terrain des jeux 1, 2, 3 et 4



Terrain des jeux 5, 6, 7, 8 et 9



Terrain des jeux 10, 11 et 12

TARGET SHOOT (tir a la cible)

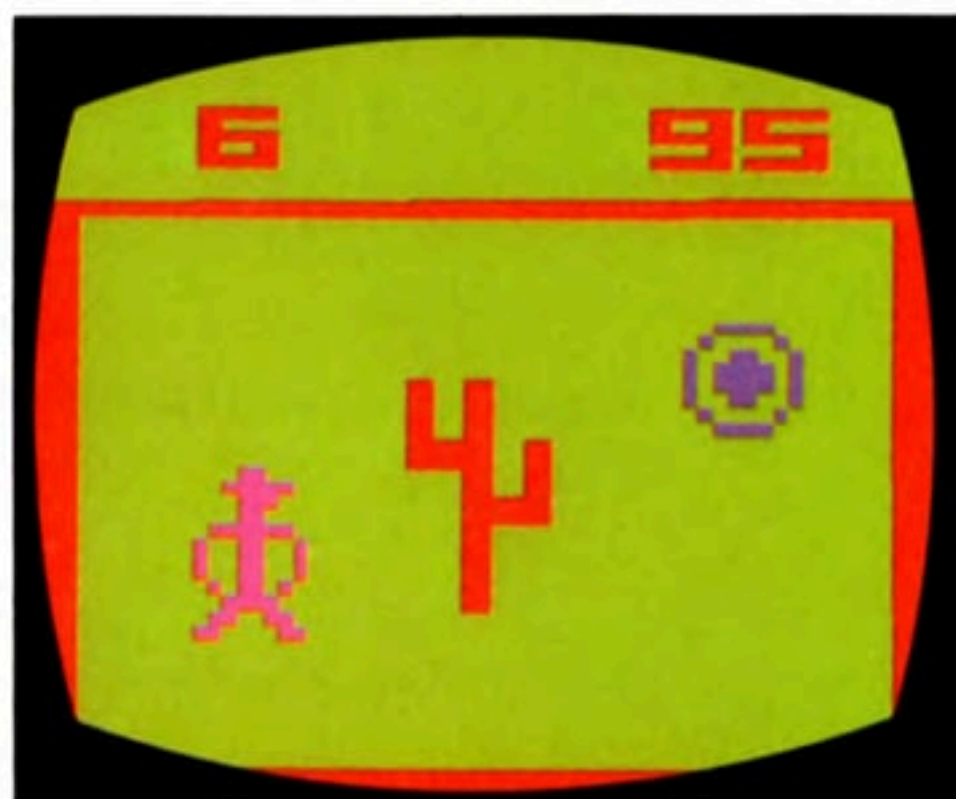
Jeux à un seul joueur.

Jeu 13: Un cactus au milieu de l'écran sépare votre tireur de la cible qu'il cherche à atteindre.

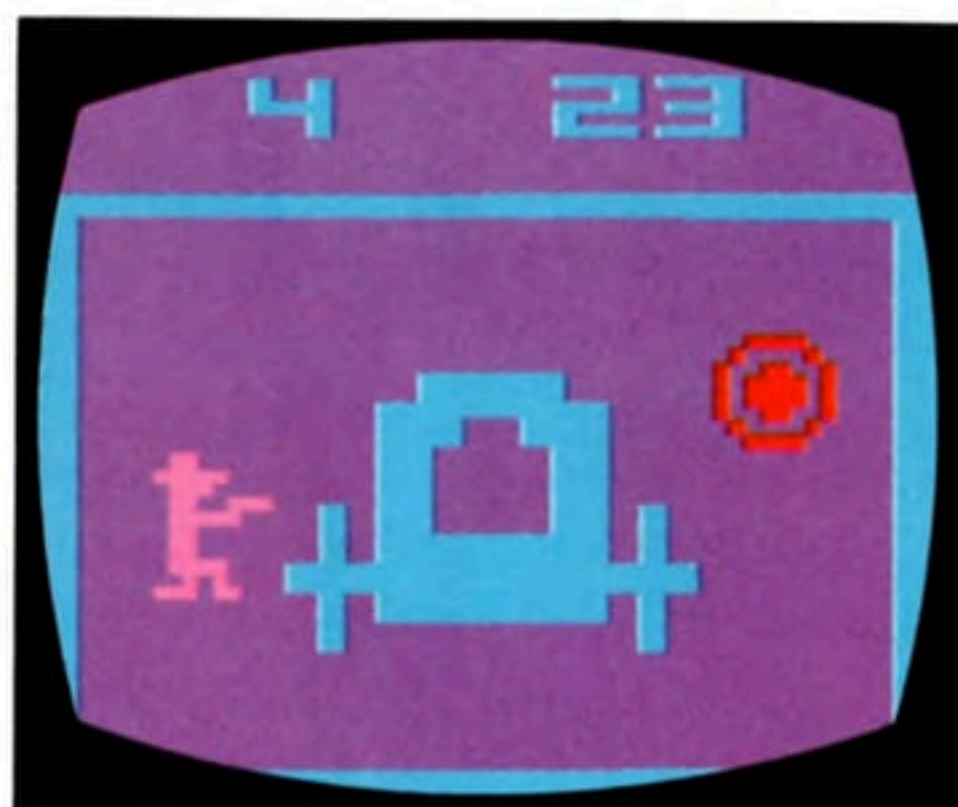
Jeu 14: On cumule une cible mobile, un cactus au centre et la désintégration.

Jeu 15: Cible mobile et diligence.

Jeu 16: Le tireur, qui pratique la désintégration, voit se profiler une file de diligences qui se déplace entre lui et sa cible.



Terrain des jeux 13 et 14



Terrain des jeux 15 et 16

	GUNSLINGER 2 joueurs												TARGET SHOOT 1 joueur			
Numéro du jeu	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Désintégration			■	■			■	■	■	■	■	■		■		■
Esquive		■														
Barrillet à six coups				■					■	■						
Cactus	■	■	■	■									■	■		
Diligence					■	■	■	■	■						■	■
Mur										■	■	■				
Obstacle mobile						■		■	■		■	■			■	■

16 TELE-SPIELE

OUTLAW[®]



Für dieses Spielprogramm die Steuerknüppel-Regler verwenden. Regler müssen fest mit dem Video-Computer-System™ verbunden sein. Weitere Einzelheiten im Handbuch für Besitzer. Regler so halten, daß der rote Knopf nach oben links in Richtung

Fernsehschirm zeigt.
ANMERKUNG: Bei Einsatz oder Entnahme eines Spielprogramms die Konsole immer ausschalten. Dies trägt zum Schutz der Elektronik-Bestandteile und zur Verlängerung der Lebensdauer Ihres ATARI® Video-Computer-Systems bei.

SO WIRD OUTLAW® GESPIELT

In diesen Spielen können zwei Spieler zu erfahrenen Revolverhelden werden.

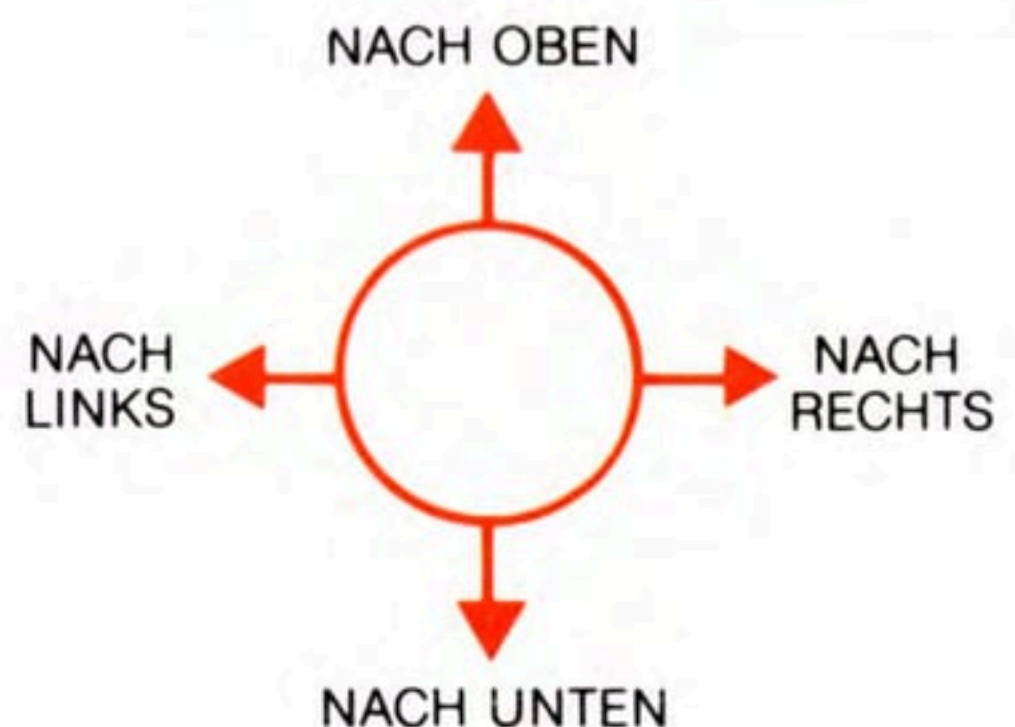
In Spielen mit nur einem Spieler (*Scheibenschießen*) steuert der Spieler die Bewegungen eines Revolverhelden mit dem linken Steuerknüppel-Regler. Mit der sich bewegenden Zielscheibe, die auf dem Bildschirm erscheint, wird Scheibenschießen geübt.

In Spielen mit zwei Spielern (*Revolverhelden*) steuert jeder Spieler die Bewegungen eines Revolverhelden mit einem Steuerknüppel-Regler. Punkte werden erzielt, wenn die Kugel eines Revolverhelden den Revolverhelden des Gegners trifft.
ANMERKUNG: Bei allen Spielen mit einem oder zwei Spielern prallen die Kugeln von der Ober- und Untergrenze des Spielfelds ab.

BETÄTIGUNG DES REGLERS

Der Steuerknüppel-Regler dient dazu, den Revolverhelden auf dem Bildschirm hin- und herzubewegen; mit der Pistole des Revolverhelden zu zielen und zu schießen.

Wenn der Steuerknüppel nach vorn gedrückt wird, bewegt sich der Revolverheld nach oben auf dem Bildschirm. Wenn der Steuerknüppel zum Spieler hin gezogen wird, bewegt sich der Revolverheld nach unten auf dem Bildschirm. Um den Revolverhelden nach links zu bewegen, Steuerknüppel nach

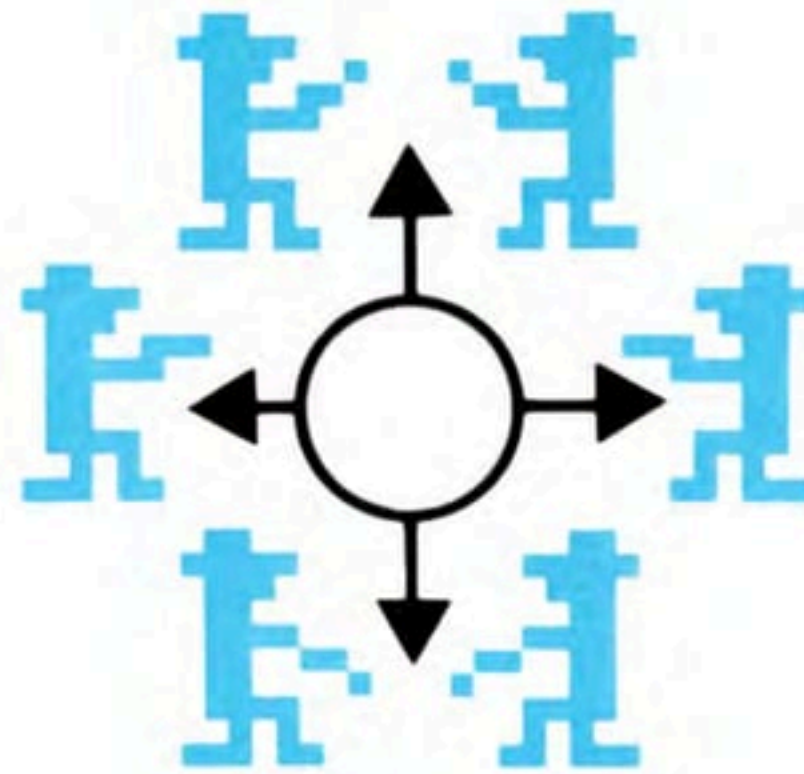


links drücken; um den Revolverhelden nach rechts zu bewegen, Steuerknüppel nach rechts drücken.

Um mit der Pistole des Revolverhelden zu zielen, roten Reglerknopf drücken und festhalten und dabei den Arm des Revolverhelden mit dem Steuerknüppel-Regler steuern.

- Wenn der Steuerknüppel nach vorn gedrückt wird, bewegt sich die Hand des Revolverhelden mit der Pistole nach OBEN.
- Wenn der Steuerknüppel zum Spieler hin gezogen wird, bewegt sich die Hand des Revolverhelden mit der Pistole nach UNTEN.

Wenn der Arm mit der Pistole wie gewünscht zielt, zum Abfeuern der Kugeln Reglerknopf loslassen.



ANMERKUNG: Der Spieler mit dem linken Steuerknüppel-Regler steuert den Revolverhelden auf der linken Seite des Bildschirms; der Spieler mit dem rechten Regler steuert den rechten Revolverhelden.

PUNKTEGEWINN

In Spielen mit nur einem Spieler wird jedesmal dann ein Punkt gewonnen, wenn eine Kugel aus der Pistole des Revolverhelden die sich bewegende Zielscheibe trifft. Der Spieler hat 99 Sekunden, um die Höchstzahl von 10 Punkten zu erzielen. Die Stoppuhr erscheint in der rechten oberen Ecke des Spielfelds; die Punktzahl des Revolverhelden wird in der linken oberen Ecke angezeigt.

In Spielen mit zwei Spielern wird jedesmal dann ein Punkt gewonnen, wenn eine Kugel aus

der Pistole eines Revolverhelden den gegnerischen Revolverhelden trifft. Wenn ein Revolverheld getroffen wird, setzt er sich hin, und der gewonnene Punkt wird oben auf dem Bildschirm angezeigt. Die Punktzahl des Revolverhelden auf der linken Seite des Spielfelds wird in der linken oberen Ecke angezeigt, und die Punktzahl des rechten Revolverhelden erscheint in der rechten oberen Ecke. Es gewinnt der Spieler, der zuerst 10 Punkte erzielt.

HANDICAP

Stellung "A": Die Kugeln verschwinden mitten im Flug, wenn der jeweilige Revolverheld getroffen wird, bevor seine Kugeln ihr Ziel erreicht haben.

Stellung "B": Die Kugeln fliegen weiter, auch wenn der jeweilige Revolverheld getroffen wird, bevor seine Kugeln ihr Ziel erreicht haben.

REVOLVERHELDEN-KENNWORTE

In diesem Spielprogramm sind 16 Revolverhelden- und Schießscheiben-Spiele enthalten, die jeweils verschiedene Variationen darstellen. Bei der Beschreibung der verschiedenen Variationen werden die folgenden Kennworte verwendet:

WEGPUTZEN

In Pistolenkämpfen mit Wegputzen haben die Pistolenkugeln mehr Kraft. Die Spieler können Stücke des als Schutz dienenden Gegenstands in der Mitte—Postkutsche, Mauer oder Kaktus—wegschießen, bis er völlig verschwunden ist.

Kaktus

Bei einigen Pistolenkämpfen und Schießscheiben-Spielen gibt es in der Mitte des Spielfelds einen Kaktus, den Kugeln nicht durchdringen können. Dieser Kaktus kann als Schutz vor den Kugeln des Gegners benutzt werden.

Postkutsche

Bei einigen Spielen steht zwischen den beiden Revolverhelden eine Postkutsche. Durch diese Postkutsche können keine Kugeln hindurch, so daß sie einen idealen Schutz vor den Kugeln des Gegners darstellt. In einigen Spielen bewegt sich eine Reihe von Postkutschen zwischen den Spielern von unten nach oben über den Spielschirm.

Mauer

Bei einigen Spielen steht zwischen den beiden Revolverhelden eine Mauer. Diese Spiele haben auch die Wegputzen-Eigenschaft. Die Spieler können mit ihren Schüssen ein Loch in die Mauer brechen und dann auf den Gegner zielen.

Entkommen

In einem Pistolenkampf mit Entkommen können sich die Revolverhelden bewegen, sobald sie geschossen haben. In Spielen ohne Entkommen müssen die Revolverhelden warten, bis ihre Kugeln vom Bildschirm verschwunden sind oder ein Ziel getroffen haben.

Sechskammer-Revolver

In Pistolenkämpfen mit Sechskammer-Revolvern haben die Pistolen der Revolverhelden nur jeweils sechs Kugeln. Eine neue Runde Munition steht zur Verfügung, wenn BEIDE Spieler alle sechs Kugeln aufgebraucht haben.

Scheibenschießen

Scheibenschießen bezieht sich nur auf Spiele mit einem Spieler. Die Zielscheibe springt auf dem Bildschirm hoch und runter, während der Spieler versucht, einen Volltreffer zu erzielen.

REVOLVERHELDEN — Spiele mit zwei Spielern

SPIEL 1

Bei diesem Pistolenkampf zwischen zwei Spielern gibt es einen Kaktus.

SPIEL 2

Zwei Spieler benutzen den Kaktus und Entkommen zur strategischen Planung bei ihrem Kampf.

SPIEL 3

Ein Kaktus und Wegputzen sind die Merkmale dieses Pistolenkampfes für zwei Spieler.

SPIEL 4

Bei diesem Pistolenkampf mit einem Kaktus in der Mitte und der Wegputzen-Eigenschaft benutzen die beiden Revolverhelden Sechskammer-Revolver.

SPIEL 5

Bei diesem Spiel steht eine Postkutsche in der Mitte zwischen den beiden Revolverhelden.

SPIEL 6

Die Spieler müssen besonders gut zielen, denn es BEWEGT SICH eine Reihe von Postkutschen zwischen den Revolverhelden her.

SPIEL 7

Bei diesem Pistolenkampf gibt es eine Postkutsche und die Wegputzen-Eigenschaft.

SPIEL 8

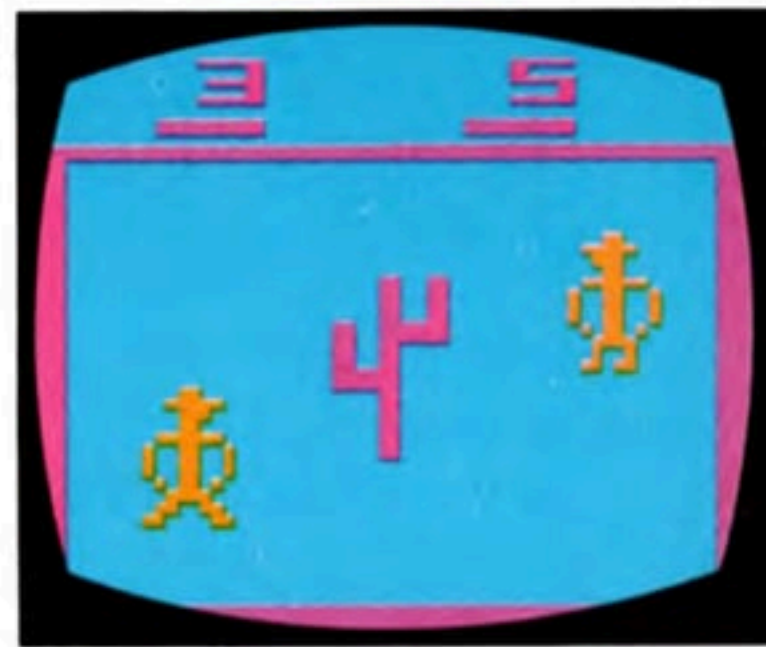
Eine Reihe von Postkutschen BEWEGT SICH zwischen den beiden Revolverhelden her, die bei ihrer Spielstrategie die Wegputzen-Eigenschaft benutzen.

SPIEL 9

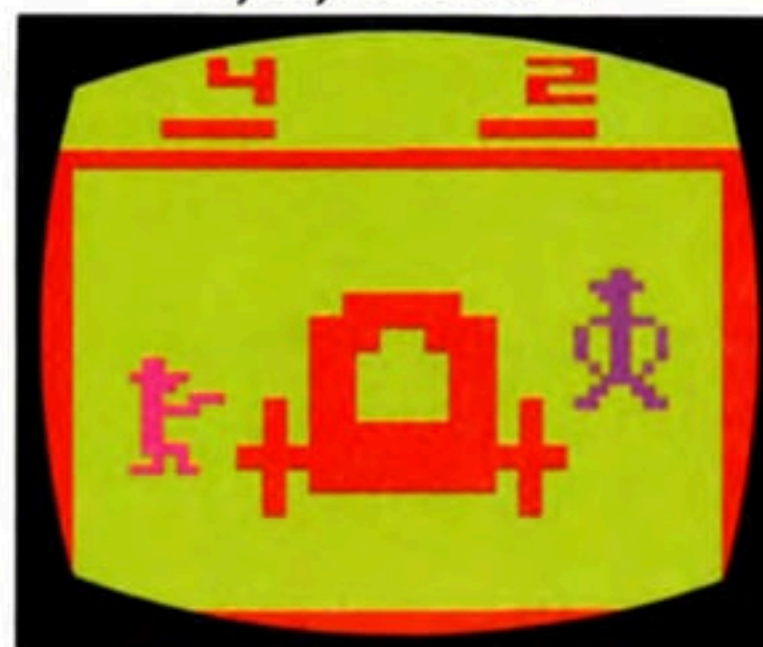
Zwei Revolverhelden spielen mit Sechskammer-Revolvern, Wegputzen und einer Reihe SICH BEWEGENDER Postkutschen zwischen sich.

SPIEL 10

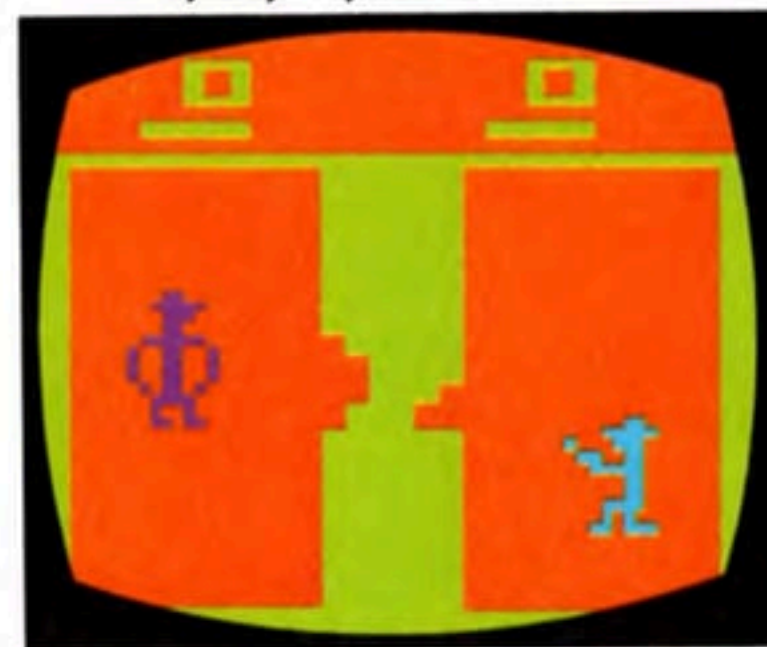
Die beiden Revolverhelden benutzen Sechskammer-Revolver bei diesem Pistolenkampf mit



*Spielplatz für Spiele
1, 2, 3 und 4*



*Spielplatz für Spiele
5, 6, 7, 8 und 9*



*Spielplatz für Spiele
10, 11 und 12*

Wegputzen und einer Mauer in der Mitte.

SPIEL 11

Die Spieler benutzen für ihre Pistolenkampf-Strategie Entkommen, Wegputzen und eine Mauer in der Mitte.

SPIEL 12

Die Mauer BEWEGT SICH in der Mitte zwischen den beiden

SCHEIBENSCHIESSEN — Spiele für einen Spieler

Revolverhelden, die Entkommen und Wegputzen bei ihrem Kampf benutzen.

SPIEL 13

Der Spieler steuert einen Revolverhelden auf dem Bildschirm und gewinnt Punkte durch Treffen der Zielscheibe. Zwischen dem Revolverhelden und der Zielscheibe steht ein Kaktus.

SPIEL 14

Bei diesem Scheibenschieß-Spiel gibt es eine Schießscheibe, einen Kaktus in der Mitte und die Möglichkeit des Wegputzens.

SPIEL 15

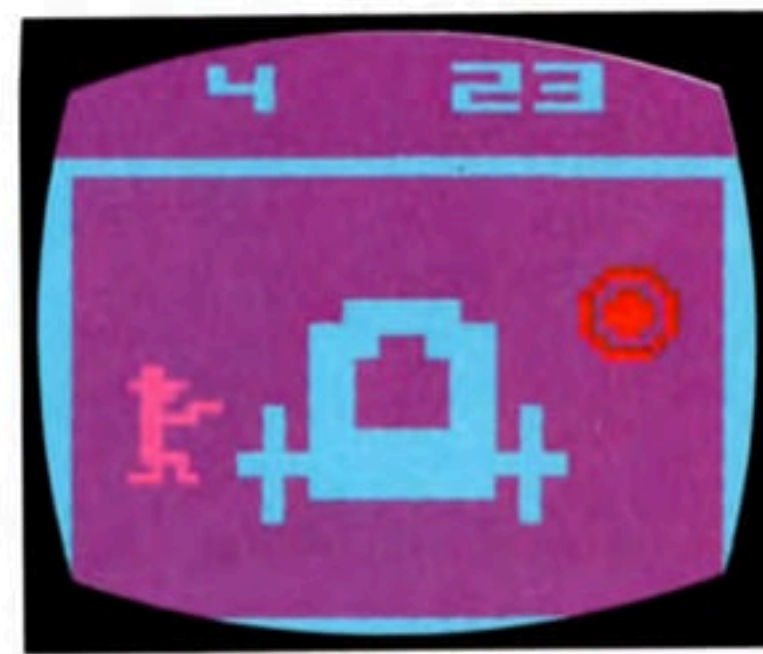
Bei diesem Spiel gibt es eine Schießscheibe und eine Postkutsche in der Mitte.

SPIEL 16

Eine Reihe von Postkutschen BEWEGT SICH zwischen dem Revolverhelden und der Zielscheibe her. Zu diesem Spiel gehört auch Wegputzen.



*Spielfeld für Spiele
13 und 14*



*Spielfeld für Spiele
15 und 16*

	REVOLVERHELDEN 2 Spieler												SCHEIBEN SCHIESSEN 1 Spieler			
Spielnummer	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Wegputzen			■	■			■	■	■	■	■	■		■		■
Entkommen		■														
Sechskammer- Revolver				■					■	■						
Kaktus	■	■	■	■									■	■		
Postkutsche					■	■	■	■	■						■	■
Mauer										■	■	■				
Bewegliches Hindernis						■		■	■		■	■			■	■

16 VIDEO GIOCHI

OUTLAW[®]



Usate i telecomandi a leva con questo videogioco. Assicuratevi che i telecomandi siano saldamente collegati al Computer. Tenete i telecomandi col bottone

rosso a sinistra in alto verso lo schermo televisivo.

Per allungare la vita del Computer e proteggerne i componenti elettronici tenetelo spento quando inserite o disinserite una cassetta.

COME GIOCARE

Uno o due giocatori possono diventare in breve tempo esperti pistoleros con questi giochi.

- Nei giochi a 1 giocatore (Target shoot) voi controllate il movimento di un pistolero con il telecomando sinistro. Esercitatevi al tiro con il bersaglio mobile che appare sullo schermo.

- Nel gioco per due giocatori (Gunslinger games) ciascun giocatore controlla il movimento di un fuorilegge con un telecomando. Voi fate punti quando il vostro pistolero colpisce quello avversario.

NOTA: in ogni gioco a uno o due giocatori le pallottole rimbalzeranno sui bordi superiore e inferiore del campo-gioco.

USO DEI TELECOMANDI

Usate il telecomando per:

- muovere il vostro pistolero sullo schermo
- puntare e sparare con la pistola del vostro fuorilegge.

Spingete la leva in avanti per muovere verso la parte alta il pistolero. Tirate la leva verso di voi per muovere la pistola verso il basso dello schermo. Per muovere il pistolero verso sinistra spostate la leva del telecomando verso

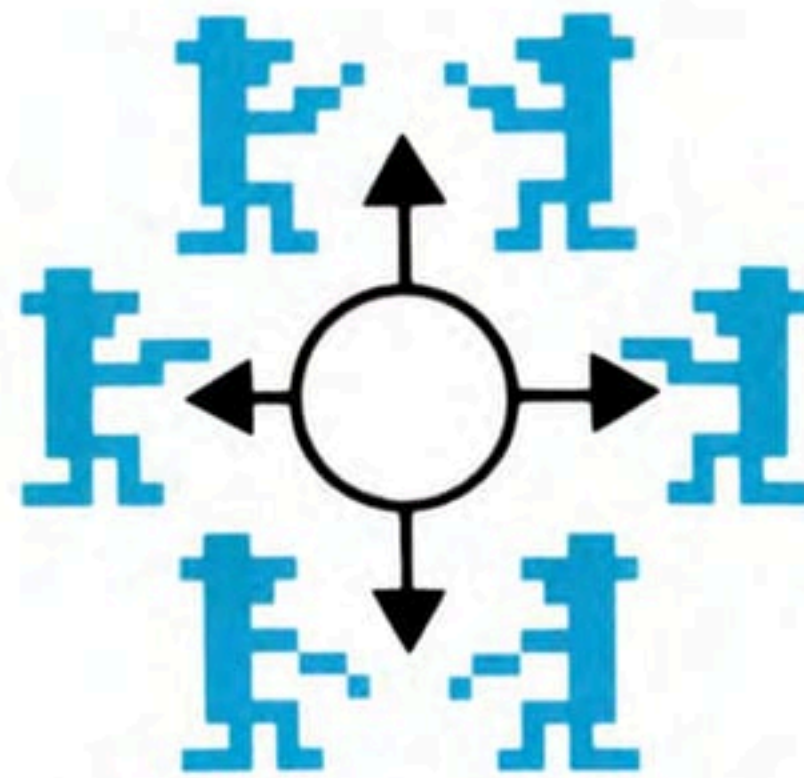


sinistra; muovetela verso destra per spostare il pistolero verso destra.

Quando volete far prendere la mira al vostro fuorilegge premete il tasto rosso del telecomando e con la leva controllate la posizione del braccio.

- Spingete in avanti la leva per muovere verso l'alto il braccio del fuorilegge che impugna la pistola.
- Tirate la leva verso di voi per muovere verso il basso il braccio del fuorilegge che impugna la pistola.

Dopo che avete mirato lasciate il pulsante ed il vostro colpo partirà.



NOTA: il giocatore che usa il telecomando di sinistra controlla il pistolero a sinistra dello schermo; il giocatore col telecomando di destra controlla il pistolero di destra.

PUNTEGGIO

- Nei giochi a un giocatore, fate un punto ogni volta che un colpo del vostro pistolero colpisce il bersaglio mobile. Avete 99 secondi per fare un massimo di 10 punti. Il tempo appare sul lato destro in alto dello schermo, il punteggio su quello sinistro.
- Nei giochi a 2 voi fate un punto ogni volta che una pallottola del

vostro pistolero colpisce l'avversario. Quando un pistolero è colpito cade a terra e il punto viene segnato in cima allo schermo. Il punteggio del fuorilegge a sinistra del campo gioco appare in alto sul lato sinistro; il punteggio del fuorilegge a destra appare sul lato destro. Il primo giocatore che fa 10 punti vince il duello.

HANDICAP

In posizione A: la vostra pallottola scomparirà in volo se il vostro pistolero è colpito prima che la pallottola colpisca il bersaglio.

In posizione B: la vostra pallottola continuerà a volare anche se il vostro pistolero è colpito prima che la vostra pallottola colpisca il bersaglio.

CODICE DEL PISTOLERO

Ci sono 16 giochi tra tiri al bersaglio e duelli tra pistoleros in questa videocassetta. Ecco qua descritte le principali varianti.:

Blowaway: Le vostre pallottole sono piu potenti durante le sparatorie con Blowaway. Potete sparar via pezzi del riparo dietro il quale si nasconde il vostro rivale fino a farlo sparire completamente, se necessario.

Cactus: In alcune sfide e giochi di tiro al bersaglio c'e un Cactus al centro del campo gioco. Le pallottole si schiantano contro il Cactus. Usate il Cactus come riparo dai colpi del vostro avversario.

Stage Coach: Una diligenza sta fra i due fuorilegge durante alcuni giochi. Le pallottole non possono passare attraverso la diligenza che diventa cosi uno straordinario riparo dalle pallottole avversarie. In alcuni giochi una serie di diligenze si muoveranno sullo

schermo fra voi e il vostro avversario.

Wall: In altri giochi una parete si colloca fra i due pistoleros. Usate i vostri colpi per fare un buco nella parete e colpire l'avversario.

Getaway: Durante una sfida con Getaway, ogni pistolero puo muoversi immediatamente dopo aver sparato. Senza Getaway, i pistoleros devono attendere finche le loro pallottole scompaiono dallo schermo o colpiscono il bersaglio prima di potersi muovere.

Six Shooter: In questi scontri con Six Shooters, ciascuna pistola ha soltanto 6 pallottole. Le pistole possono essere ricaricate con altri 6 colpi solo quando entrambi i giocatori hanno usato tutte le 6 pallottole.

Target Shoot: Il Target Shoot e il tiro al bersaglio, un gioco per un solo giocatore. Il bersaglio salta su e giu nello schermo mentre voi tentate di colpirlo.

GUNSLINGER Giochi per due persone

GIOCO 1

In questo duello fra i due fuorilegge c'e di mezzo un Cactus.

GIOCO 2

I due pistoleros usano sia il Cactus che il Getaway per organizzare la loro strategia d'attacco.

GIOCO 3

Un Cactus e Blowaway caratterizzano questo duello a due giocatori.

GIOCO 4

Due pistoleros usano 6 colpi durante quest'attacco in cui il Cactus e una barriera distruttibile (Blowaway).

GIOCO 5

Una diligenza sta al centro fra due pistoleros durante questo gioco.

GIOCO 6

I giocatori devono stare molto attenti nel prendere la mira perche una lunga carovana in movimento divide i due pistoleros.

GIOCO 7

In questa sfida una diligenza divide i due pistoleros che pero sono armati con due potenti 45 capaci di bucarla (Blowaway).

GIOCO 8

Una lunga carovana si muove fra i due contendenti armati di due potenti 45 (Blowaway).

GIOCO 9

Due pistoleros in un duello "regolare" con 6 colpi a testa e una 45 (Blowaway) mentre una lunga carovana fa loro da riparo mobile.

GIOCO 10

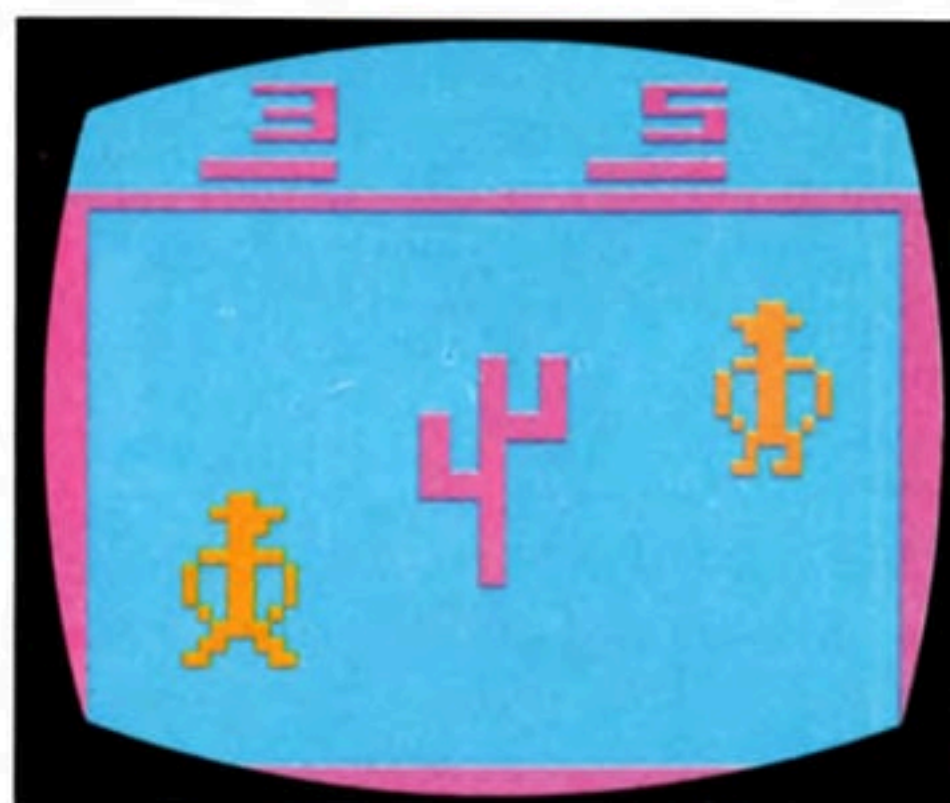
I due pistoleros usano 6 colpi durante questa sfida in cui un muro e l'unico riparo. Ma anche i muri possono sgretolarsi sotto i colpi di una 45 (Blowaway).

GIOCO 11

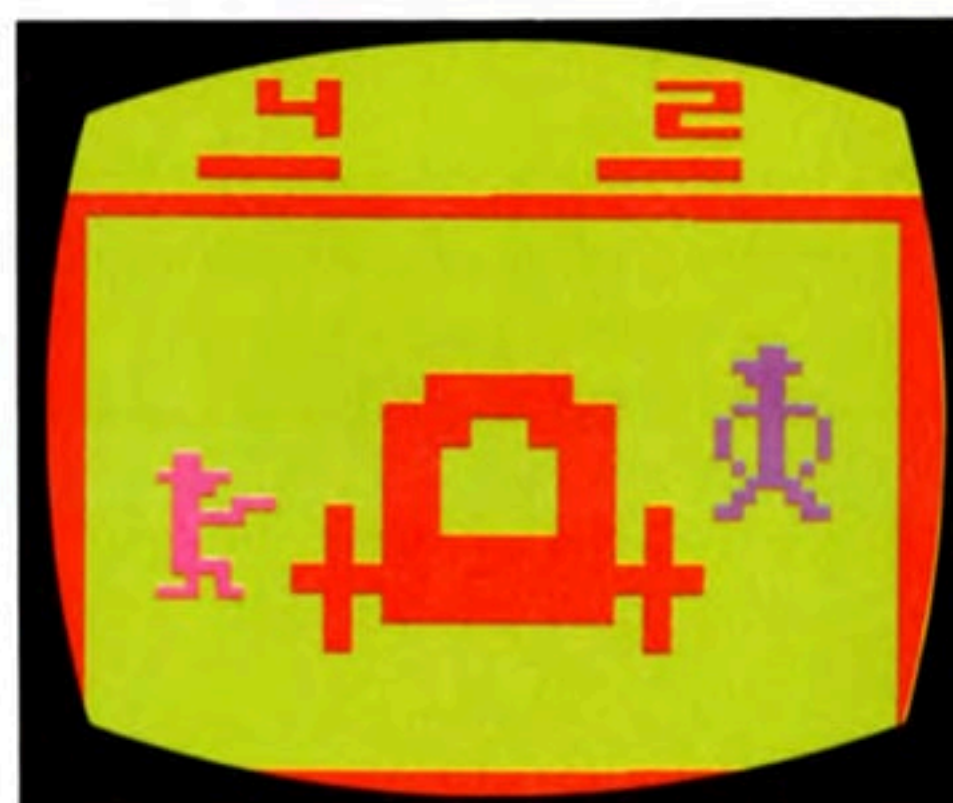
Sempre dietro il muro, con una potente 45 (Blowaway), ma con rapide mosse (Getaway).

GIOCO 12

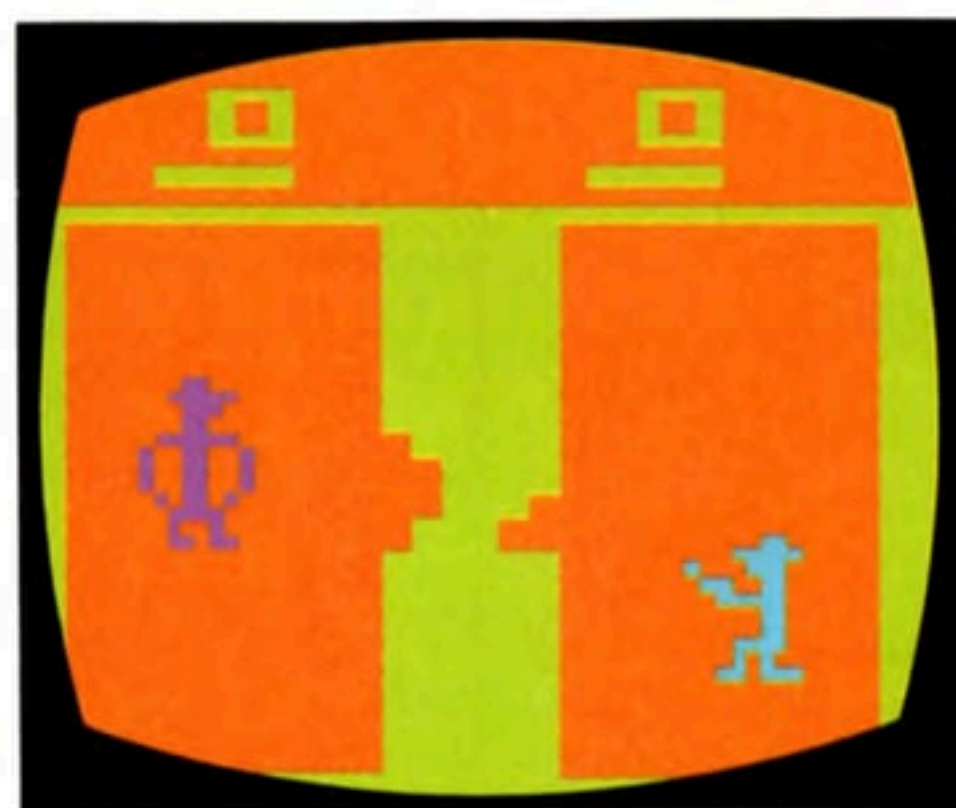
Il muro centrale si muove. Rapide mosse e proiettili distruttivi. Sfida all'ultimo sangue (Getaway e Blowaway).



Giochi da 1 a 4



Giochi da 5 a 9



Giochi da 10 a 12

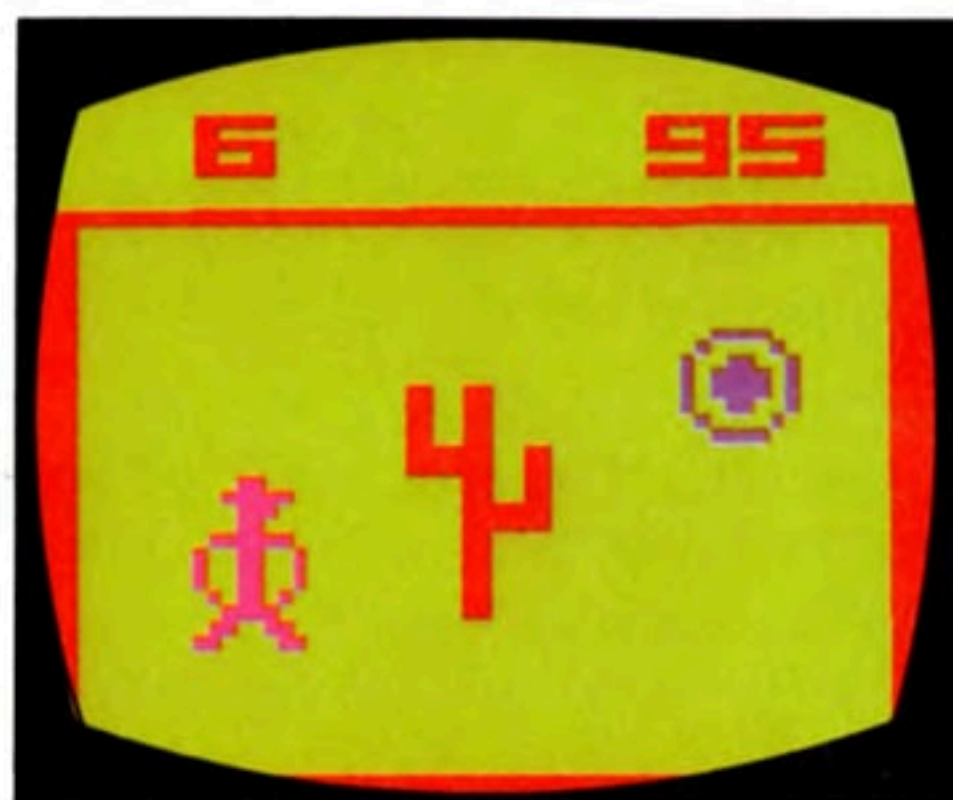
TARGET SHOOT Giochi per una persona

GIOCO 13

Guida il pistolero sullo schermo per fare punti colpendo il bersaglio mobile. Un Cactus e fra te e il bersaglio.

GIOCO 14

In questo gioco di tiro al bersaglio c'è di mezzo un Cactus, ma la tua pistola è una potente 45 (Blowaway).



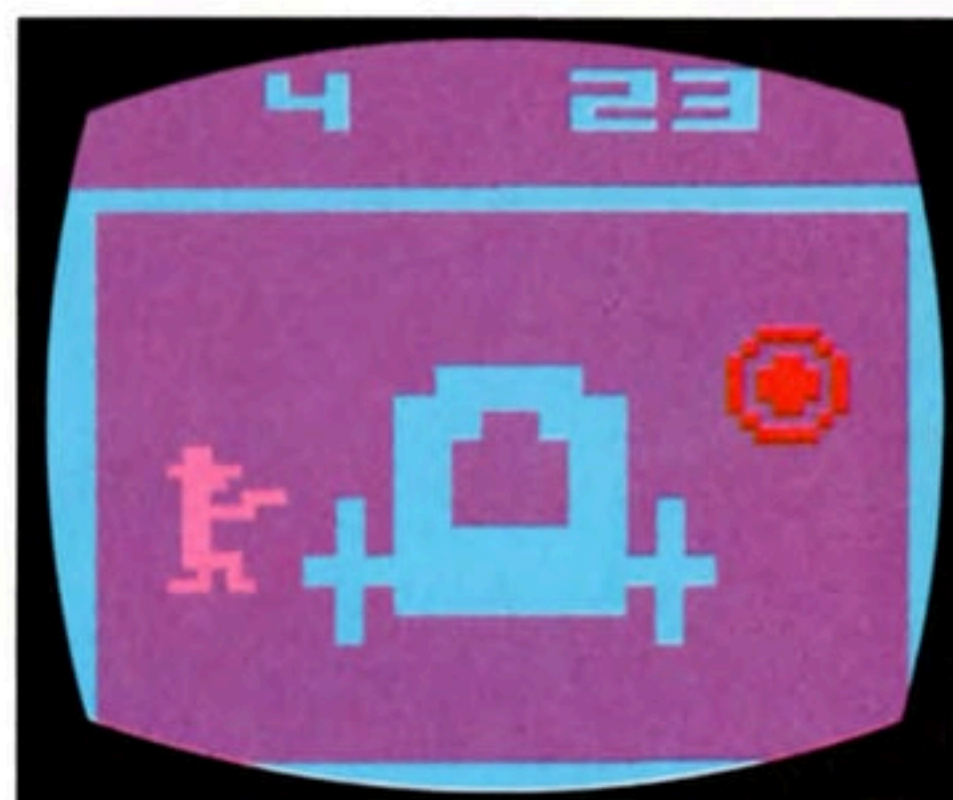
Giochi 13 e 14

GIOCO 15

Tra te ed il bersaglio c'è una diligenza. Datti da fare.

GIOCO 16

Una carovana di pionieri si muove fra il pistolero e il bersaglio. Ci vuole una pistola potente e riflessi pronti (Blowaway).



Giochi 15 e 16

	GUNSLINGER 2 giocatori												TIRO A SEGNO 1 giocatore			
Numero gioco	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Blowaway			■	■			■	■	■	■	■	■		■		■
Getaway		■														
Six Shooter				■					■	■						
Cactus	■	■	■	■									■	■		
Stage Coach					■	■	■	■	■						■	■
Wall										■	■	■				
Moving Barrier						■		■	■		■	■			■	■

16 JUEGO VIDEO

OUTLAW[®]



Con esta cassette, utilice los Controles de Palanca de Mando. Asegúrese que estén bien conectados a su Sistema de Video Computadora. Vea su manual de instrucciones para más detalle. Coja los controles con el botón rojo a su

izquierda, hacia la pantalla del televisor.

Nota: Para prolongar la vida de su Sistema Video Computadora ATARI y proteger los componentes electrónicos, la Consola deberá estar apagada cuando se introduzca o se quite una cassette.

COMO JUGAR A PISTOLEROS

Uno o dos jugadores pueden convertirse en pistoleros expertos durante estos juegos:

- En juegos para una persona (dispare al blanco), Vd. controla el movimiento de un pistolero con el Control de Palanca de Mando izquierdo. Practique disparando al blanco con la diana móvil que aparece en la pantalla.

- En juegos para dos personas (juego de pistoleros), cada jugador controla el movimiento de un pistolero con un Control de Palanca de Mando. Se marcan los puntos cuando su pistolero mata al adversario.

Nota: En todos los juegos de una o dos personas las balas rebotarán de los límites superior e inferior del campo de juego.

ACCION DE CONTROLES

Utilice el control de Palanca de Mando para:

- Mover su pistolero en la pantalla.
- Apuntar y disparar las balas del revólver del pistolero.

Apriete la Palanca de Mando hacia adelante para mover el pistolero hacia arriba en la pantalla. Tire la palanca hacia Vd. para moverlos hacia abajo. Para moverlos hacia la izquierda mueva la palanca hacia la izquierda; muévala hacia la derecha para moverlos hacia la



derecha. Cuando quiera apuntar el revólver del pistolero, pulse el botón rojo del Control. Manténgalo abajo mientras que controla el

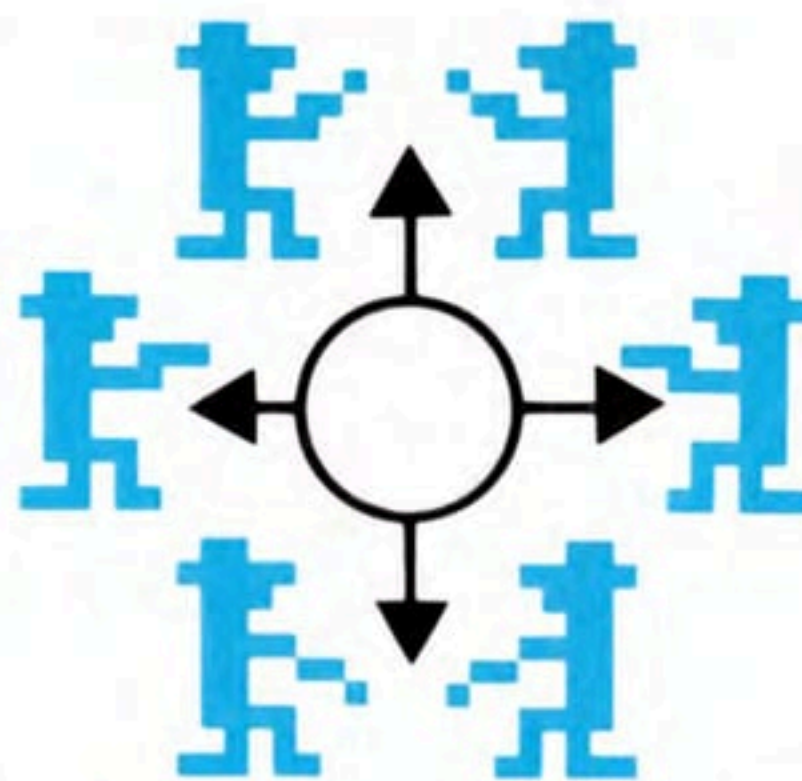
movimiento del brazo del pistolero con su Control de Palanca de Mando.

Apriete la Palanca hacia adelante, hacia arriba para mover el brazo que empuña el revólver.

Tire la Palanca hacia Vd. para mover hacia abajo el brazo del pistolero que empuña el revólver.

Después de haber apuntado el brazo del pistolero que empuña el revólver, suelte el botón para disparar la bala.

Nota: El jugador que utiliza el



Control de Palanca de Mando izquierdo controla al pistolero de la izquierda de la pantalla; el control derecho controla al pistolero derecho.

PUNTUACION

En juegos para una persona marca un punto cada vez que una bala del revólver de su pistolero da en el blanco móvil. Tiene 99 segundos para conseguir una puntuación máxima de diez puntos. El reloj registrador aparecerá en la esquina superior derecha del campo de juego; la puntuación del pistolero se encuentra en la esquina superior izquierda.

En juegos para dos personas,

marca un punto cada vez que una bala del revólver de su pistolero da en el pistolero de su adversario. Cuando se alcance a un pistolero, se sentará y el punto aparecerá en la parte superior de la pantalla. La puntuación del pistolero de la izquierda del campo de juego aparecerá en la esquina superior izquierda; la del pistolero de la derecha en la esquina superior derecha. El primer jugador que marque 10 puntos gana el juego.

HANDICAP

En la posición "A": Sus balas desaparecerán en su trayectoria si es alcanzado su pistolero antes de que las balas den en un blanco.

En la posición "B": Sus balas seguirán su trayectoria aunque sea alcanzado su pistolero antes de que sus balas den en un blanco.

CODIGO DEL PISTOLERO

Hay 16 juegos de pistoleros y tiro al blanco en esta cassette. Cada uno ofrece distintas variaciones. Para una descripción de cada variación, véase el siguiente código:

CACTUS: Algunos juegos de peleas a tiros o de tiro al blanco se realizan con un cactus en el centro. Las balas no pueden penetrar en el cactus. Utilícelo como protección de los disparos de su adversario.

DILIGENCIA: Se interpone una diligencia entre los dos pistoleros. Las balas no pueden pasar por la diligencia, haciendo que sea una protección excelente de los disparos de su adversario. En algunos juegos subirán por la pantalla una serie de diligencias, entre Vd. y su adversario.

MURO: En algunos juegos, hay un muro entre los dos pistoleros. Estos juegos también tienen

disparos demoledores. Utilice sus disparos para hacer un agujero en la pared y después disparar a su adversario.

HUIDA: En una pelea con huída, cada pistolero puede moverse inmediatamente después de disparar. Sin la huída, los pistoleros tienen que esperar a que sus balas desaparezcan de la pantalla o que den en el blanco.

REVOLVER DE SEIS TIROS: En estas peleas con revólver de seis Tiros, la pistola de cada jugador tiene tan sólo seis balas. Se recibirá otro cartucho de munición cuando AMBOS jugadores hayan agotado las seis balas.

TIRO AL BLANCO: El Tiro al Blanco es una característica de los juegos para una persona. El blanco rebota en la pantalla de arriba a abajo mientras que intenta dar en el blanco.

PISTOLERO – Juego para dos personas

JUEGO 1

Esta pelea a tiros entre dos jugadores tiene un Cactus en la pantalla.

JUEGO 2

Dos jugadores utilizan el Cactus y la Huída para planear su estrategia de tiroteo.

JUEGO 3

Un Cactus y los disparos demoledores caracterizan esta pelea de dos jugadores.

JUEGO 4

Dos pistoleros utilizan revólveres de seis tiros en esta pelea que tiene un Cactus Central y los Disparos Demoledores como característica.

JUEGO 5

Una Diligencia Central se interpone entre los dos pistoleros.

JUEGO 6

Los jugadores tienen que apuntar con cuidado mientras que una serie de Diligencias SE MUEVEN entre los dos pistoleros.

JUEGO 7

Esta pelea tiene la característica de la Diligencia y los Disparos Demoledores.

JUEGO 8

Una serie de Diligencias SE MUEVEN entre los dos pistoleros que emplean los Disparos Demoledores en su estrategia de juego.

JUEGO 9

Dos pistoleros juegan con revólveres de seis tiros, Disparos Demoledores y una serie de Diligencias que se mueven entre ellos.

JUEGO 10

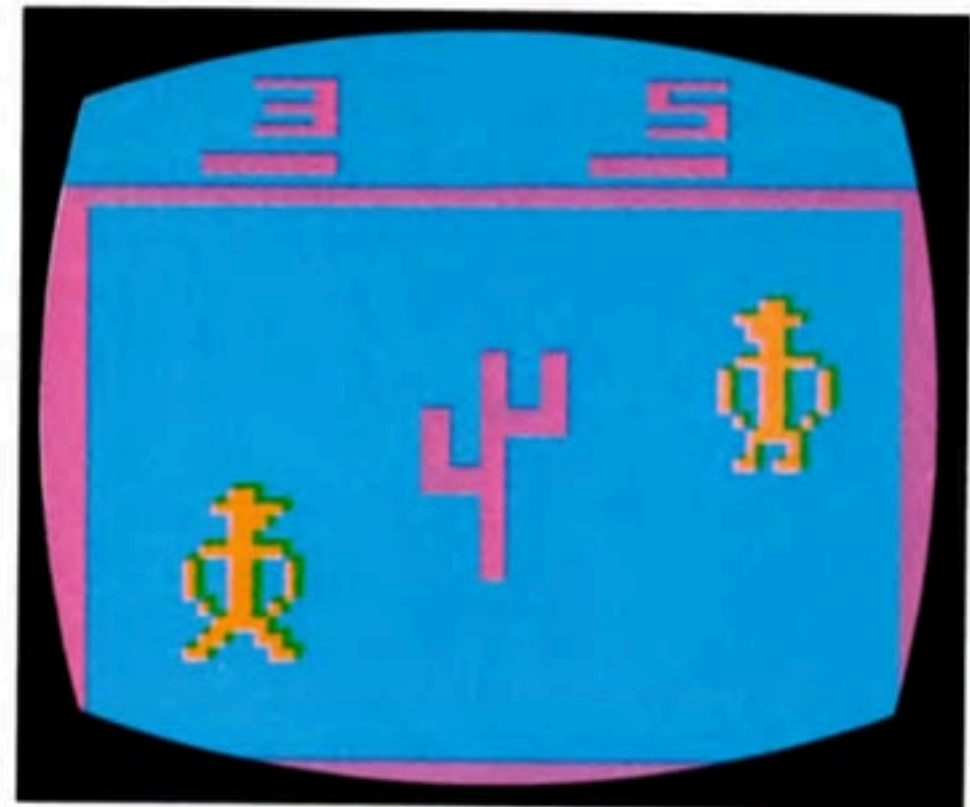
Los dos pistoleros emplean los revólveres de seis tiros en esta pelea que comprende Disparos Demoledores y un Muro Central.

JUEGO 11

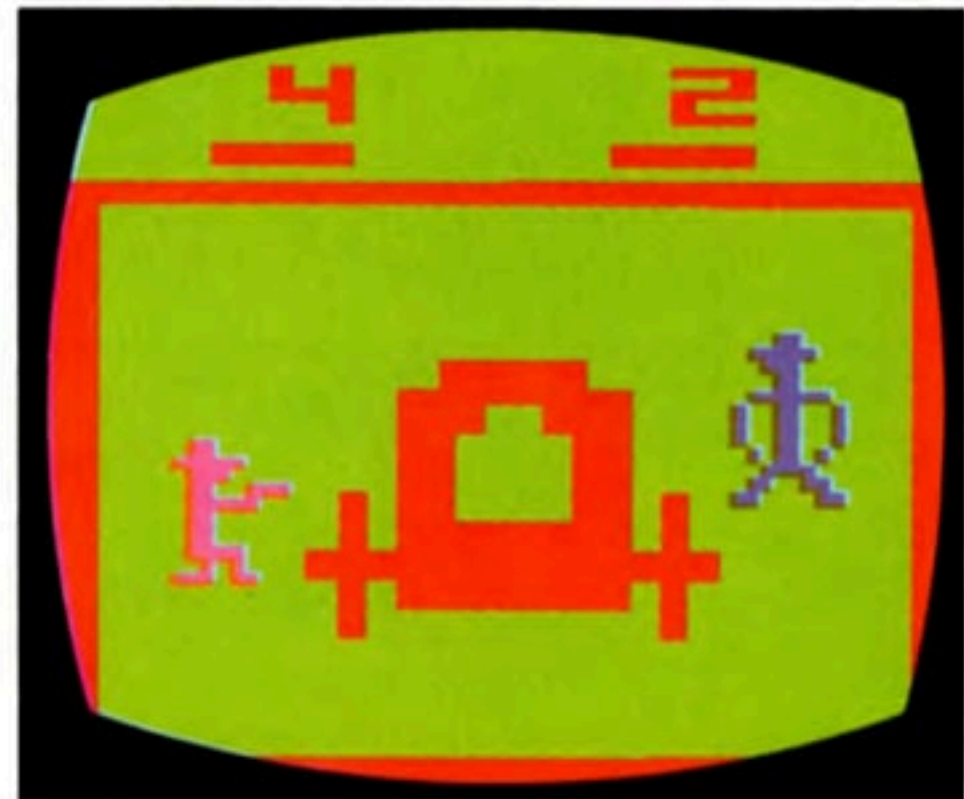
Los jugadores utilizan la Huida, los Disparos Demoledores y un Muro Central en su estrategia de pelea.

JUEGO 12

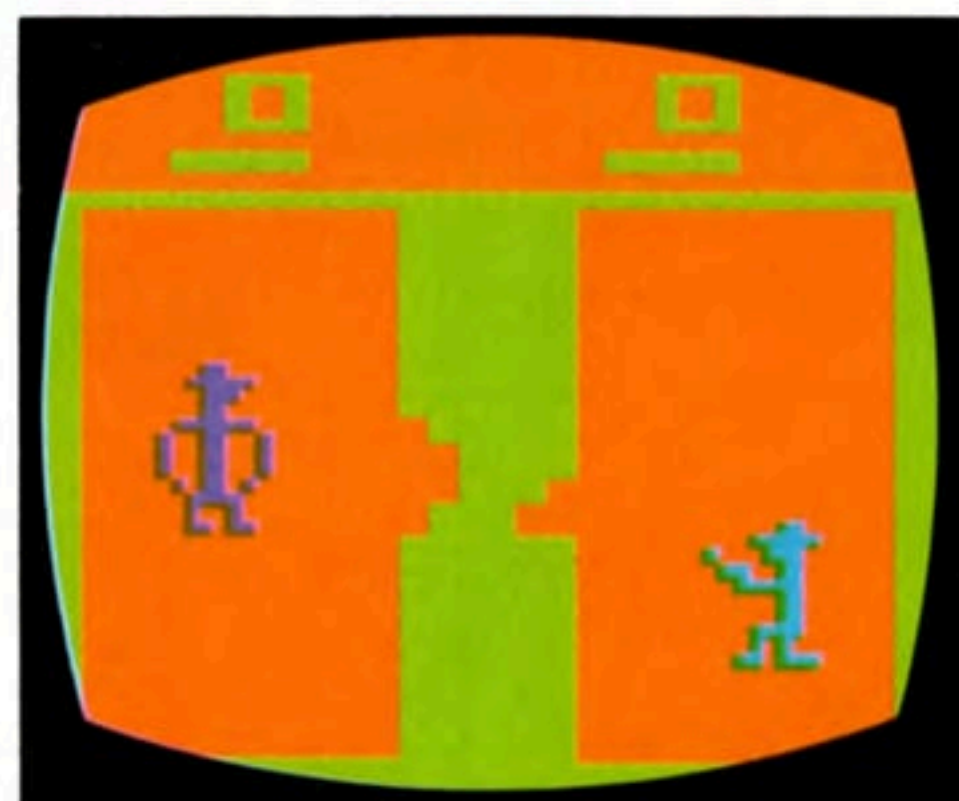
El Muro Central se mueve entre los dos pistoleros; se juega con la Huida y los Disparos Demoledores.



JUEGO 1, 2, 3, 4,



JUEGO 5, 6, 7, 8, 9



JUEGO 10, 11, 12

TIRO AL BLANCO

JUEGO 13

Vd. controla un pistolero en la pantalla, el cual marca puntos dando en el blanco. Hay un Cactus central entre Vd. y el blanco.

JUEGO 14

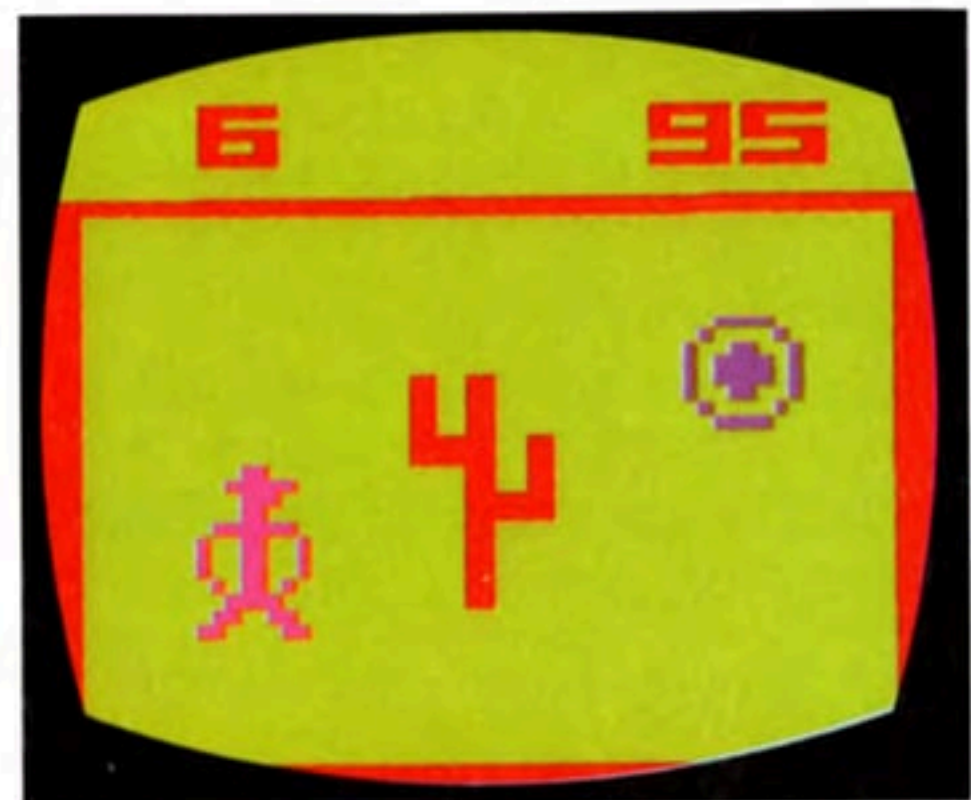
Este juego de Tiro al Blanco tiene una Diana, un Cactus central, así como Disparos Demoledores.

JUEGO 15

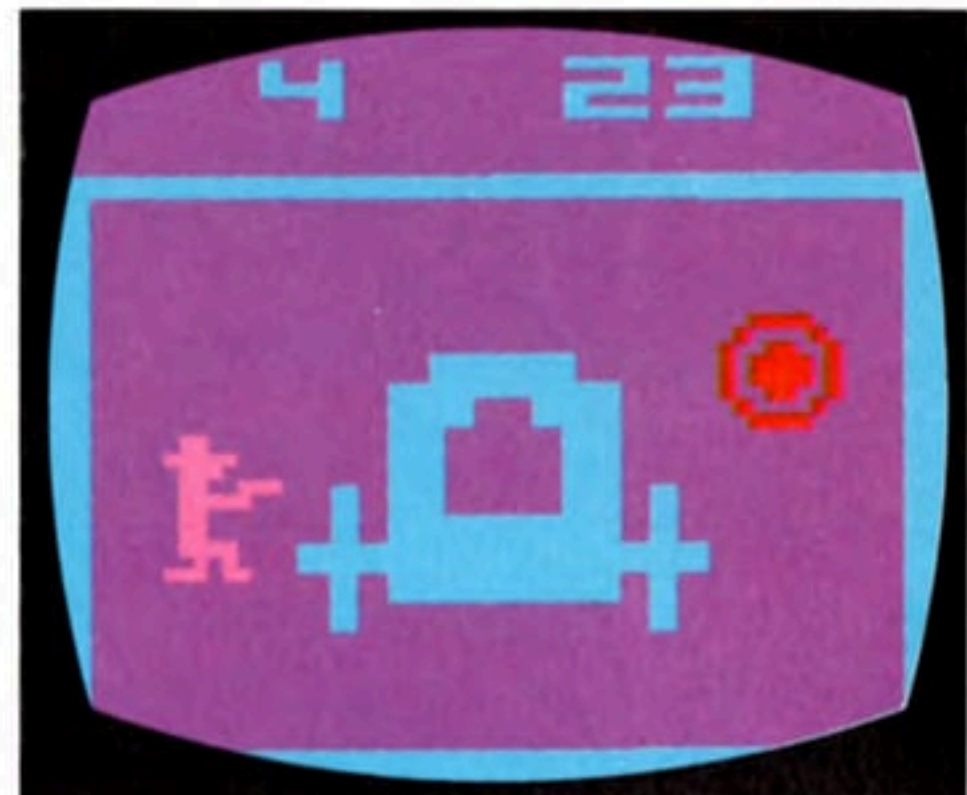
Este juego tiene un Blanco y una Diligencia central.

JUEGO 16

Una serie de Diligencias se mueven entre el pistolero y la Diana. También se juega con Disparos Demoledores.



JUEGO 13, 14



JUEGO 15, 16

ÑO. DE JUEGO	PISTOLERO PARA 2 JUGADORES												TIRO AL BLANCO PAR 1 JUGADOR			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
ANIQUEILACION			■	■			■	■	■	■	■	■		■		■
ESCAPE		■														
SEISTIROS				■					■	■						
CACTO	■	■	■	■									■	■		
DILIGENCIA					■	■	■	■	■						■	■
MURO										■	■	■				
BARRERA MOVIL						■		■	■		■	■			■	■

OUTLAW[®]

OUTLAW[®]



 A Warner Communications Company

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

Manual, Program and Audiovisual © 1978 Atari, Inc.

C016973-05-REV. 1

Printed in U.S.A.