

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

17

VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGOS VIDEO

SPACE WAR



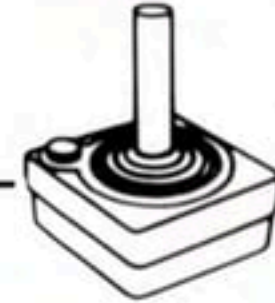
ATARI®

A Warner Communications Company



CX2604

CONTROLLER ACTION

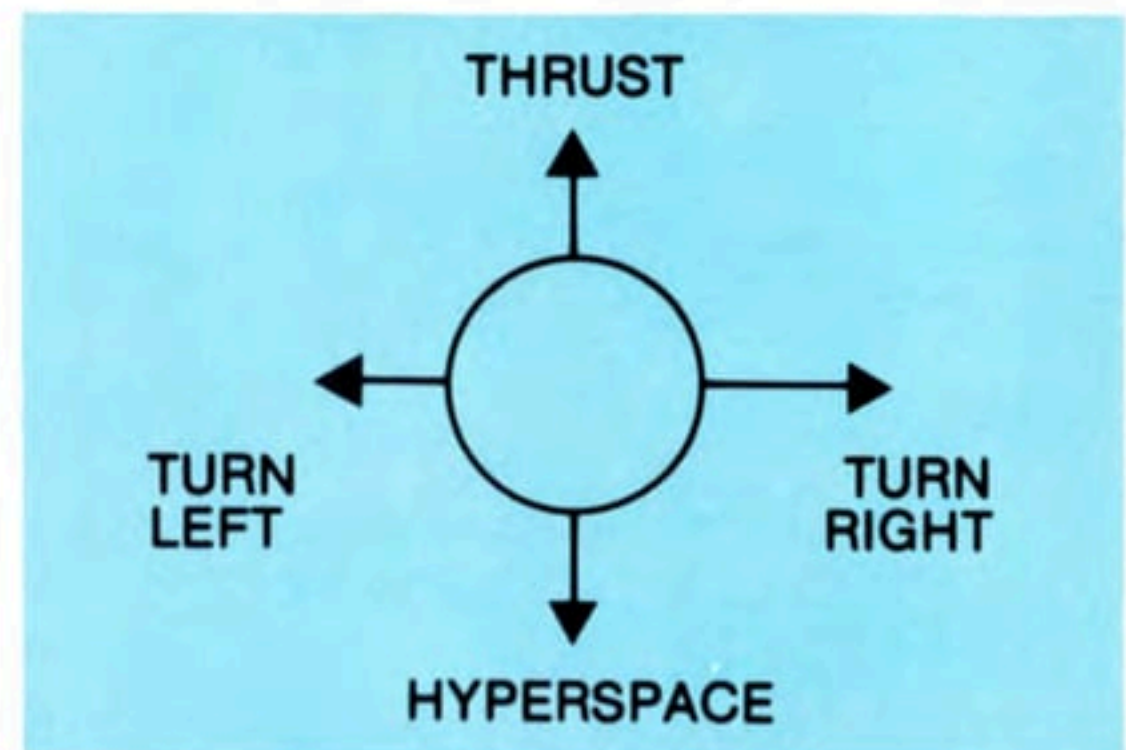


Use your Joystick Controllers with this ATARI® Game Program™ cartridge. Be sure the Joystick Controller cables are firmly plugged into the **CONTROLLER** jacks at the back of your ATARI Video Computer System™ game. For one-player games, use the Joystick Controller plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack. Hold the Joystick with the red button to your upper left, toward the television screen.

See Section 3 of your owner's manual for further details.

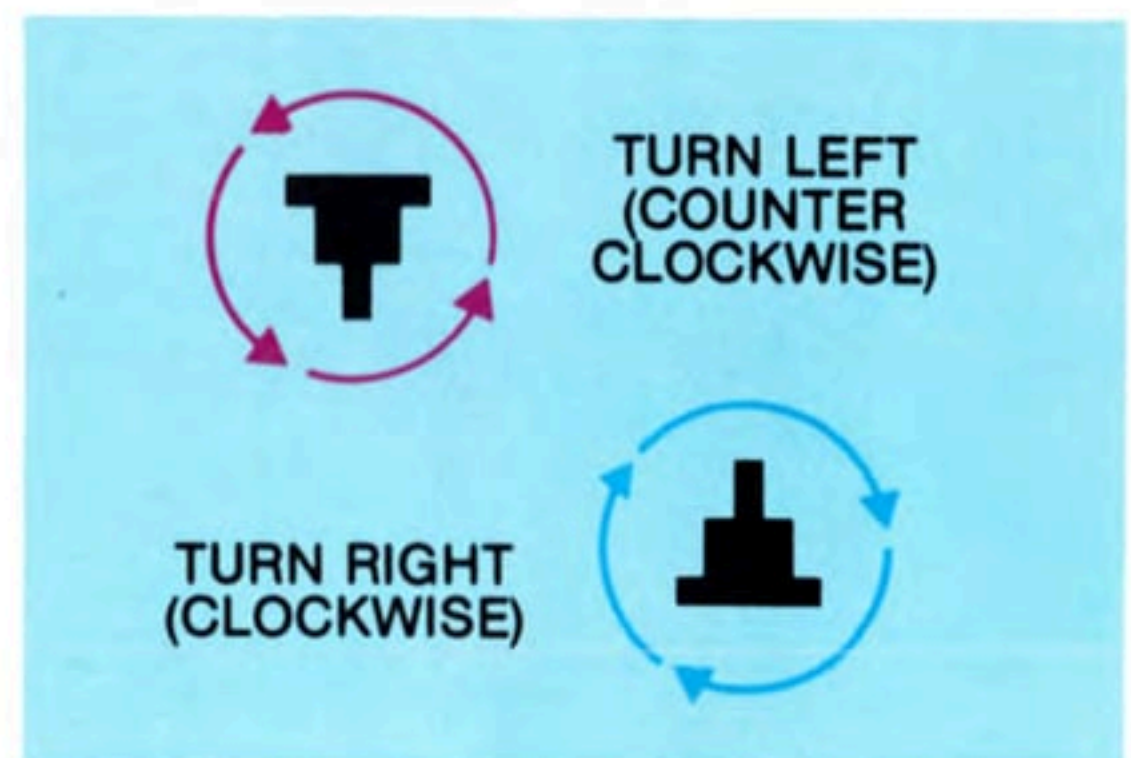
NOTE: Always turn the console power switch off when inserting or removing an ATARI Game Program cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System.

Just like learning to drive a car, it takes a bit of practice to learn how to control your Star Ship during **SPACE WAR** and **SPACE SHUTTLE** games. The following exercises will help you gain proficiency in controlling your Star Ship. **Game 14**, a **SPACE SHUTTLE** game, is an excellent practice field.



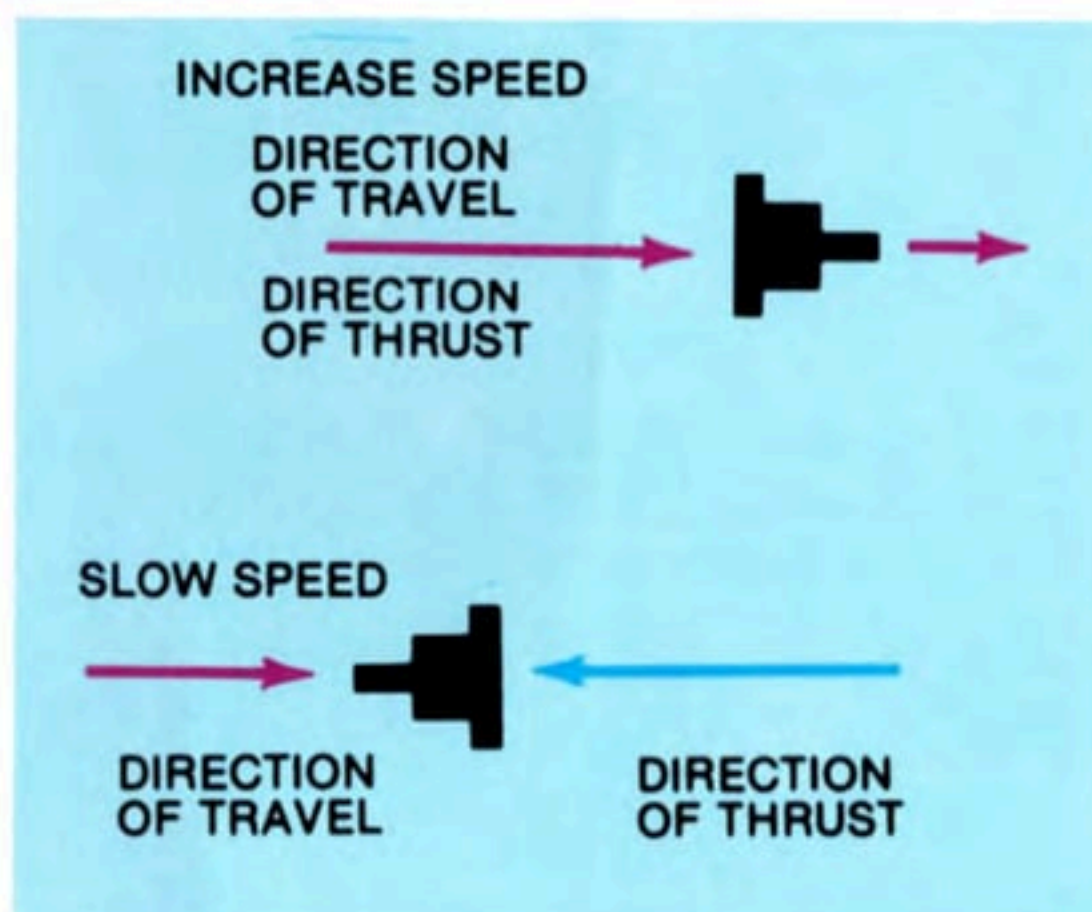
EXERCISE 1

After cycling to Game 14, press game reset. Push the Joystick to the left; your Star Ship will rotate counter-clockwise (left). Push the Joystick to the right; your Star Ship will rotate clockwise (right). Practice rotating your Star Ship in both directions. Notice how the Star Ship looks when it is in each position.



EXERCISE 2

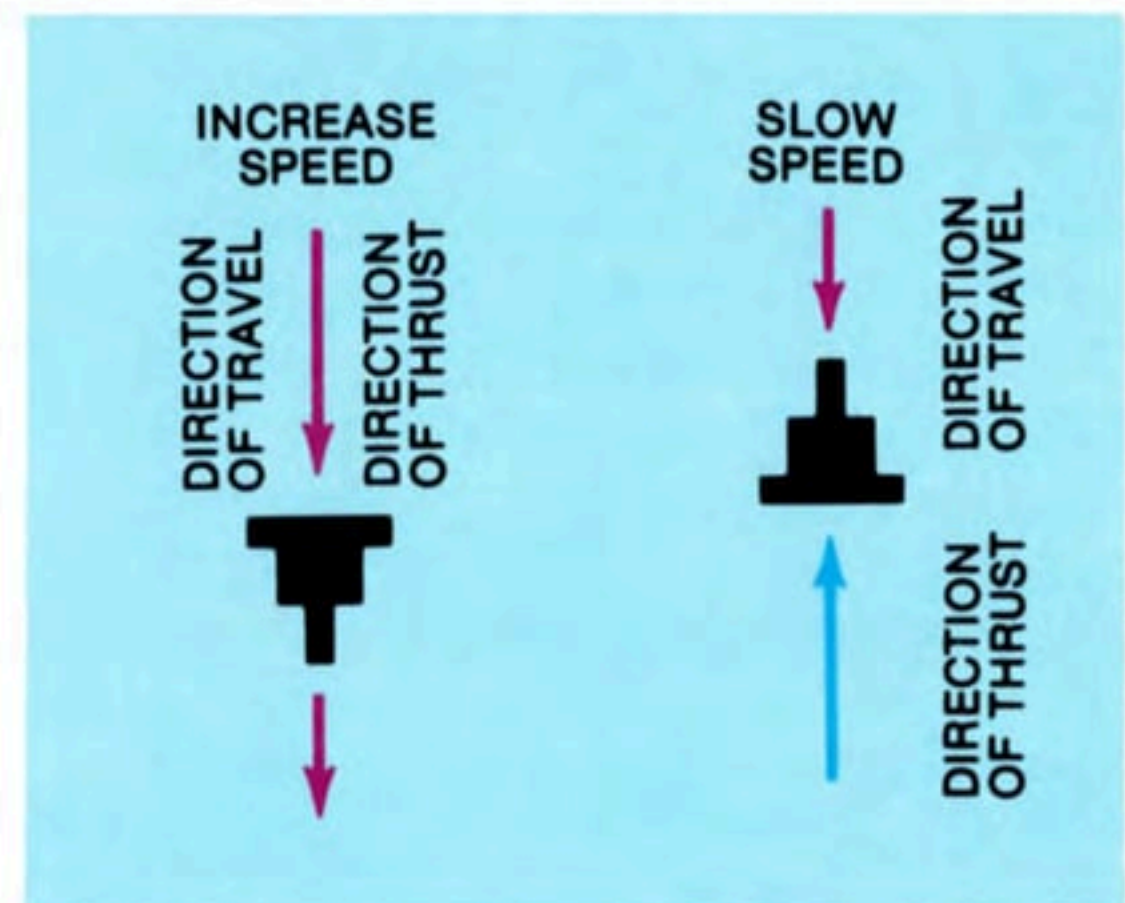
Press game reset. Push the Joystick forward (towards the television screen), to give your Star Ship three quick, short bursts of "thrust." Notice that your Star Ship is now traveling in a forward motion towards the bottom of the playfield. By turning the Star Ship either clockwise or counterclockwise, turn the Star Ship so it is facing **away** from the forward motion. Give the Star Ship three short, quick bursts of thrust. Your Star Ship will slow almost to a stop. Press game reset to try again. Practice this exercise until you can stop the Star Ship completely.



EXERCISE 3

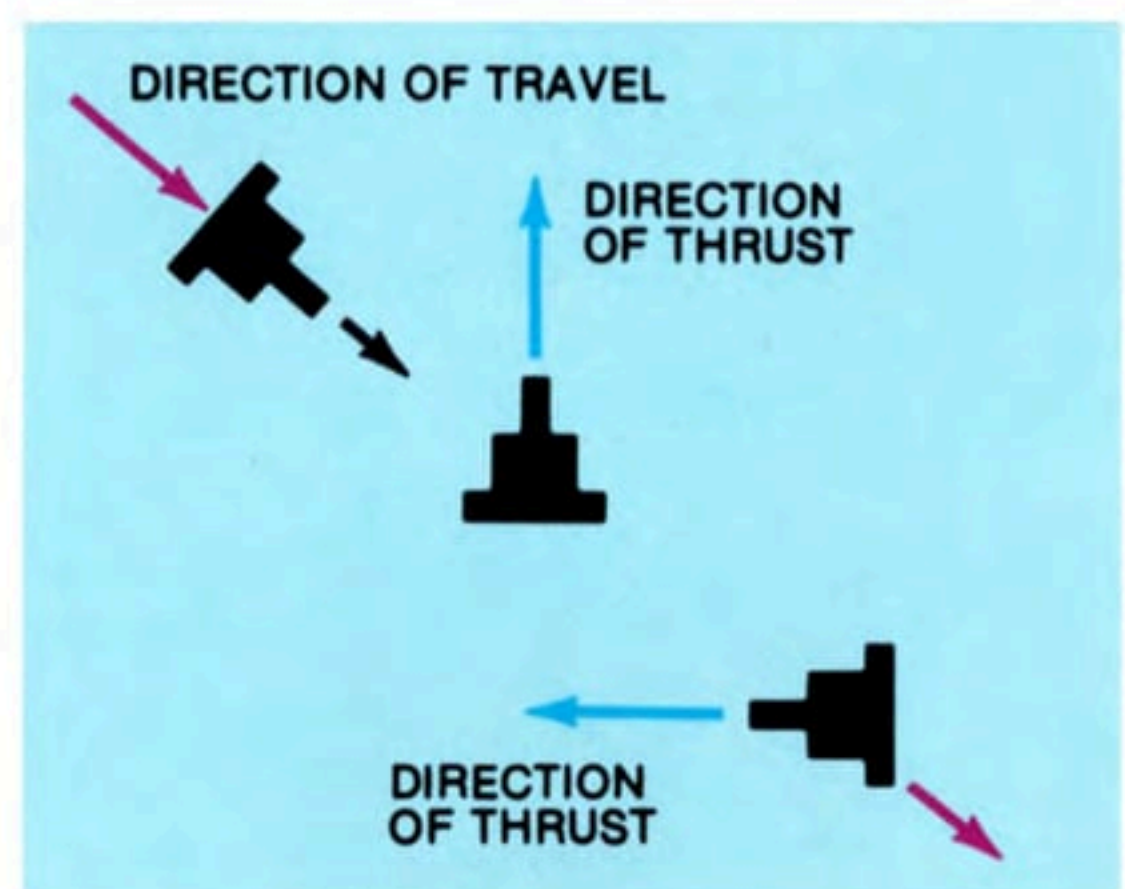
Push game reset. Turn your Star Ship so it is facing to your right. Give your Star Ship continuous "thrust" by pushing the Joystick forward and holding it in that position. When the Star Ship is traveling rapidly across the playfield, turn your Star Ship in the opposite direction of travel and push the Joystick forward, giving your Star Ship reverse "thrust." Your Star Ship will slow. Practice this exer-

cise until you can bring your Star Ship to a complete halt.



EXERCISE 4

Push game reset. Turn your Star Ship so it is facing to your right and down (approximately 45°). Give your Star Ship continuous thrust until it is moving rapidly across the playfield. Alternate using horizontal thrust and vertical thrust to bring the Star Ship to a near standstill in the middle of the playfield. After mastering the above exercises, you should be an experienced Star Ship captain, ready to do battle among the stars.



DIFFICULTY SWITCHES

The **left** and **right** difficulty switches must be in the **b** position during all SPACE WAR games. In SPACE SHUTTLE games, slide the difficulty switch to **a** and you must

exactly match your Star Ship's velocity to the Space Module's velocity. In **b** position, your Star Ship does not have to travel at the same speed to dock with the Space Module.

SCORING

During SPACE WAR games, (1 through 7) you score one point when your opponent's Star Ship explodes. A Star Ship will explode when:

- A direct hit is made by firing a missile.
- The Star Ship collides with the Space Sun (games 4 and 5).
- The Star Ship runs out of fuel while in Hyperspace (games 2

through 7).

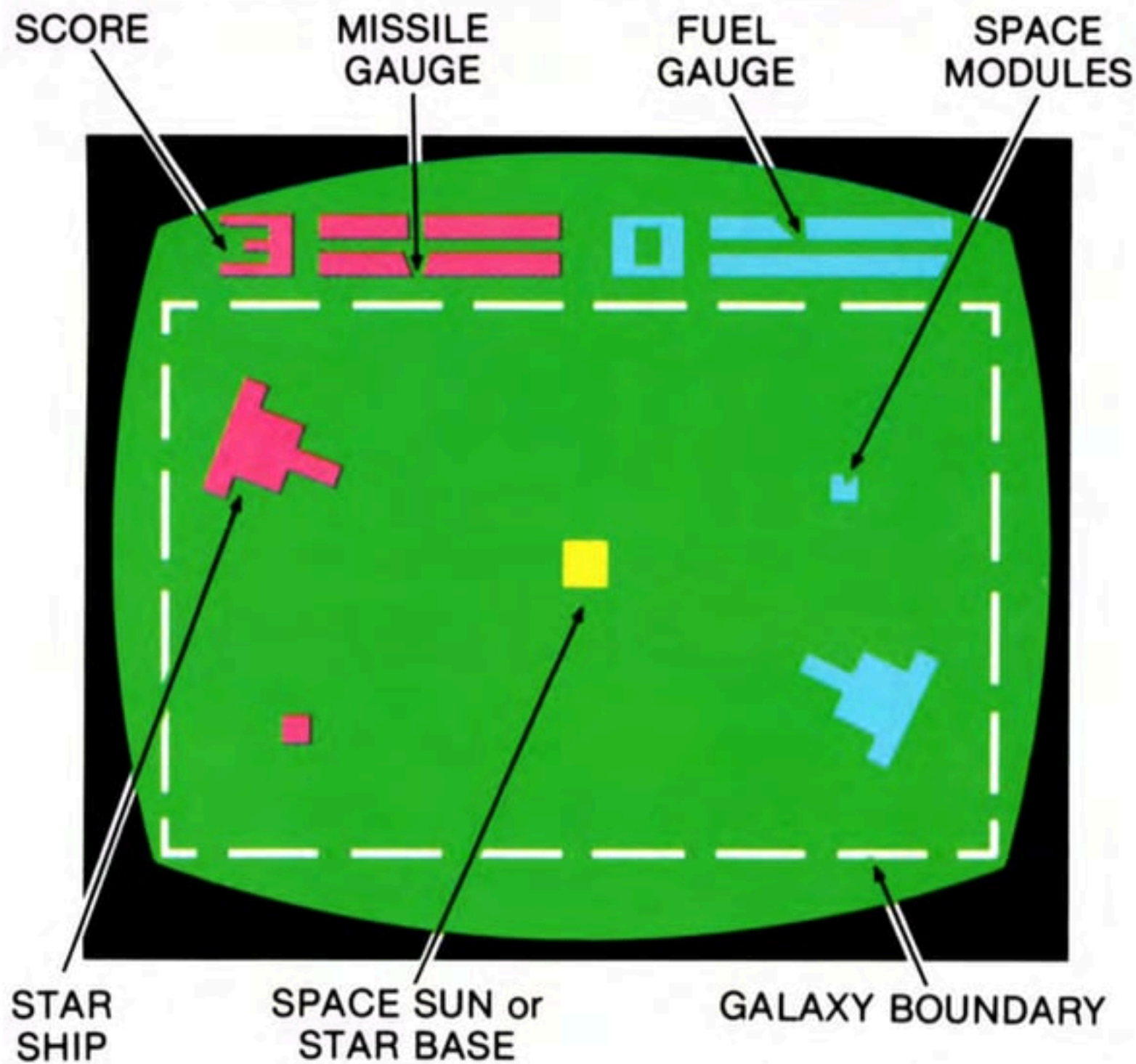
- The Star Ship tries to enter Hyperspace when out of fuel (games 2 through 7).

In one and two-player SPACE SHUTTLE games (8 through 17) one point is scored each time the Star Ship is successfully docked with the Space Module. You have 10 minutes to score a maximum 10 points.

SPACE GLOSSARY

Space War and Shuttle game playfields are characterized by different "galaxy" variations. The

following descriptions will tell you what to expect when a game features any of these variations.



GALAXY BOUNDARY

In some games your Star Ship cannot penetrate the playfield boundaries and will instead bounce off the edges.

WARP DRIVE

Move your Star Ship off one edge of the Galaxy Boundary and it will go into Warp Drive and reappear on the opposite side. For example, move your Star Ship off the right edge and it will reappear on the left edge.

SPACE SUN

Fight the pull of gravity from the sun in the center of the Space Galaxy. In some games your Star Ship will explode from exposure to the extreme heat and reset to the starting position.

HYPERSPACE

Pull your Joystick towards you. Your Star Ship goes into Hyperspace and becomes invisible. When in Hyperspace, your Star Ship uses more fuel. It is impossible to fire your missiles or to be hit by your opponent's missiles or to collide with the Space Sun while in Hyperspace. To make your Star Ship drop out of Hyperspace and reappear pull the Joystick towards you.

STARBASE

Make contact with the Starbase at the center of the galaxy to refuel and resupply your missiles. Your missile and fuel gauges at the top of the playfield will reflect resupplies as your Star Ship resets to the starting point.

SPACE WAR GAMES

You and your opponent blast off into space. Each player controls one Star Ship with the Joystick Controller. The object is to score points by shooting your opponent's Star Ship with missiles fired by the red button on your Joystick Controller. Aim the nose of your Star Ship in the direction you want to fire.

Space War games last 10 minutes or until one player scores 10 points. Players' scores appear at the top of the playfield and are color coordinated with the Star Ships.

The two lines to the right of your score refer to fuel and missile supply. The top line is the fuel gauge; the bottom line is the amount of missiles remaining. Each player begins with eight missiles. Once the arsenal is depleted, the game will automatically reset each player with eight more missiles **ONLY** when both players are out of missiles.

In most SPACE WAR games, fuel cannot be resupplied. In games 6 and 7, players can refuel and resupply missiles by docking with the Starbase. Fuel is used by adding "thrust" to your Star Ship or by putting your Ship into Hyperspace.

GAME 1

It's war in space as two players attempt to score 10 points first. You have Galaxy Boundaries in this game.

GAME 2

Engage in combat in a galaxy that features Galaxy Boundaries and Hyperspace.

GAME 3

Oppose your space opponent in a galaxy that has Warp Drive. Use Hyperspace as a defensive move.

GAME 4

The Space Sun in the center of this galaxy exerts gravity during combat. Avoid your opponent or collision with the Space Sun by using Hyperspace. You also fight within Galaxy Boundaries.

GAME 5

The Space Sun, Warp Drive, and Hyperspace are the features of the galaxy playfield.

GAME 6

You can refuel and receive more missiles at any time during this game. Steer your Star Ship to the Starbase. This galaxy also features Galaxy Boundaries and Hyperspace.

GAME 7

Steer your Star Ship to the Starbase at any time during the game to refuel or receive more missiles. This galaxy also features Warp Drive and Hyperspace.

SPACE SHUTTLE GAMES

If you have mastered the exercises, you are ready to try SPACE SHUTTLE. Connect your Star Ship with the Space Module to score. Recommended strategy is to first match your Star Ship's speed to the Space Module's speed. Then slowly maneuver your Star Ship towards the Space Module. During SPACE SHUTTLE games the Star Ships have an unlimited supply of fuel.

In one-player games, you control one Star Ship with the left Joystick Controller and compete against the clock. You have 10 minutes to score a maximum 10 points. During two-player games each player maneuvers his Star Ship to score. In two-player games with two Space Modules, the target Space Module will be the same color as your Star Ship. First player to score 10 points or the most points in 10 minutes wins.

2-PLAYER GAMES

GAME 8

Two players each control one Star Ship and attempt to connect with the Module that is color-coordinated with the Ship. Warp Drive is present in this galaxy.

GAME 9

Two players each control one Star Ship and compete to connect with the same Space Module. This galaxy features Warp Drive.

GAME 10

Each player controls a Star Ship and attempts to connect with the color-coordinated Space Module. A Space Sun and Warp Drive add extra dimension to your strategy.

GAME 11

Each player controls a Star Ship and attempts to connect with a color-coordinated Space Module. This galaxy has a Space Sun and Galaxy Boundaries.

GAME 12

Galaxy Boundaries characterize this galaxy. Each player controls a Star Ship and attempts to connect to the same Space Module.

GAME 13

Each player controls a Star Ship and attempts to connect with the Space Module that is color-coordinated to the Star Ship. Galaxy Boundaries are featured.

1-PLAYER GAMES

GAME 14

One player controls a Star Ship and attempts to connect with the Space Module. This galaxy features Warp Drive.

GAME 15

A Space Sun and Warp Drive characterize this space galaxy. One player steers the Star Ship to connect with the Space Module.

GAME 16

One player controls a Star Ship and attempts to dock it with the Space Module. Galaxy Boundaries characterize this playfield.

GAME 17

A Space Sun and Galaxy Boundaries could affect one player's strategy to connect the Star Ship with the Space Module.

SPACE WAR STRATEGY TIPS

After you master controlling your Star Ship, you're ready to develop game strategy. The following tips should help you begin your competitive strategy for SPACE SHUTTLE and SPACE WAR games.

SPACE WAR

- Change your Star Ship's position as soon as the game is in the Start position. The initial location of the two Star Ships makes it easier for players to score a direct hit.
- Keep close surveillance on your opponent's missile supply gauge. Plan your shots so that your opponent depletes his missile supply first, leaving no defense against your missiles.

feature to your advantage when these three variables occur at once:

- Note that missile supplies are automatically replenished only when BOTH players have used all their missiles. Use this
- Your opponent has no remaining missiles
- You have remaining missiles
- You are playing in a galaxy with a Starbase

Leave your opponent without a chance for resupplying missiles by obtaining all of your missiles at the Starbase BEFORE your supplies are completely depleted.

SPACE SHUTTLE

- The easiest way to match our Star Ship's speed with the Space Module speed is to first, stop your ship. Point it in the DIRECTION the Module is traveling. Apply thrust until the Star Ship and the Space Module are moving at the same speed. Then move the Star Ship towards the Space Module.

- To efficiently make your Star Ship contact the Module:
- Your Star Ship must travel at the same speed as the Space Module
- Your Star Ship must travel in the same direction as the Space Module

Now point your Ship at the Module and apply thrust.

GAME SELECT MATRIX

| | SPACE WAR | | | | | | | SPACE SHUTTLE | | | | | | | | | |
|-----------------|-----------|---|---|---|---|---|---|---------------|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| No. of Players | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| Single Module | | | | | | | | | █ | | | █ | | █ | █ | █ | █ |
| Galaxy Boundary | █ | █ | | █ | | █ | | | | | █ | █ | █ | | █ | █ | |
| Warp Drive | | | █ | | █ | | █ | █ | █ | █ | | | | █ | | | |
| Space Sun | | | | | █ | | | | | █ | █ | | | █ | | | █ |
| Hyperspace | | █ | █ | █ | █ | █ | | | | | | | | | | | |
| Starbase | | | | | | █ | █ | | | | | | | | | | |

17 JEUX VIDEO

SPACE WAR

UTILISATION DES COMMANDES

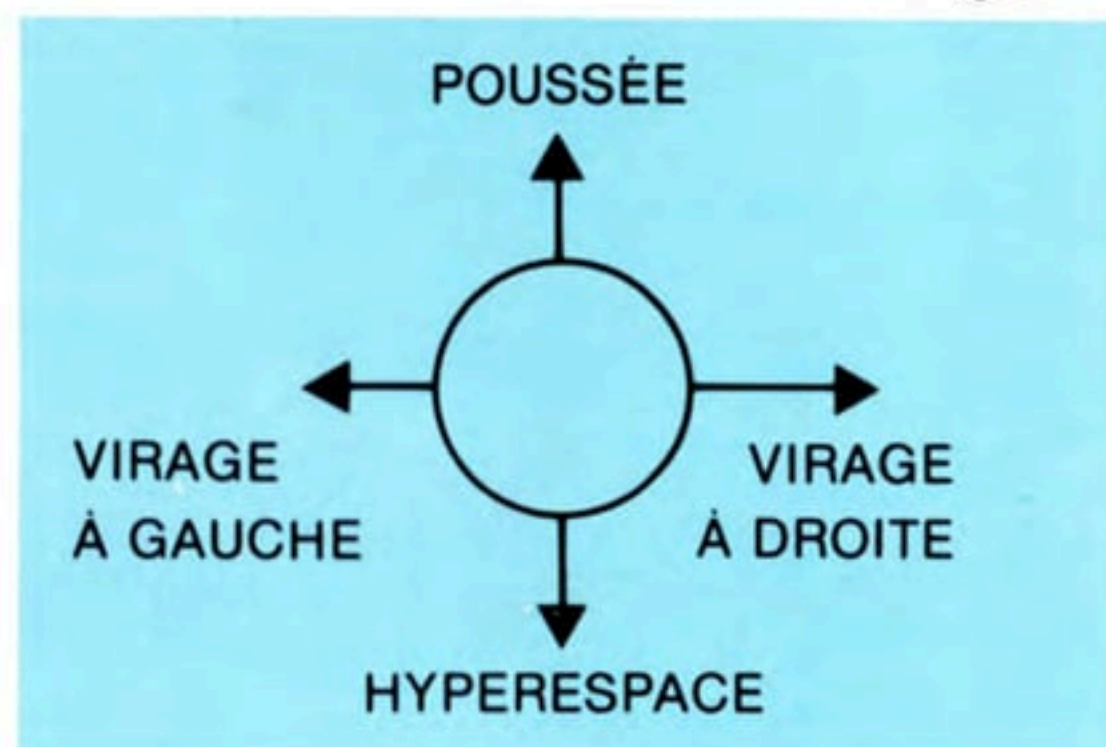


Avec cette cartouche ATARI® Game Program™, utiliser les commandes à manette. S'assurer que leurs câbles sont bien branchés sur les prises de **COMMANDE** situées à l'arrière du Video Computer System™ ATARI. Pour jouer seul, utiliser la commande à manette branchée sur la prise de **COMMANDE DE GAUCHE**. Tenir la manette de façon que le bouton rouge se trouve en haut et à gauche par rapport au joueur, et dans la direction de l'écran de télévision.

Pour plus de détails, se reporter à la section 3 de la notice du Video Computer System.

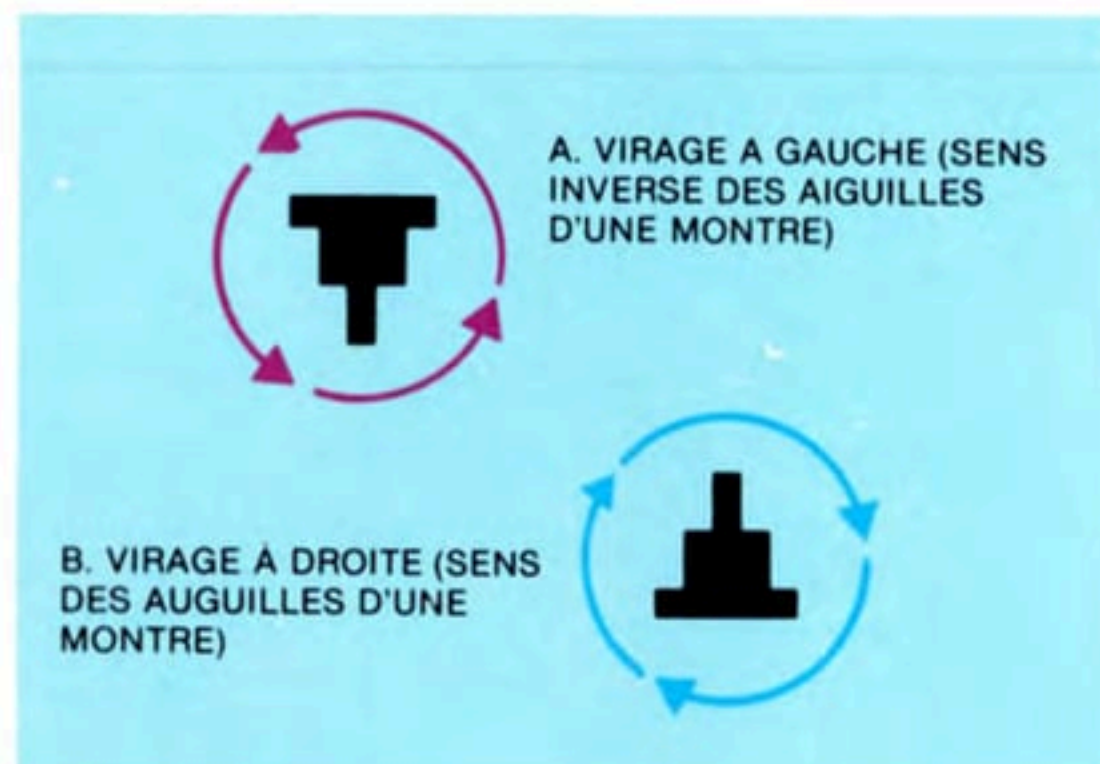
N.B. Avant d'introduire ou de retirer une cartouche ATARI Game Program, il faut toujours fermer l'interrupteur du pupitre (position off) afin de protéger les composants électroniques et d'éviter une usure prématurée du Video Computer System ATARI.

Apprendre à piloter un astronef dans les jeux de Space War (guerre comique) et de Space Shuttle (navette spatiale), c'est comme d'apprendre à conduire une voiture: il faut s'entraîner. Voici quelques exercices pour devenir un pilote accompli. Le Jeu 14, un jeu de Space Shuttle, offre un excellent terrain d'entraînement.



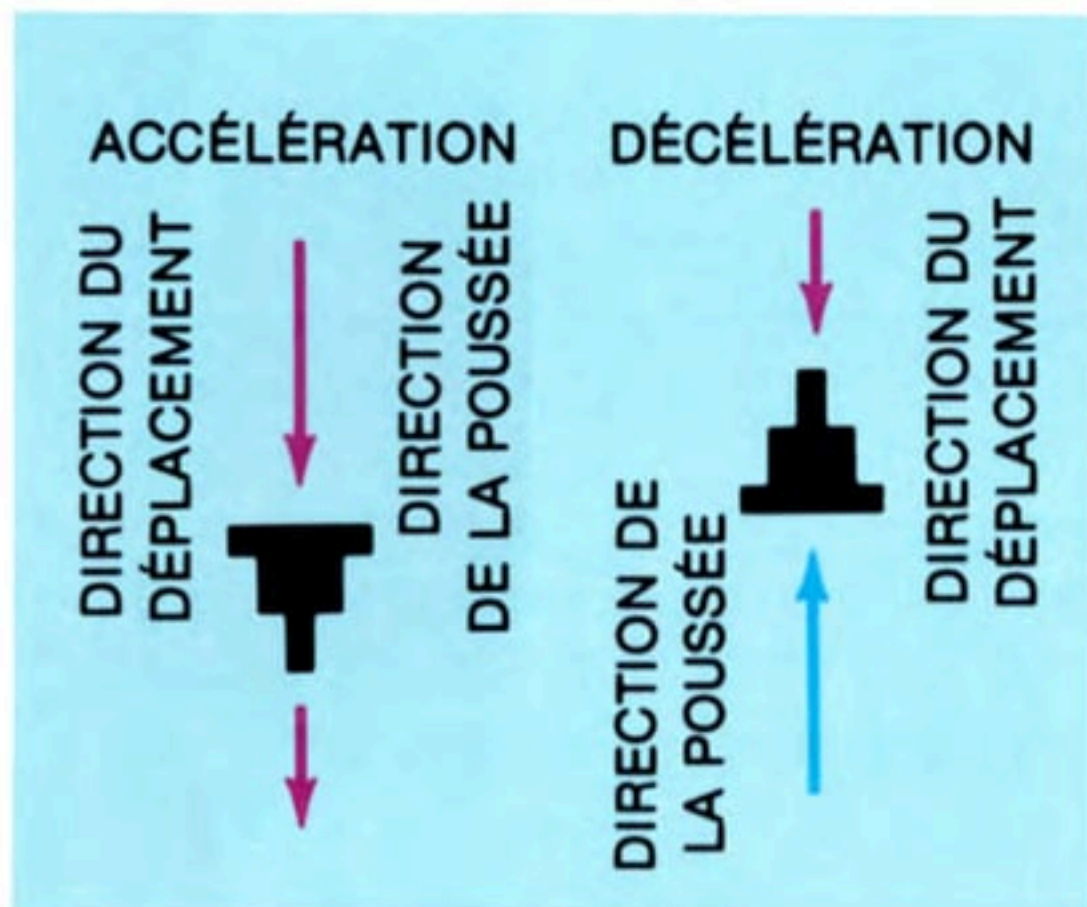
EXERCICE 1

En position de Jeu 14, presser le bouton de remise à zéro (game reset). Pousser la manette vers la gauche: l'astronef se met à tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (à gauche, ci-contre). Pousser la manette vers la droite: l'astronef se met à tourner dans le sens des aiguilles d'une montre (à droite, ci-contre). S'exercer à faire tourner l'astronef dans les deux sens. Observer l'aspect de l'astronef dans chacune de ses positions.



EXERCICE 2

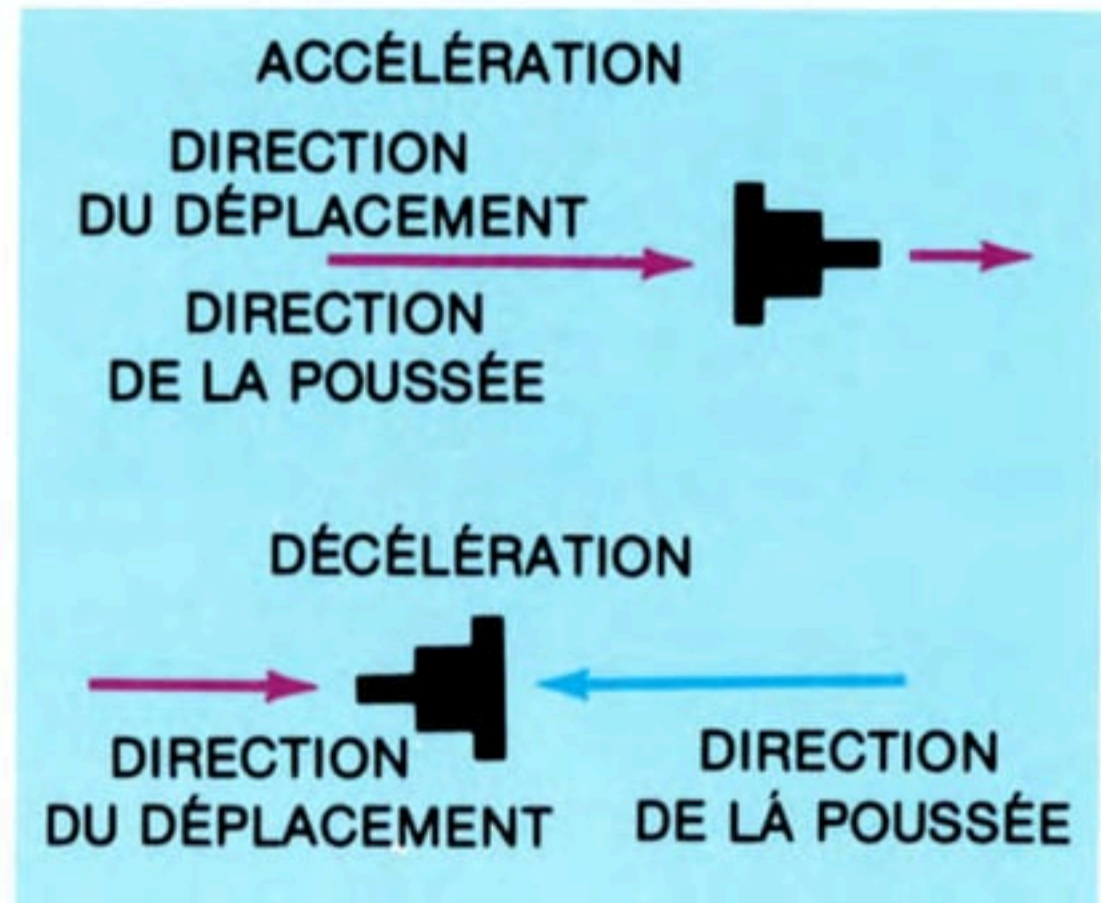
Presser le bouton de **remise à zéro**. En poussant la manette vers l'avant (vers l'écran), donner à l'astronef trois brèves poussées qui le propulsent, le nez le premier, vers le bas de l'écran. Le faire ensuite tourner dans l'un ou l'autre sens de façon à le pointer à **reculons** (le nez tourné vers la direction d'où il vient). Lui donner trois rapides poussées: il ralentit et s'arrête presque. Presser le bouton de remise à zéro et recommencer la manoeuvre jusqu'à ce qu'on sache amener l'astronef à l'arrêt total.



EXERCICE 3

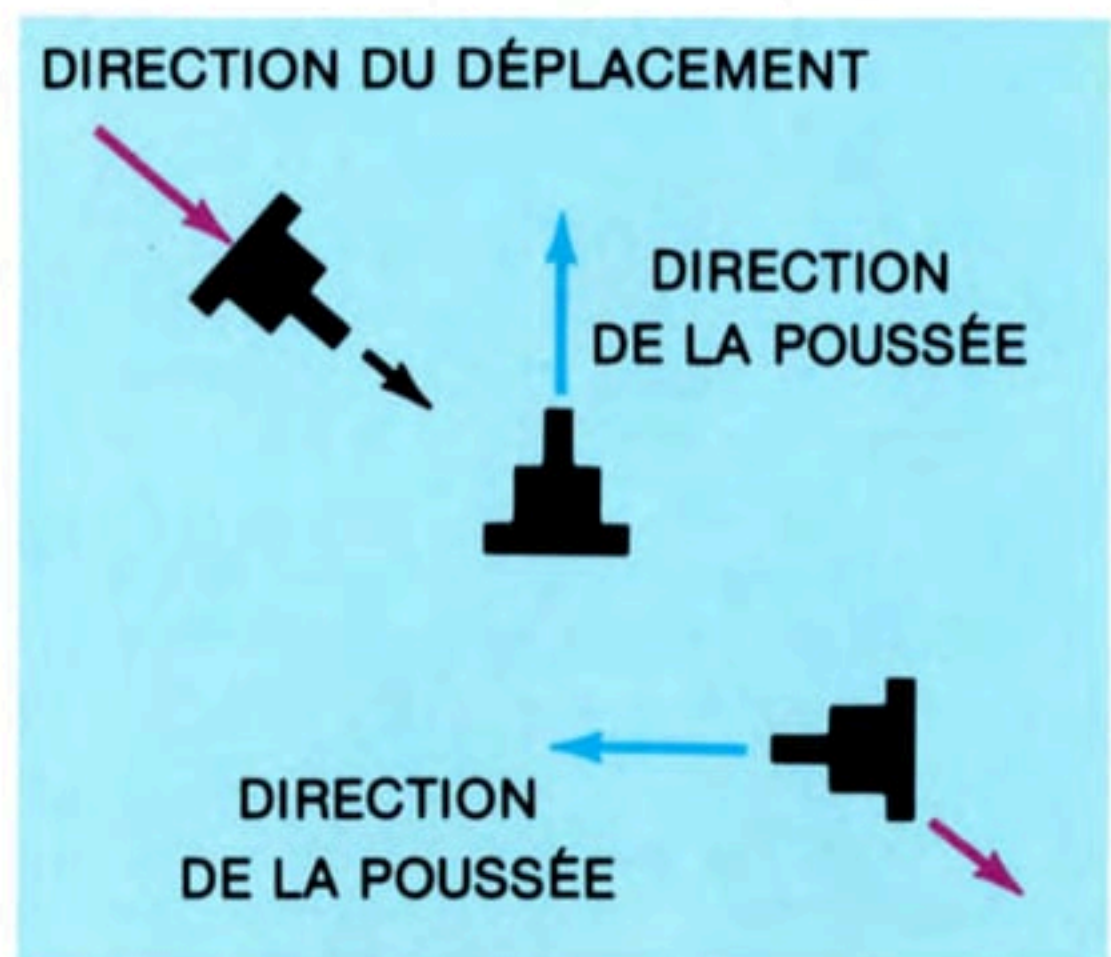
Presser le bouton de **remise à zéro**. Faire tourner l'astronef jusqu'à ce qu'il soit pointé vers la droite. Pousser la manette vers l'avant et la maintenir dans cette position: l'astronef reçoit une poussée continue. Pendant qu'il se propulse en travers de l'écran, le faire tourner pour le pointer à reculons, puis pousser de nouveau la manette vers l'avant: il reçoit une poussée inverse qui le force à ralentir. S'exercer jusqu'à ce

qu'on sache le stopper complètement.



EXERCICE 4

Presser le bouton de **remise à zéro**. Pointer l'astronef vers la droite et en bas (à environ 45°). Lui appliquer une poussée continue jusqu'à ce qu'il se propulse en travers de l'écran. Faire alterner les poussées horizontales et verticales jusqu'à ce que l'astronef soit au milieu de l'écran où on l'immobilise du mieux qu'on peut. Lorsqu'un joueur a maîtrisé ces quatre exercices, il est un capitaine expérimenté d'astronef, prêt à livrer bataille dans le cosmos.



SELECTEURS DE DIFFICULTE

Les sélecteurs de difficulté de droite et de gauche doivent être en position **b** pour tous les jeux de Space War (guerre cosmique). Pour les jeux de Space Shuttle (navette spatiale), si l'on met le sélecteur de difficulté en position

a, la vitesse de l'astronef doit être identique à celle du module spatial; en position **b**, l'astronef et le module spatial peuvent se déplacer à des vitesses différentes pendant l'accostage.

SCORE

Dans les jeux de Space War (guerre cosmique, jeux 1 à 7), on marque un point lorsque l'astronef adverse explose. Un aéronef explose:

- Quand il est directement touché par un missile.
- Quand il entre en collision avec le soleil cosmique (jeux 4 et 5).
- Quand il tombe en panne de carburant dans l'hyperespace (jeux 2 à 7).

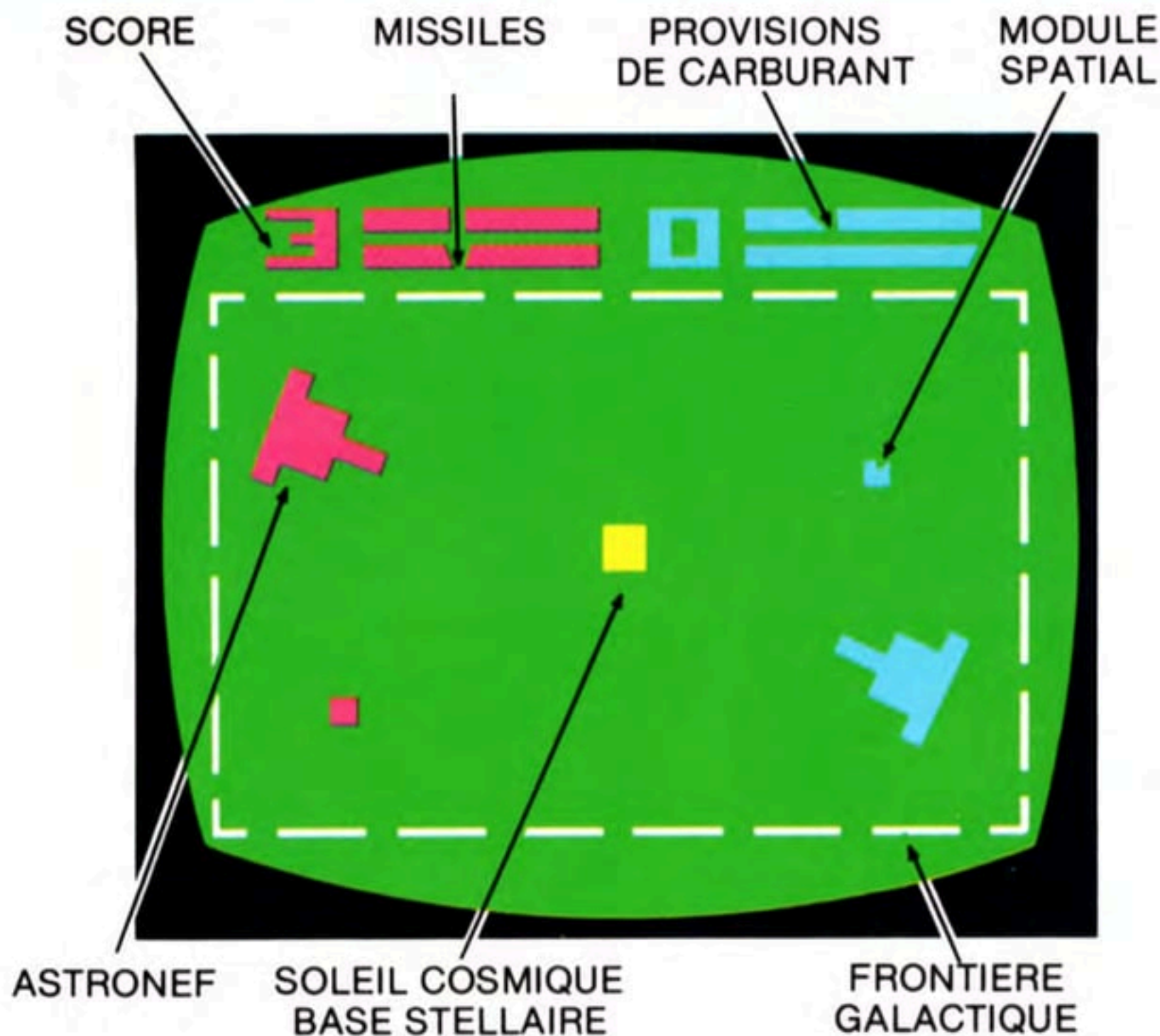
- Quand, étant à court de carburant, il tente de pénétrer dans l'hyperespace (jeux 2 à 7).

Dans les jeux de Space Shuttle (navette spatiale) à un ou deux joueurs (jeux 8 à 17), on marque un point chaque fois qu'on réussit à amarrer son astronef au module spatial. Le joueur dispose de dix minutes; le score maximal est de dix points.

GLOSSAIRE DE L'ESPACE

Les jeux de guerre cosmique et de navette spatiale se déroulent dans diverses "galaxies". On trouvera

ci-dessous des définitions qui aideront à comprendre les diverses variantes de ces jeux.



FRONTIÈRE GALACTIQUE

Dans certains jeux, les frontières galactiques sont impénétrables; les astronefs ricochent sur les bords de l'écran.

TRAJECTOIRE COURBE

Si l'astronef franchit la frontière galactique d'un côté de l'écran, il suit une trajectoire courbe et réapparaît du côté opposé. Par exemple, s'il sort du côté droit, il réapparaît du côté gauche.

SOLEIL COSMIQUE

Il faut résister à la force d'attraction du soleil qui se trouve au centre des espaces galactiques. Dans certains jeux, l'astronef explose sous l'action de la chaleur extrême du soleil et se retrouve en position de départ.

HYPERESPACE

Tirer la manette vers soi. L'astronef pénètre dans l'hyperespace et devient invisible. Dans l'hyperespace, il consomme davantage de carburant; il ne peut ni mettre à feu ses missiles, ni être atteint par les missiles adverses; il ne peut pas non plus entrer en collision avec le soleil cosmique. Pour faire sortir l'astronef de l'hyperespace et le faire réapparaître, tirer de nouveau la manette vers soi.

BASE STELLAIRE

Située au centre de la galaxie, la base stellaire est une base de ravitaillement en carburant et en missiles. Les jauges de carburant et de missiles affichées en haut de l'écran enregistrent ce réapprovisionnement lorsque l'astronef retourne à son point de départ.

JEUX DE SPACE WAR (GUERRE COSMIQUE)

Les deux adversaires foncent dans l'espace. Chaque joueur pilote un astronef à l'aide de la commande à manette. Il s'agit de marquer des points en abattant l'astronef adverse à l'aide de missiles que l'on met à feu en pressant le bouton rouge de la commande. Pointer le nez de l'astronef dans la direction de tir désirée.

Les parties de Space War se terminent au bout de dix minutes ou dès qu'un joueur a marqué dix points. Le score des joueurs est affiché en haut de l'écran, dans la couleur de leur astronef.

Les deux barres situées à la droite de chaque score représentent les provisions de carburant et de missiles. La barre supérieure est la jauge de carburant; la barre inférieure indique combien il reste de missiles. En début de partie, chaque joueur a huit missiles. Quand leurs munitions sont épuisées, les joueurs reçoivent automatiquement huit nouveaux missiles, mais **SEULEMENT** lorsque les deux joueurs ont chacun épuisé ses missiles.

Dans la plupart des jeux de guerre cosmique, aucun réapprovisionnement en carburant n'est prévu. Dans les jeux 6 et 7, les joueurs peuvent se réapprovisionner en carburant et en missiles en allant s'amarrer à la base stellaire. On consomme du carburant chaque fois que l'on imprime une nouvelle poussée à son astronef ou qu'on le fait entrer dans l'hyperespace.

JEU 1

La guerre fait rage dans l'espace; c'est à qui marquera dix points le premier. Ce jeu prévoit des frontières galactiques.

JEU 2

Les joueurs se livrent bataille dans une galaxie qui possède des frontières galactiques et un hyperespace.

JEU 3

Les deux adversaires s'opposent dans une galaxie qui possède une trajectoire courbe. Les astronefs peuvent se replier dans l'hyperespace.

JEU 4

Pendant la bataille, les astronefs subissent l'attraction du soleil cosmique situé au centre de la galaxie. Utiliser l'hyperespace pour échapper à l'adversaire ou éviter d'entrer en collision avec le soleil cosmique. Le combat a lieu dans les limites des frontières galactiques.

JEU 5

Cette galaxie possède un soleil cosmique, une trajectoire courbe et un hyperespace.

JEU 6

Dans ce jeu, on peut se réapprovisionner en carburant et en missiles à tout moment. Il suffit d'amener son astronef à la base stellaire. Cette galaxie possède aussi des frontières galactiques et un hyperspace.

JEU 7

Il suffit d'amener son astronef à la base stellaire pour se réapprovisionner en carburant ou en missiles à n'importe quel moment de la partie. Cette galaxie possède également une trajectoire courbe et un hyperspace.

JEUX DE SPACE SHUTTLE (NAVETTE SPATIALE)

Quand on a maîtrisé les exercices, on est prêt à jouer à la navette spatiale (Space Shuttle). Pour marquer un point, il faut amarrer son astronef au module spatial. La meilleure stratégie consiste à commencer par donner à l'astronef une vitesse identique à celle du module. On s'approche ensuite du module en manoeuvrant lentement. Dans les jeux de Space Shuttle, les astronefs disposent d'une quantité illimitée de carburant.

Quand on joue seul, on pilote l'astronef à l'aide de la commande de gauche; il s'agit de lutter contre la montre. On dispose de dix minutes pendant lesquelles on peut marquer jusqu'à dix points. Quand on joue à deux, chaque joueur pilote un astronef et essaie de marquer des points. Quand on joue à deux joueurs et avec deux modules spatiaux, chaque joueur doit atteindre le module qui est de la couleur de son astronef. Le gagnant est celui qui marque dix points le premier, ou celui qui a le plus de points au bout de dix minutes.

JEUX À DEUX JOUEURS

JEU 8

Deux joueurs pilotent chacun un astronef et essaient de s'amarrer au module de la couleur de leur astronef. Dans cette galaxie, il y a une trajectoire courbe.

JEU 9

Deux joueurs pilotent chacun un astronef; c'est à qui s'amarrera le premier à l'unique module spatial. Cette galaxie possède une trajectoire courbe.

JEU 10

Chacun des joueurs pilote un astronef et essaie de s'amarrer au module spatial de la même couleur. La stratégie se complique du fait de la présence d'un soleil cosmique et d'une trajectoire courbe.

JEU 11

Chaque joueur pilote un astronef et essaie de s'amarrer au module spatial de la même couleur. Cette galaxie possède un soleil

cosmique et des frontières galactiques.

JEU 12

Cette galaxie possède des frontières galactiques. Chaque joueur pilote un astronef et essaie de s'amarrer à l'unique module spatial.

JEU 13

Chaque joueur pilote un astronef et essaie de s'amarrer au module spatial de la même couleur. Il existe des frontières galactiques.

JEUX A UN SEUL JOUEUR

JEU 14

Le joueur pilote un astronef et essaie de s'amarrer au module spatial. Dans cette galaxie, il y a une trajectoire courbe.

JEU 15

Dans cette galaxie, il y a un soleil cosmique et une trajectoire courbe. Le joueur manoeuvre son astronef pour l'amarrer au module spatial.

JEU 16

Un joueur pilote un astronef qu'il essaie d'amarrer au module spatial. Il existe des frontières galactiques.

JEU 17

Le soleil cosmique et les frontières galactiques risquent d'influencer la stratégie du joueur qui essaie d'amarrer son astronef au module spatial.

CONSEILS STRATÉGIQUES POUR LE JEU DE SPACE WAR

Une fois maîtrisé le pilotage de l'astronef, on peut songer à mettre au point une stratégie de jeu. Les conseils suivants sont destinés à aider les joueurs à préparer leur stratégie de compétition pour les jeux de Space Shuttle et de Space War.

SPACE WAR (GUERRE COSMIQUE)

- Dès que le jeu est en position de départ, changez la position de votre astronef. La position initiale des astronefs est telle que les joueurs peuvent facilement marquer un coup direct au but.
- Surveillez la jauge de missiles de votre adversaire. Ménagez vos munitions de façon à pouvoir continuer à tirer après que votre adversaire a épuisé les siennes; il se trouve alors sans défense.
- N'oubliez pas que le réapprovisionnement automatique en missiles n'a lieu que lorsque LES DEUX joueurs ont épuisé leurs missiles. Tirez parti de cette règle chaque fois que les trois conditions suivantes sont réunies:
 - L'adversaire a épuisé ses missiles
 - Vous n'avez pas épuisé les vôtres

- La galaxie comporte une base stellaire.

Empêchez le réapprovisionnement de votre adversaire en allant vous réapprovisionner vous-même à la base stellaire AVANT d'avoir complètement épuisé vos munitions.

SPACE SHUTTLE (NAVETTE SPATIALE)

- La meilleure manière d'harmoniser la vitesse d'un astronef et celle du module spatial consiste à d'abord s'arrêter. Pointer ensuite l'astronef dans la DIRECTION de déplacement du module. Appliquer la poussée jusqu'à ce que l'astronef se déplace à la même vitesse que le module. Ensuite, approcher l'astronef du module.
 - Pour que le contact entre l'astronef et le module se fasse bien:
 - L'astronef doit se déplacer à la même vitesse que le module spatial.
 - L'astronef doit se déplacer dans la même direction que le module spatial.
- Pointer alors l'astronef vers le module et appliquer la poussée.

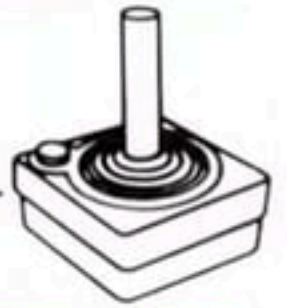
MATRICE DE SELECTION DE JEU

| | SPACE WAR | | | | | | | SPACE SHUTTLE | | | | | | | | | |
|----------------------|-----------|---|---|---|---|---|---|---------------|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| Nombre de joueurs | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Module unique | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Frontière galactique | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Trajectoire courbe | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Soleil cosmique | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Hyperspace | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Base stellaire | | | | | | | | | | | | | | | | | |

17 TELE-SPIELE

SPACE WAR

ANWENDUNG DER STEUERUNG

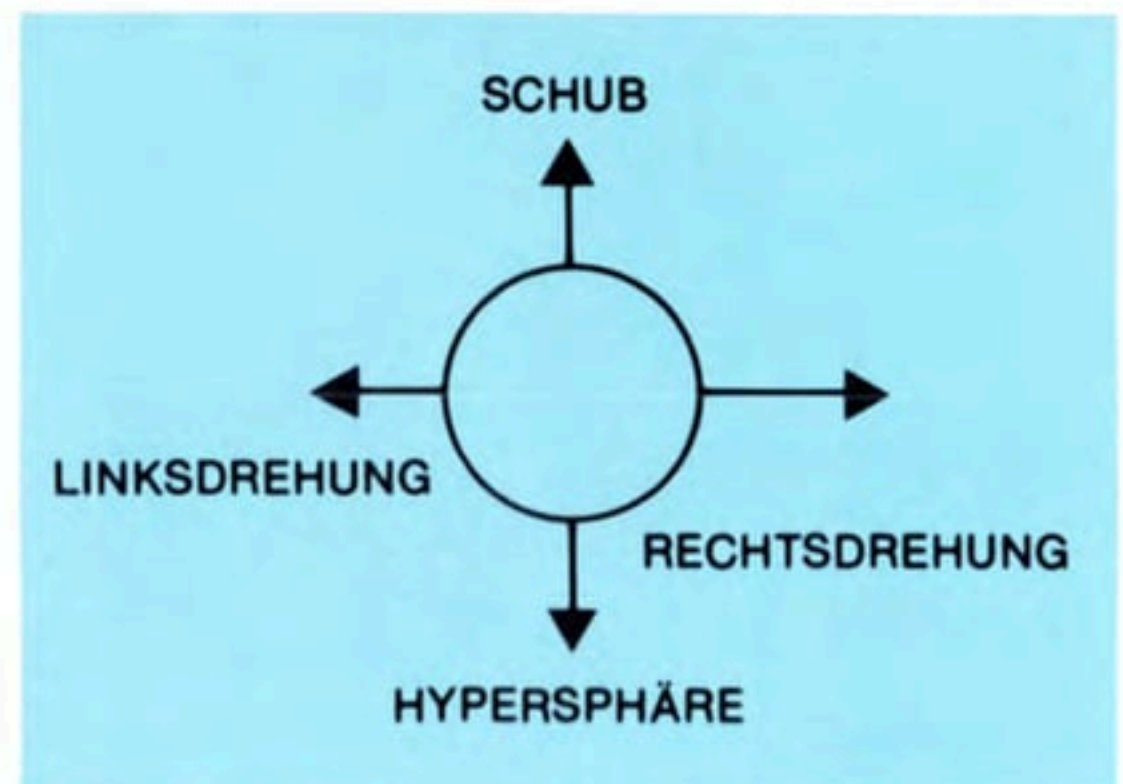


Mit diesem ATARI® Game Program™ cartridge benutzen Sie die Knüppelsteuerungen. Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Kabel fest in der Buchse Ihres Video Computer System™ game steckt! Halten Sie die Knüppelsteuerung so, daß der rote Knopf oben links gegen den Fernsehbildschirm weist.

Details finden Sie in Abschnitt 3 Ihrer Video Computer System™ Gebrauchsanweisung

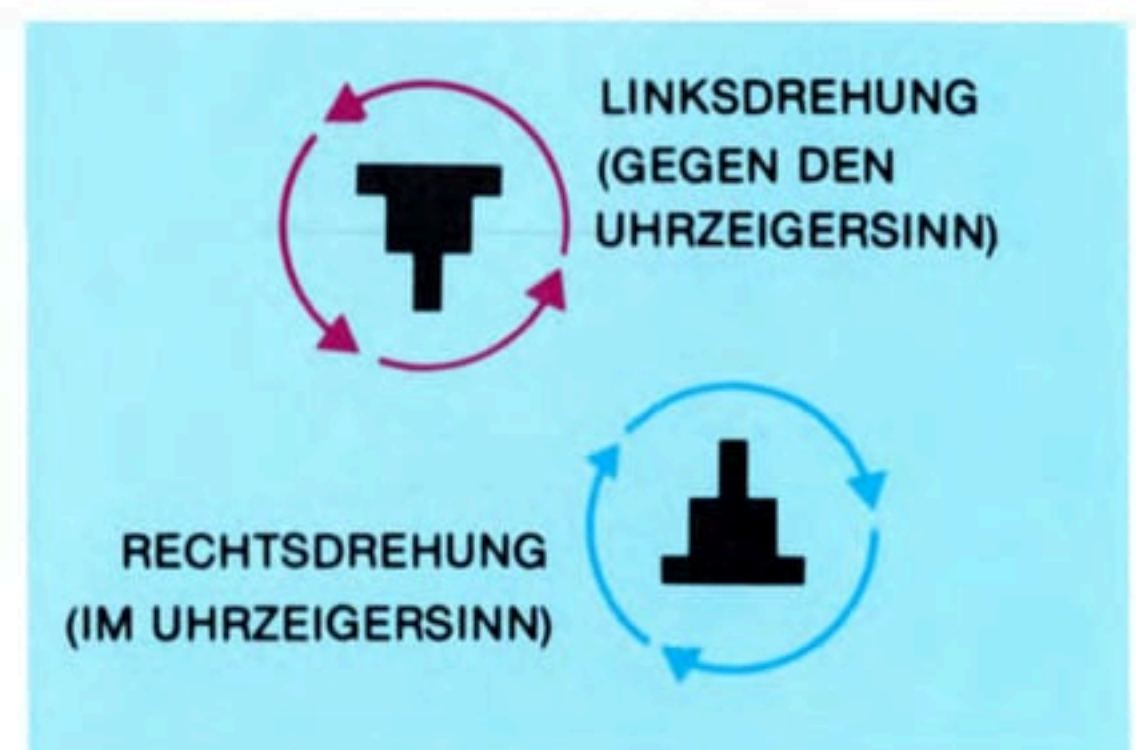
Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen eines ATARI Game Program den Konsolenschalter (**power**) stets AUS (**off**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI Video Computer System wird verlängert.

So, wie beim Autofahren-Lernen, benötigen Sie auch hier ein bißchen Übung, um Ihr Sternenschiff durch die Krieg-im-All- und Weltraumpendler-Spiele zu steuern. Die folgenden Übungen sind dazu bestimmt, Ihnen eine sichere Hand bei der Steuerung des Sternenschiffs zu bieten. Spiel 14—ein Weltraumpendler-Spiel—eignet sich hervorragend als Übungsfeld.



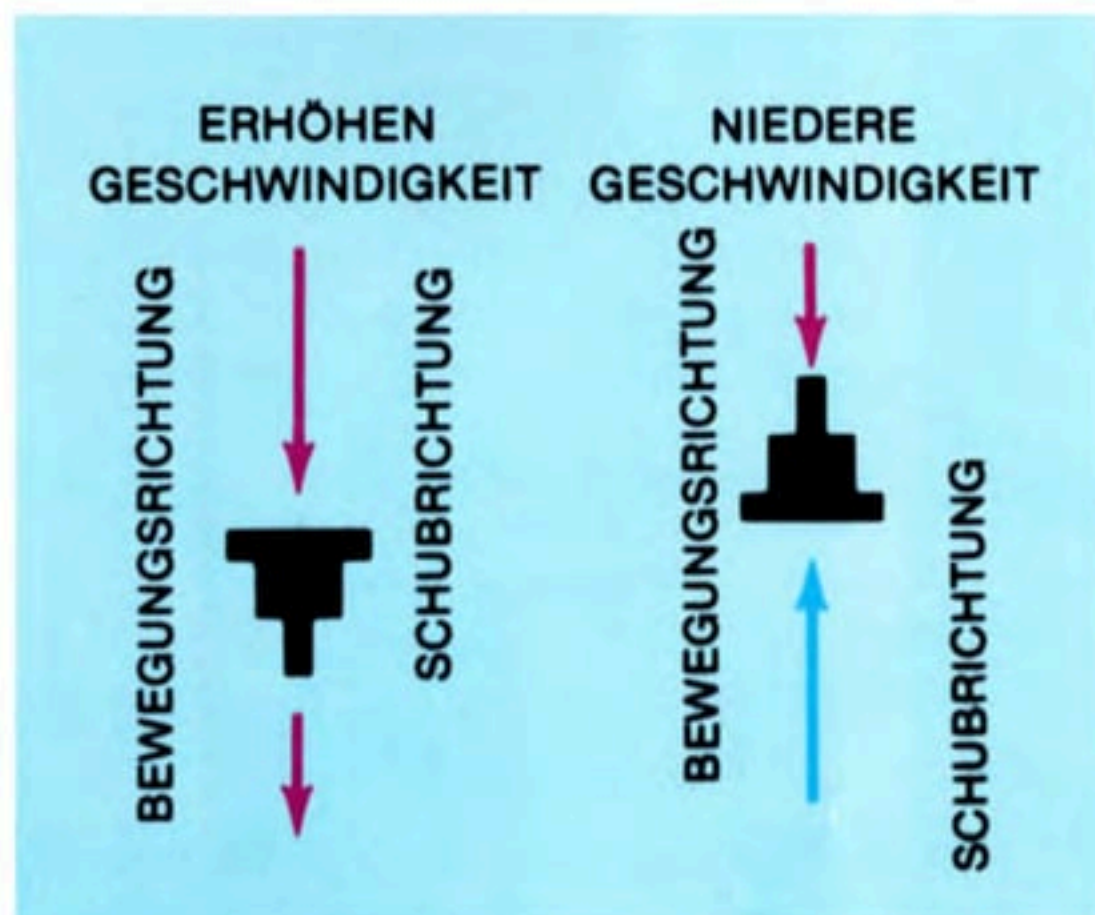
ÜBUNG 1

Nachdem Sie zum Spiel 14 gegangen sind, drücken Sie den Spielrücksetzschalter (**game reset**). Bewegen Sie den Steuerknüppel nach links; Ihr Sternenschiff dreht sich daraufhin entgegen der Uhrzeigerrichtung (links). Wenn Sie den Steuerknüppel nach rechts bringen, dreht sich Ihr Sternenschiff in Uhrzeigerichtung (rechts). Üben Sie mit Ihrem Sternenschiff Drehen in beide Richtungen. Beachten Sie dabei, wie das Sternenschiff in jeder der Stellungen liegt.



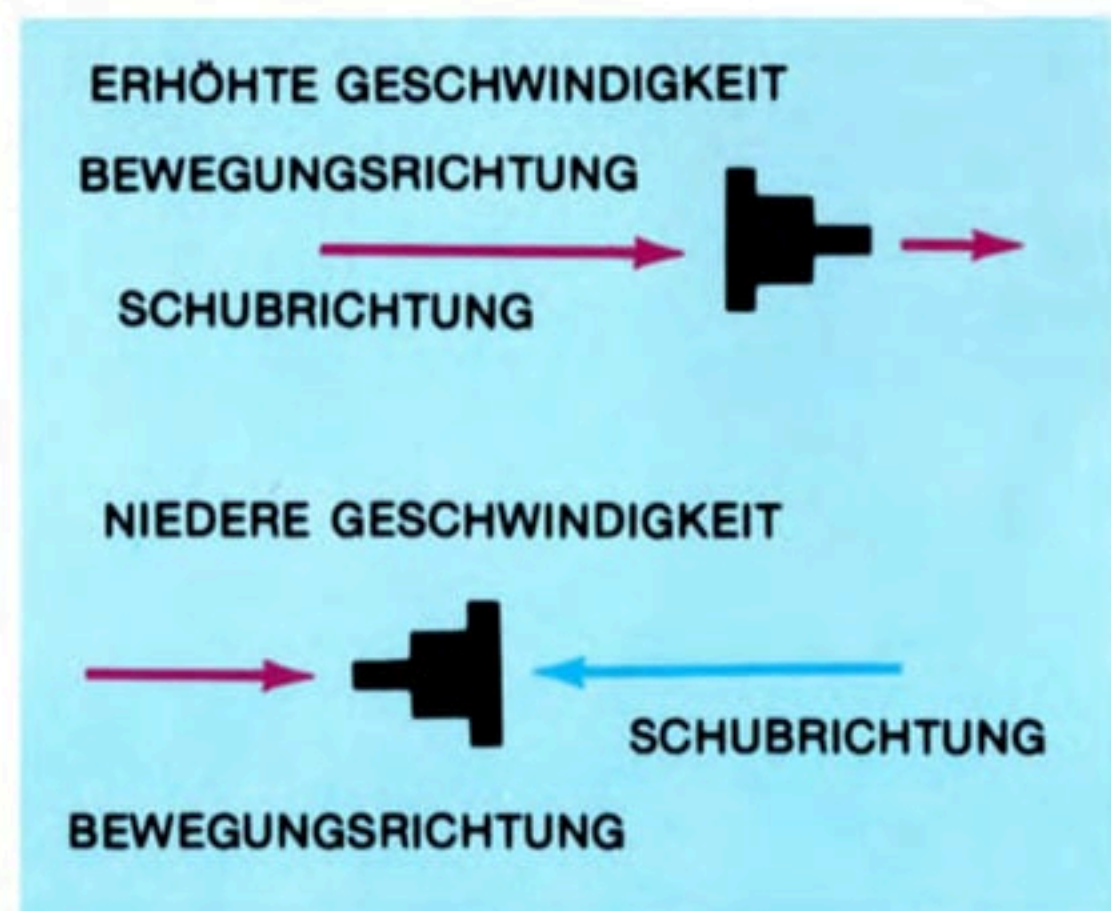
ÜBUNG 2

Drücken Sie den **game reset**-Schalter. Wenn Sie den Steuerknüppel vorwärts (zum Bildschirm) führen, verleihen Sie dem Sternenschiff drei schnelle, kurze "Schübe." Beachten Sie, daß es sich nunmehr nach vorne zum unteren Teil des Spielfeldes bewegt. Drehen Sie das Sternenschiff entweder in oder gegen die Uhrzeigerrichtung, drehen Sie das Sternenschiff so, daß es von der Vorwärtsrichtung **weg** steuert. Versetzen Sie dem Sternenschiff drei kurze, schnelle Schubstöße. Darauf steht das Sternenschiff fast still. Drücken Sie den **game reset**-Schalter und versuchen Sie es von Neuem. Machen Sie diese Übungen so lange weiter, bis Sie das Sternenschiff zu vollem Stillstand bringen können.



ÜBUNG 3

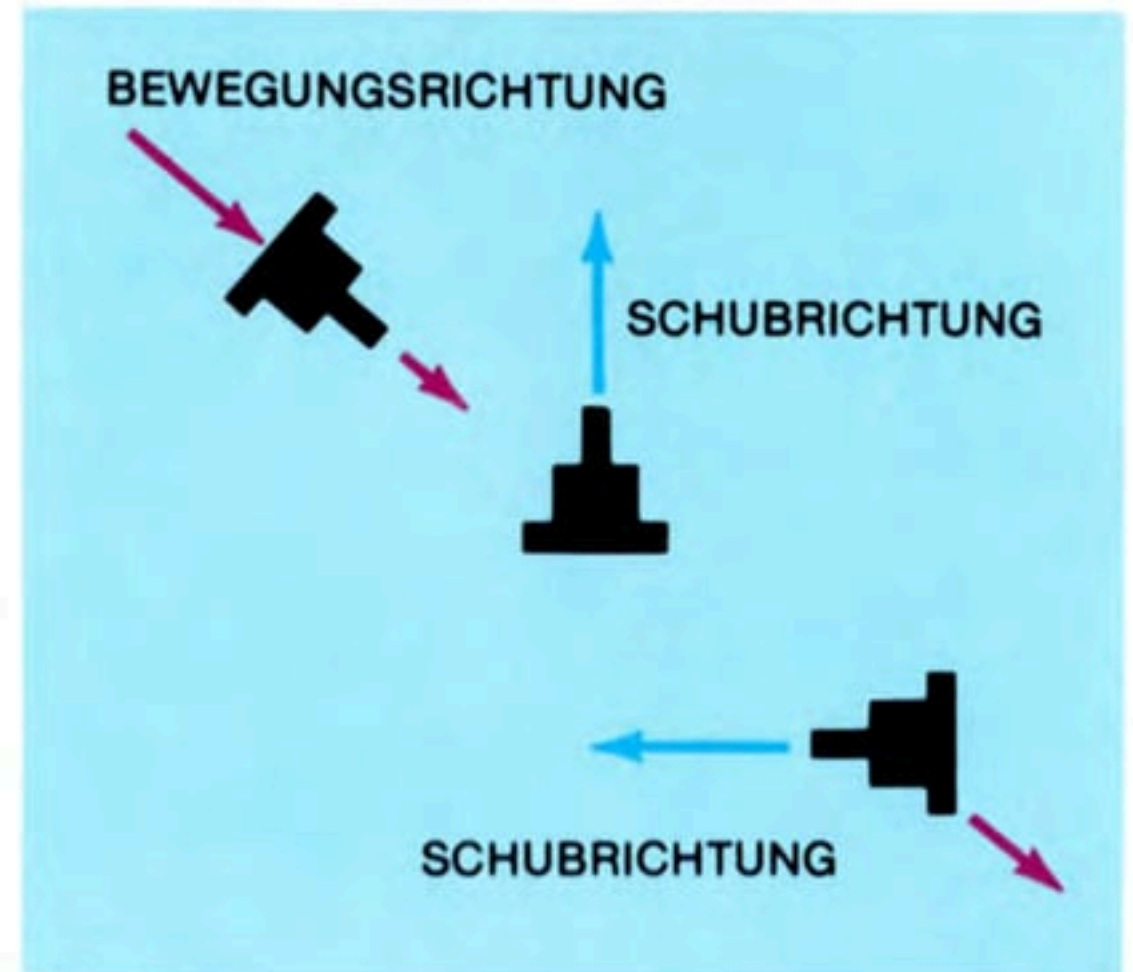
Drücken Sie den **game reset**-Schalter. Drehen Sie Ihr Sternenschiff so, daß es von Ihnen weg nach rechts weist. Geben Sie dem Sternenschiff konstanten "Schub," indem Sie den Steuerknüppel nach vorwärts bewegen, und ihn in dieser Stellung halten. Sobald das Sternenschiff das Spielfeld schnell durchquert, drehen Sie es in die entgegengesetzte Richtung und bringen den Steuerknüppel nach vorne, wodurch es "Bremschub" erhält, und langsamer wird. Machen Sie diese Übung, bis Sie Ihr Sternenschiff zu vollem Stillstand bringen können.



ÜBUNG 4

Drücken Sie den **game reset**-Schalter. Drehen Sie Ihr Sternenschiff so, daß es von Ihnen weg nach rechts, und nach unten weist (ungefähr 45°). Verleihen Sie dem Sternenschiff ständigen "Schub," bis es sich schnell quer über das Spielfeld bewegt. Benützen Sie abwechselnd waagrechten "Schub" und senkrechten "Schub," bis Ihr Sternenschiff mitten im Spielfeld fast still steht. Haben Sie diese Übungen gemeistert, sind Sie zu einem erfahrenen Sternenschiffkommandanten geworden, der

bereit ist, sich im Kampf zwischen Sternen zu bewegen.



ERSCHWERUNG Schwierigkeitsschalter

Die linken und rechten Schwierigkeitsschalter müssen sich bei allen Krieg-im-All-Spielen in der "b" Stellung befinden. In Weltraumpendler-Spielen drücken Sie den Schwierigkeitsschalter "a," und passen die Geschwin-

digkeit Ihres Sternenschiffes der Geschwindigkeit des Weltraummoduls genau an. In der "b" Stellung muß sich Ihr Sternenschiff nicht mit derselben Geschwindigkeit bewegen, um mit dem Weltraummodul zu koppeln.

PUNKTEZÄHLUNG

Bei Krieg-im-All-Spielen (1 bis 7) erhalten Sie einen Punkt, wenn das Sternenschiff Ihres Gegners explodiert. Ein Sternenschiff explodiert, wenn:

- Mit einer Rakete ein direkter Treffer erzielt wird.
- Das Sternenschiff mit der Raumsonne zusammenstößt (Spiele 4 und 5).
- Dem Sternenschiff der Kraftstoff ausgeht, während es sich in der Hypersphäre befindet (Spiele 2 bis 7).
- Das Sternenschiff den Versuch macht, in die Hypersphäre einzudringen, weil es keinen Kraftstoff mehr hat (Spiele 2 bis 7).

In Weltraumpendler-Spielen für einen oder zwei Spieler (8 bis 17) gewinnen Sie jedes Mal einen Punkt, wenn das Sternenschiff er-

folgreich mit dem Weltraummodul koppelt. Sie haben zehn Minuten, um ein Maximum von zehn Punkten zu erhalten.

RAUMVOKABULAR

Die Krieg-im-All- und Weltraumpendler-Spielfelder unterscheiden sich durch verschiedene "Sternensystem"-Variationen. Was Sie bei den verschiedenen Variationen erwartet, finden Sie in den folgenden Beschreibungen.

STERNENSYSTEMGRENZE

In bestimmten Spielen kann Ihr Sternenschiff nicht die

Spielfeldgrenzen überschreiten und prallt somit von dessen Rand ab.

WENDEDEHUNG

Wenn Sie Ihr Sternenschiff über den Rand der Sternensystemgrenze bringen, unternimmt es eine Wendedrehung und taucht auf der entgegengesetzten Seite wieder auf. Geht das Sternenschiff vom rechten Rand ab, taucht es am linken wieder auf.



RAUMSONNE

Sie versuchen, dem gewaltigen Sog einer Sonnenschwerkraft im Zentrum des Sternensystems zu entkommen. In einigen Spielen explodiert das Sternenschiff unter dem Einfluß unglaublicher Hitze, und wird zur Startstellung zurückgesetzt.

HYPERSPHÄRE

Bewegen Sie den Steuerknüppel auf sich zu. Ihr Sternenschiff tritt in die Hypersphäre ein und wird unsichtbar. In der Hypersphäre verbraucht es mehr Kraftstoff, und Sie können weder, oder mit der

Raumsonne zusammenstoßen. Um Ihr Sternenschiff aus der Hypersphäre herauszulotsen, und somit wieder sichtbar zu machen, führen Sie den Steuerknüppel zu sich her.

STERNENBASIS

Nehmen Sie Kontakt mit der Sternenbasis in der Mitte des Sternensystems auf, um Ihre Raketen aufzutanken. Die Raketen- und Kraftstoffvorratsanzeiger oben am Spielfeld zeigen Ihnen den Nachschubstand an, während Ihr Sternenschiff zum Startpunkt zurückkehrt.

KRIEG-IM-ALL-SPIELE

Sie und Ihr Gegner starten in den Weltraum. Jeder Spieler steuert mit seiner Knüppelsteuerung ein Sternenschiff. Das Ziel besteht darin, das gegnerische Sternenschiff mit Raketen, die durch Druck auf den roten Knopf der Knüppelsteuerung ausgelöst werden, abzuschießen. Richten Sie den Bug Ihres Sternenschiffs in Schußrichtung.

Krieg-im-All-Spiele dauern zehn Minuten, oder so lange, bis ein Spieler zehn Punkte erzielt hat. Die Punkte der Spieler erscheinen oben am Spielfeld und sind mit den Sternenschiffen farbengleich.

Die zwei Linien rechts der Punktezahl beziehen sich auf Kraft-

stoffzufuhr und Raketenanzahl. Die obere Linie ist der Kraftstoffvorratsanzeiger; die untere Linie zeigt den Raketenvorrat. Jeder Spieler beginnt mit acht Raketen. Ist das Arsenal leer, werden jedem Spieler automatisch acht weitere Raketen zugeführt, jedoch NUR, wenn der Vorrat beider Spieler erschöpft ist.

Kraftstoffbetankung ist bei den meisten Krieg-im-All-Spielen nicht möglich. In den Spielen 6 und 7 können die Spieler Kraftstoffbetankung durchführen und Raketennachschub erhalten, indem sie mit der Sternenbasis koppeln. Kraftstoff wird verbraucht, wenn Sie Ihrem Sternenschiff "Schub" verleihen oder wenn Sie es in die Hypersphäre bringen.

SPIEL 1

Im Weltraum ist Krieg ausgebrochen! Zwei Spieler kämpfen um die ersten 10 Punkte. Dieses Spiel hat für Sie Sternensystemgrenzen.

SPIEL 2

Nehmen Sie den Kampf in einem Sternensystem auf, in dem es Sternensystemgrenzen und eine Hypersphäre gibt.

SPIEL 3

Treten Sie Ihrem Gegner in einem Sternensystem entgegen, in dem es die Wendedrehung gibt. Benützen Sie die Hypersphäre als ein Verteidigungsmittel.

SPIEL 4

Der Sog der Raumsonnenschwerkraft im Zentrum dieses Sternensystems behindert den Kampf. Vermeiden Sie Ihren Gegner oder den Zusammenstoß mit der Raumsonne durch Nutzung

der Hypersphäre. Sie kämpfen ferner innerhalb Sternensystemgrenzen.

SPIEL 5

Raumsonne, Wendedrehung, und Hypersphäre sind in diesem Sternensystemfeld die Spielkomponenten.

SPIEL 6

Während dieses Spiels können Sie jederzeit Kraftstoff tanken, und erhalten Raketennachschub. Steuern Sie Ihr Sternenschiff zur Sternenbasis. In diesem Sternensystem gibt es ebenfalls Sternensystemgrenzen, und eine Hypersphäre.

SPIEL 7

Steuern Sie Ihr Sternenschiff jederzeit zur Sternenbasis, um Kraftstoff zu tanken oder Raketennachschub zu erhalten. In diesem Sternensystem finden Sie auch die Drehwendung und eine Hypersphäre.

WELTRAUMPENDLER-SPIELE

Nachdem Sie nun die Übungen beherrschen, können Sie das Weltraumpendler-Spiel beginnen. Um Punkte zu erzielen, verbinden Sie Ihr Sternenschiff mit dem Weltraummodul. Als Strategie empfehlen wir, die Geschwindigkeit Ihres Sternenschiffs der des Weltraumpendlers anzupassen. Dann manövrieren Sie langsam Ihr Sternenschiff dem Weltraummodul zu. In den Weltraumpendler-Spielen verfügen

die Sternenschiffe über einen unbegrenzten Kraftstoffvorrat.

In Spielen für einen Spieler steuern Sie mit dem linken Steuerknüppel ein Sternenschiff, und spielen gegen die Uhr. Es stehen Ihnen zehn Minuten zur Verfügung, um maximal zehn Punkte zu erreichen. Bei Spielen für zwei Spieler manövriert jeder Spieler ein Sternenschiff. In Spielen für zwei Spieler mit zwei

Weltraummoduln sind der Ziel-Weltraummodul und Ihr Sternenschiff gleichfarbig. Der

erste Spieler, der zehn Punkte, oder die meisten Punkte in zehn Minuten erzielt, ist der Sieger.

SPIELE FÜR 2 SPIELER

SPIEL 8

Jeweils zwei Spieler steuern ein Sternenschiff und versuchen, mit dem Modul, das die gleiche Farbe wie das Sternenschiff hat, zu koppeln. Dieses Sternensystem hat Wendedrehung.

SPIEL 9

Zwei Spieler mit je einem Sternenschiff bemühen sich, als erster mit dem gleichen Weltraummodul zu koppeln. In diesem Sternensystem gibt es die Wendedrehung.

SPIEL 10

Jeder Spieler steuert ein Sternenschiff und versucht, mit dem gleichfarbigen Weltraummodul zu koppeln. Raumsonne und Wendedrehung erfordern besondere Strategie.

SPIEL 11

Jeder Spieler steuert ein Sternenschiff und versucht, mit einem gleichfarbigen Weltraummodul zu koppeln. In diesem Sternensystem gibt es eine Raumsonne und Sternensystemgrenzen.

SPIEL 12

Sternensystemgrenzen umgeben dieses Sternensystem. Jeder Spieler steuert ein Sternenschiff und versucht, mit demselben Weltraummodul zu koppeln.

SPIEL 13

Jeder Spieler steuert ein Sternenschiff und versucht, mit dem gleichfarbigen Weltraummodul zu koppeln. Sternensystemgrenzen sind vorhanden.

SPIEL FÜR EINEN SPIELER

SPIEL 14

Ein Spieler steuert ein Sternenschiff und versucht, mit dem Weltraummodul zu koppeln. Dieses Sternensystem hat Wendedrehung.

SPIEL 15

In diesem Sternensystem gibt's die Raumsonne und Wendedrehung. Der Spieler steuert das Sternenschiff, um es mit dem Weltraummodul zu koppeln.

SPIEL 16

Ein Spieler steuert ein Sternenschiff und versucht, mit dem Weltraummodul zu koppeln. In diesem Spielfeld gibt es Sternensystemgrenzen.

SPIEL 17

Die Raumsonne und Sternensystemgrenzen könnten sich störend auf des Spielers Manöver auswirken, wenn er sich bemüht, das Sternenschiff an den Weltraummodul zu koppeln.

STRATEGIETIPS FÜR KRIEG-IM-ALL

Beherrschen Sie das Steuern Ihres Sternenschiffs, können Sie sich der Strategie zuwenden. Die folgenden Tips sollen helfen! Ihre Strategie für Weltrampendler- und Krieg-im-All-Spiele zu vervollkommen.

KRIEG-IM-ALL

- Ändern Sie die Stellung Ihres Sternenschiffs, sobald das Spiel in der Startstellung ist. Die ursprüngliche Stellung beider Sternenschiffe erleichtert den Spielern, direkte Treffer zu erzielen.
- Behalten Sie die Raketen-nachschubsanzeige Ihres Gegners genau im Auge. Zielen Sie so, daß Ihr Gegner seinen Raketenvorrat als erster verschießt, und sich gegen Ihre Raketen nicht mehr verteidigen kann.
- Beachten Sie, daß der automatische Raketen-nachschub nur dann durchgeführt wird, wenn **BEIDE** Spieler sämtliche Raketen verschossen haben. Nützen Sie dies zu Ihrem Vorteil, wenn Folgende drei Situationen

gleichzeitig auftreten:

- Ihr Gegner ist ohne Raketen
- Sie haben Raketen
- Sie spielen in einem Sternensystem mit Sternenbasis

Sperren Sie den gegnerischen Raketennachschub, indem Sie sich alle Ihre Raketen an der Sternenbasis holen, **BEVOR** Ihr Vorrat ganz erschöpft ist.

WELTRAUMPENDLER

- Um die Geschwindigkeit Ihres Sternenschiffes der Geschwindigkeit des Weltraummoduls anzupassen, ist es am einfachsten, zuerst Ihr Sternenschiff zum Stillstand zu bringen. Führen Sie es in die **RICHTUNG**, in der sich der Modul bewegt. Wenden Sie solange Schub an, bis sich das Sternenschiff und der Weltraummodul in derselben Geschwindigkeit bewegen. Dann führen Sie das Sternenschiff dem Weltraummodul zu.

- Um ein effizientes Koppeln Ihres Sternenschiffs mit dem Modul durchzuführen:
- Muß sich Ihr Sternenschiff mit derselben Geschwindigkeit wie der Weltraummodul bewegen

- Muß sich Ihr Sternenschiff in derselben Richtung wie der Weltraummodul bewegen.

Jetzt richten Sie Ihr Sternenschiff auf den Modul, und wenden Schub an.

SPIELWAHLMATRIX

| | SPACE WAR | | | | | | | SPACE SHUTTLE | | | | | | | | | |
|---------------------|-----------|---|---|---|---|---|---|---------------|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| Spieleranzahl | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| Einzel-Modul | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sternensystemgrenze | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Wendedrehung | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Raumsonne | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Hypersphäre | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sternenbasis | | | | | | | | | | | | | | | | | |

17 VIDEO GIOCHI

SPACE WAR

COME SI USANO I COMANDI A CLOCHE



Con questa cartuccia ATARI® Game Program™ si usano i comandi a cloche. Assicurarsi che i cavi di tali comandi siano stabilmente inseriti nelle prese **CONTROLLER** sul retro del Video Computer System™ ATARI. Per i giochi per una sola persona, inserire il comando nella presa **LEFT CONTROLLER**. Tenere il comando con il pulsante rosso in alto a sinistra rivolto verso lo schermo del televisore.

Per maggiori particolari vedi Parte 3 del Manuale di istruzioni del Video Computer System.

Nota Bene: Portare sempre l'interruttore di alimentazione **power** in posizione **off** quando si inserisce o si rimuove una cartuccia Game Program ATARI. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la vita utile del Video Computer System ATARI.

Per imparare a governare la tua astronave (Star Ship) nei giochi Space War e Space Shuttle ci vuole una certa pratica, proprio come per guidare l'automobile. Gli esercizi appresso descritti ti consentiranno di diventare un astronauta perfetto. Il gioco 14, una variazione Space Shuttle (la "navetta spaziale"), offre un'ottimo campo di addestramento.



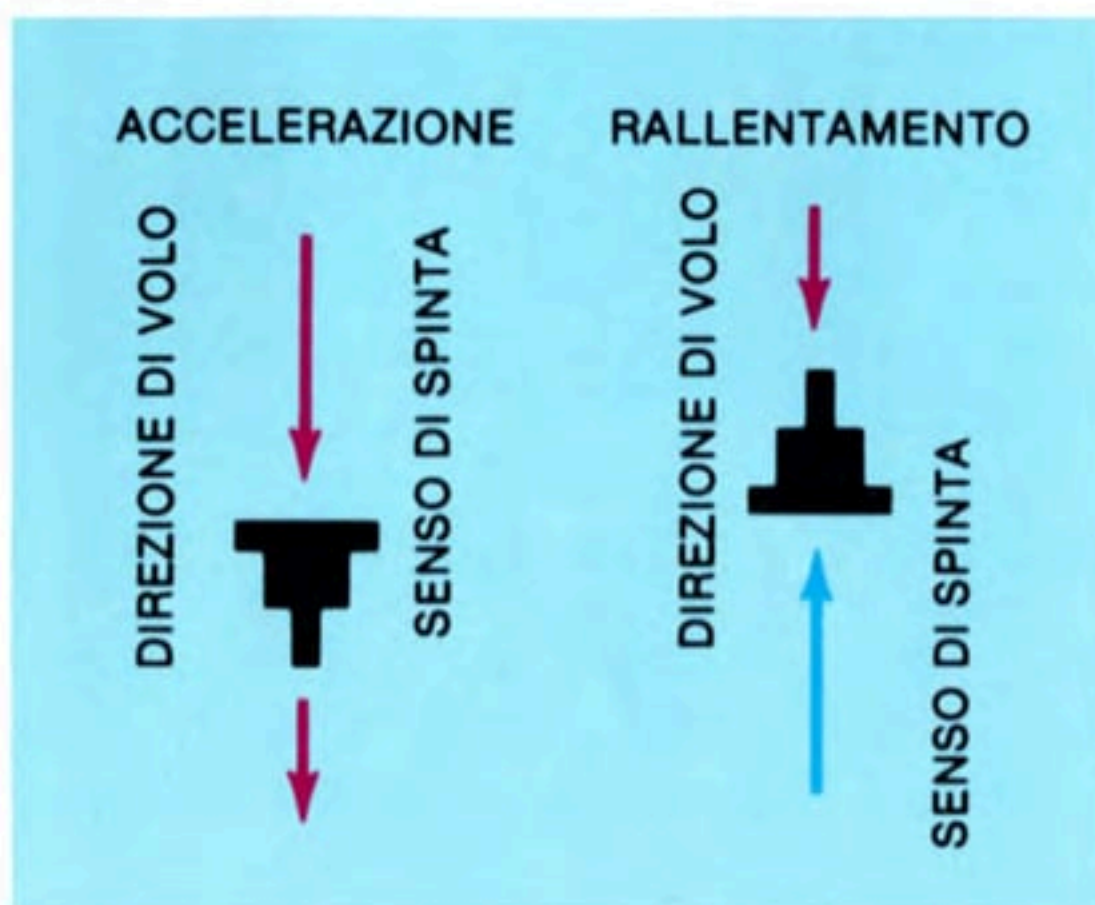
ESERCIZIO N. 1

Impostato il gioco 14, spingi il pulsante "game reset." Sposta la cloche a sinistra ed osserva come l'astronave ruota in senso antiorario (verso sinistra); spostando la cloche a sinistra, l'astronave ruota in senso orario (verso destra). Esercitati in entrambe le manovre, osservando l'aspetto assunto dall'astronave in ciascuna posizione.



ESERCIZIO N. 2

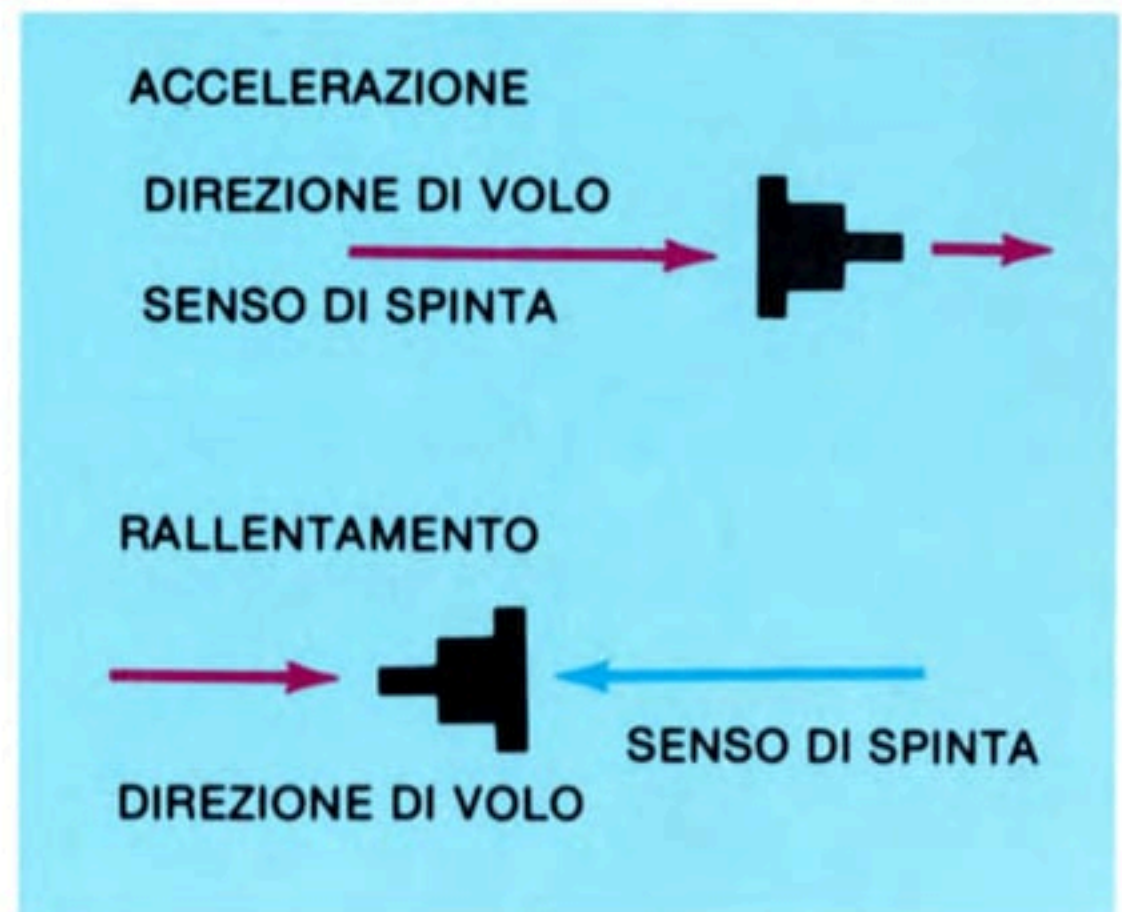
Premi il pulsante **game reset**. Imprimi alla tua astronave tre brevi e rapide spinte in avanti spostando la cloche in tale senso (verso lo schermo del televisore). Nota come l'astronave vola ora in avanti verso il fondo del campo di gioco; facendola ruotare in senso orario o antiorario, orienta ora l'astronave in modo da invertire la direzione di volo e imprimile tre brevi e rapide spinte. L'astronave rallenterà fin quasi a fermarsi. Premi nuovamente il **game reset** e prova ancora. Ripeti questo esercizio fino a quando non riesci ad arrestare completamente il tuo veicolo spaziale.



ESERCIZIO N. 3

Premi il pulsante **game reset**. Ruota l'astronave in modo da orientarla alla tua destra. Imprimile una spinta continua spostando in avanti la cloche e mantenendola in tale posizione. Allorché l'astronave vola velocemente attraverso il campo di gioco, inverti la rotta e porta la cloche in avanti in modo da rallentare il veicolo spaziale imprimendogli una spinta in senso contrario. Ripeti l'esercizio fino a

quando non riesci a fermarla completamente.



ESERCIZIO N. 4

Premi il pulsante **game reset**. Ruota l'astronave in modo da orientarla verso il basso alla tua destra (con un'angolazione di circa 45°). Imprimile una spinta continua fino a quando non vola rapidamente attraverso il campo da gioco. Alternando ora spinte orizzontali a spinte verticali, rallenta l'astronave fin quasi a fermarla al centro del campo. Una volta padroneggiati questi quattro esercizi, diventerai un provetto comandante del tuo veicolo spaziale, pronto al combattimento nell'immensità del cosmo.



COMMUTATORI DI DIFFICOLTA (difficulty)

I commutatori **left** e **right difficulty** devono essere nella posizione **b** per tutte le variazioni **Space War**. Per le variazioni **Space Shuttle**, portando il commutatore nella posizione **a** è necessario adeguare la velocità

dell'astronave a quella del modulo spaziale (**Space Module**); nella posizione **b**, per effettuare il congiungimento col modulo non è necessario che l'astronave abbia la stessa velocità di questo.

PUNTEGGIO

Nelle variazioni **Space War** (giochi 1-7), conseguì un punto ogni volta che l'astronave nemica esplose. Tale esplosione si verifica nei seguenti casi:

- l'astronave è centrata da un missile;
- collisione tra l'astronave e il "sole spaziale" (**Space Sun**) (giochi 4 e 5);
- l'astronave esaurisce il combustibile nell'iperspazio (**Hyperspace**) (giochi 2-7):

- l'astronave tenta di penetrare nell'iperspazio dopo aver esaurito il combustibile (giochi 3-7).

Nelle variazioni **Space Shuttle** per uno o due giocatori (giochi 8-17), si consegue un punto ogni volta che l'astronave esegue il congiungimento con il modulo spaziale. Il punteggio massimo è dieci ed il tempo a disposizione minuti.

GLOSSARIO SPAZIALE (Space Glossary)

Il campo da gioco delle variazioni **Space War** e **Space Shuttle** è caratterizzato da particolarità

"galattiche." Di seguito vengono spiegate queste modalità variabili e i loro effetti.



CONFINE GALATTICO (Galaxy Boundary)

In alcuni giochi l'astronave non può attraversare i bordi del campo da gioco e quindi rimbalza.

IMPULSO DEFORMATE (Warp Drive)

Se l'astronave attraversa uno dei bordi del confine galattico, entra in azione l'impulso deformante ed essa riappare al lato opposto. Ad esempio, se la fai uscire dal lato destro, riappare al lato sinistro.

SOLE SPAZIALE (Space Sun)

Cerca di sottrarti alla forza di gravità esercitata dal sole al cen-

tro della galassia. In alcune variazioni del gioco la tua astronave esploderà a causa della temperatura estrema a cui viene esposta, ritornando al punto di partenza.

IPERSPAZIO (Hyperspace)

Tira la cloche verso di te: l'astronave entra nell'iperspazio e diventa invisibile, consumando però più combustibile. Nell'iperspazio non puoi lanciare missili né essere colpito dai missili nemici o entrare in collisione con il sole spaziale. Per fare uscire l'astronave dall'iperspazio e renderla nuovamente visibile, tira la cloche verso di te.

BASE STELLARE (Starbase)

Per rifornirti di combustibile e di missili, attracca alla base stellare al centro della galassia. Gli in-

dicatori in cima al campo da gioco riflettono il quantitativo di missili e combustibile ottenuti e l'astronave ritorna al punto di partenza.

VARIAZIONI SPACE WAR

La tua astronave e quella dell'avversario vengono lanciate nello spazio. Il governo di ciascuna di esse è effettuato mediante il comando a cloche. L'obiettivo del gioco è di totalizzare punti colpendo l'astronave nemica con missili lanciati premendo il pulsante rosso del comando, dopo avere orientato la prua dell'astronave nella direzione di lancio.

La durata di ciascun gioco Space War è di dieci minuti, a meno che un giocatore non raggiunga prima dieci punti, risultando vincitore. Il punteggio di ciascun giocatore è mostrato in cima al campo da gioco in cifre di colore corrispondente a quello di ciascuna astronave.

Le due righe alla destra del punteggio sono gli indicatori del combustibile e delle munizioni: quella superiore mostra il livello dei serbatoi dell'astronave e quella inferiore la quantità di missili che ti rimane. Ciascun giocatore comincia con otto missili; una volta esaurite le munizioni, il giocatore viene automaticamente rifornito di altri otto missili SOLTANTO se anche l'avversario ha esaurito i propri.

Nella maggior parte delle variazioni Space War non si può fare

rifornimento di combustibile. Nei giochi 6 e 7, ci si può rifornire sia di missili sia di combustibile attraccando alla base stellare. Il consumo di combustibile è dovuto alla "spinta" impressa all'astronave o all'entrata nell'iperspazio.

GIOCO 1

I due giocatori impegnano il combattimento nello spazio cercando di totalizzare 10 punti prima dell'avversario. Sono in funzione i confini galattici.

GIOCO 2

Il combattimento si svolge in un campo da gioco con confini galattici e iperspazio.

GIOCO 3

Affronta il tuo avversario in una galassia con impulso deformante, ricorrendo all'iperspazio come manovra difensiva.

GIOCO 4

Il sole spaziale al centro della galassia esercita una forza di gravità durante il combattimento. Serviti dell'iperspazio per sottrarti all'attacco nemico ed evitare la collisione con il sole spaziale. L'azione si svolge entro i confini galattici.

GIOCO 5

La galassia è caratterizzata dal sole spaziale, dall'impulso deformante e dall'iperspazio.

GIOCO 6

E' possibile il rifornimento di combustibile e missili in qualsiasi momento, attraccando l'astronave alla base stellare. Il campo da

gioco presenta i confini galattici e l'iperspazio.

GIOCO 7

Porta la tua astronave alla base stellare in qualsiasi momento del gioco per rifornirti di combustibile o missili. Altre caratteristiche sono l'impulso deformante e l'iperspazio.

VARIAZIONI SPACE SHUTTLE

Se hai padroneggiato gli esercizi precedentemente descritti, sei in grado di provare lo Space Shuttle. Per conseguire punti devi congiungere la tua astronave con il modulo spaziale. La strategia consigliata consiste nell'adeguare anzitutto la velocità dell'astronave a quella del modulo e quindi nell'effettuare lentamente la manovra di avvicinamento. Nei giochi Space Shuttle l'astronave ha una riserva di combustibile illimitata.

Nelle versioni per un solo giocatore, il governo dell'astronave

si effettua con il comando a cloche sinistro e il gioco si svolge "contro il cronometro." Hai dieci minuti a disposizione per totalizzare un massimo di dieci punti. Nelle versioni per due giocatori, ciascuno di essi manovra la propria astronave per conseguire punti. Nei giochi con due moduli spaziali e due giocatori, il modulo con cui ciascun giocatore deve congiungersi ha lo stesso colore della rispettiva astronave. Vince chi raggiunge per primo i 10 punti o totalizza il punteggio più alto in dieci minuti.

VARIAZIONI PER 2 GIOCATORI

GIOCO 8

Ciascun giocatore pilota un'astronave e tenta il congiungimento con il modulo dello stesso colore della propria astronave. La galassia presenta l'impulso deformante.

GIOCO 9

I giocatori pilotano un'astronave ciascuno e tentano di congiungersi con l'unico modulo spaziale. E' disponibile l'impulso deformante.

GIOCO 10

Ciascun giocatore pilota un'astronave e tenta il congiungimento con il modulo spaziale di colore corrispondente. La presenza del sole spaziale e la disponibilità dell'impulso deformante consentono di elaborare una strategia più complessa.

GIOCO 11

Ciascun giocatore pilota un'astronave e tenta il congiungimento con il modulo spaziale di colore corrispondente. Il campo da gioco presenta i confini galattici

e il sole spaziale.

GIOCO 12

Il campo da gioco presenta i confini galattici; ciascun giocatore tenta di congiungere la propria astronave con l'unico modulo spaziale.

GIOCO 13

Ciascun giocatore pilota un'astronave e tenta il congiungimento con il modulo spaziale di colore corrispondente. Sono in funzione i confini galattici.

VARIAZIONI PER 1 GIOCATORE

GIOCO 14

Un solo giocatore tenta di congiungere la propria astronave con il modulo spaziale. La galassia presenta l'impulso deformante.

GIOCO 15

La galassia è caratterizzata dalla presenza del sole spaziale e dalla disponibilità dell'impulso deformante. Un solo giocatore tenta di congiungere la propria astronave con il modulo spaziale.

GIOCO 16

Un solo giocatore tenta di congiungere la propria astronave con il modulo spaziale. Il campo da gioco presenta i confini galattici.

GIOCO 17

La presenza del sole spaziale e dei confini galattici possono influire sulla strategia elaborata dall'unico giocatore per il congiungimento dell'astronave con il modulo spaziale.

SUGGERIMENTI DI ORDINE STRATEGICO

Una volta padroneggiato il governo dell'astronave, sei in grado di mettere a punto una piano d'azione. I seguenti suggerimenti possono servirti come punto di partenza per l'elaborazione di una strategia nelle variazioni Space War e Space Shuttle.

SPACE WAR

- Cambia la posizione dell'astronave non appena il gioco ha inizio. L'ubicazione iniziale delle due astronavi rende più facile centrare l'avversario con un missile.
- Tieni sempre d'occhio l'indicatore dei missili del tuo avversario. Pianifica il fuoco in modo che il nemico esaurisca per primo le munizioni, restando indifeso.
- Tieni presente che il rifornimento automatico di missili avviene soltanto quando ENTRAMBI i giocatori hanno esaurito la propria dotazione. Sfrutta questa particolarità quando si verificano contemporaneamente queste tre condizioni:
 - il tuo avversario ha esaurito le munizioni;
 - ti rimangono alcuni missili;
 - il campo da gioco è una galassia con base stellare.

Per non dare all'avversario la possibilità di rifornirsi di missili, attracca alla base stellare e reintegra la tua dotazione PRIMA di esaurirla completamente.

SPACE SHUTTLE

- Il modo più semplice per adeguare la velocità dell'astronave a quella del modulo spaziale consiste nel fermare anzitutto il tuo veicolo, orientandolo quindi nella DIREZIONE di volo del modulo. Imprimi una spinta all'astronave fino a quando non si muova alla stessa velocità del modulo; a questo punto puoi portare il tuo veicolo verso il modulo.
- Per eseguire il congiungimento con il modulo in modo efficiente:
 - la velocità dell'astronave deve essere identica a quella del modulo;
 - la direzione di volo dell'astronave deve essere identica a quella del modulo.

Orienta ora la prua dell'astronave verso il modulo e imprimi una spinta.

MATRICE DI SELEZIONE DI GIOCO

| | SPACE WAR | | | | | | | SPACE SHUTTLE | | | | | | | | | |
|-----------------------|-----------|---|---|---|---|---|---|---------------|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| Numero di giocatori | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| Modulo spaziale unico | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Confine galattico | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Impulso deformante | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sole spaziale | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Iperspazio | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Base stellare | | | | | | | | | | | | | | | | | |

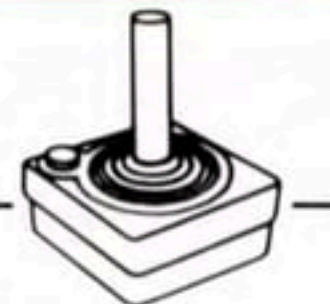
Numero di giocatori
 Modulo spaziale unico
 Confine galattico
 Impulso deformante
 Sole spaziale
 Iperspazio
 Base stellare

17

JUEGOS VIDEO

SPACE WAR

USO DE LOS COMANDOS



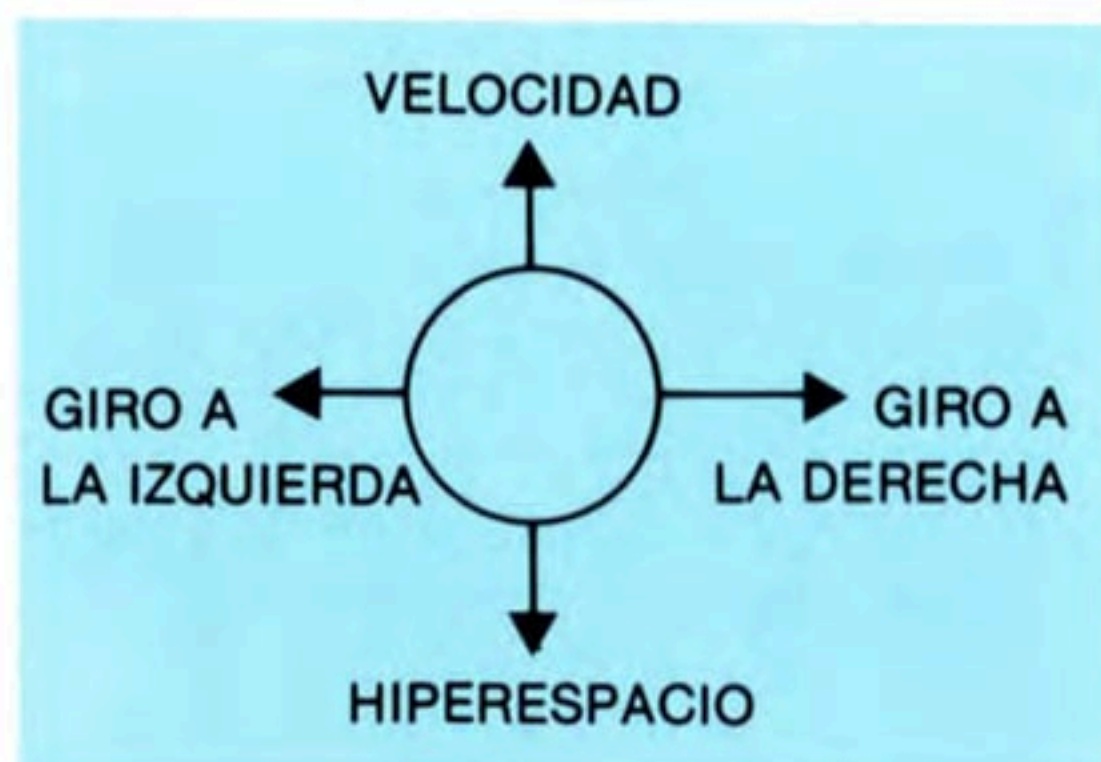
Utilice los comandos de control con el cartucho de este programa de juego ATARI® Game Program™. Asegúrese de que los comandos queden insertados firmemente en los enchufes de los comandos (**CONTROLLER**) situados en la parte posterior del sistema computarizado de video ATARI Video Computer System™. Si sólo va a jugar una persona, se debe usar el comando conectado en el enchufe del comando izquierdo (**LEFT CONTROLLER**). Mantenga el comando de manera que el botón rojo quede en la esquina superior izquierda, apuntando hacia la pantalla de televisor.

Consulte la Sección 3 del Manual del Usuario si desea información adicional.

NOTA: Apague la consola colocando en **off** el interruptor de corriente **power** antes de insertar o de retirar el cartucho de un programa de juego ATARI. Así se protegerán los componentes electrónicos y se prolongará la duración de su sistema computarizado de video ATARI.

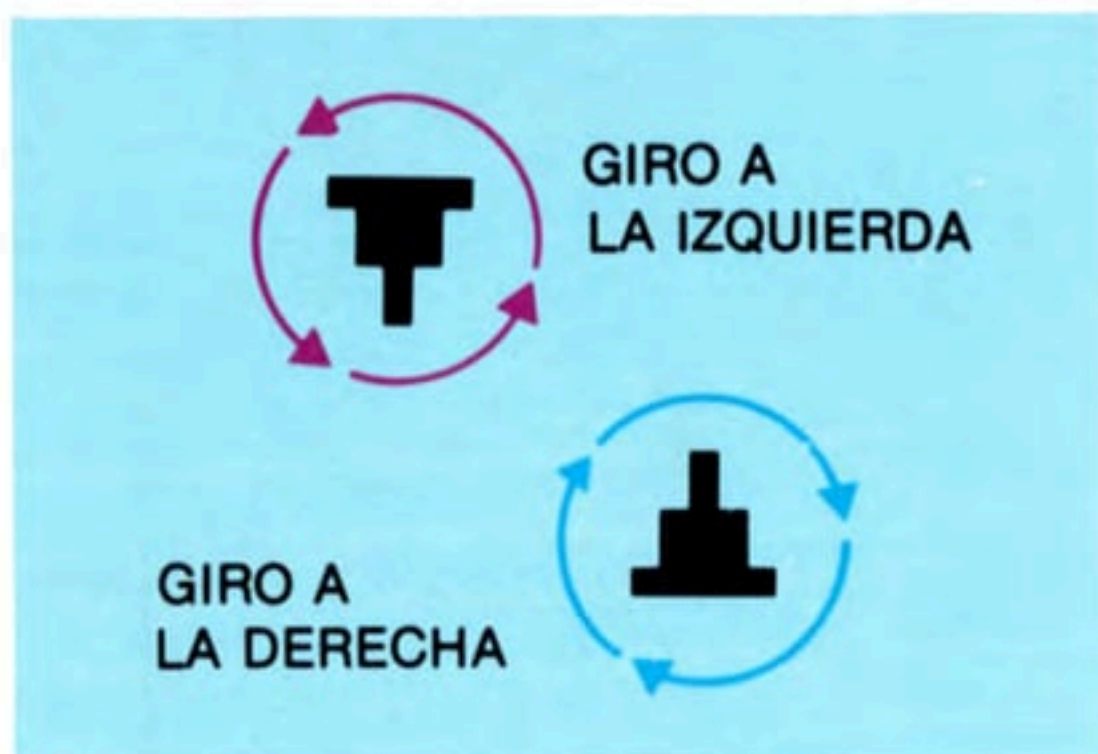
Así como es necesario practicar antes de poder manejar un automóvil, también se debe hacer lo mismo para aprender a conducir la nave espacial durante los juegos SPACE WAR (Guerra

Espacial) y SPACE SHUTTLE (Taxi Espacial). Los ejercicios siguientes le ayudarán a adquirir pericia en la conducción de la nave espacial. El juego 14, de la serie SPACE SHUTTLE, es muy apropiado para este fin.



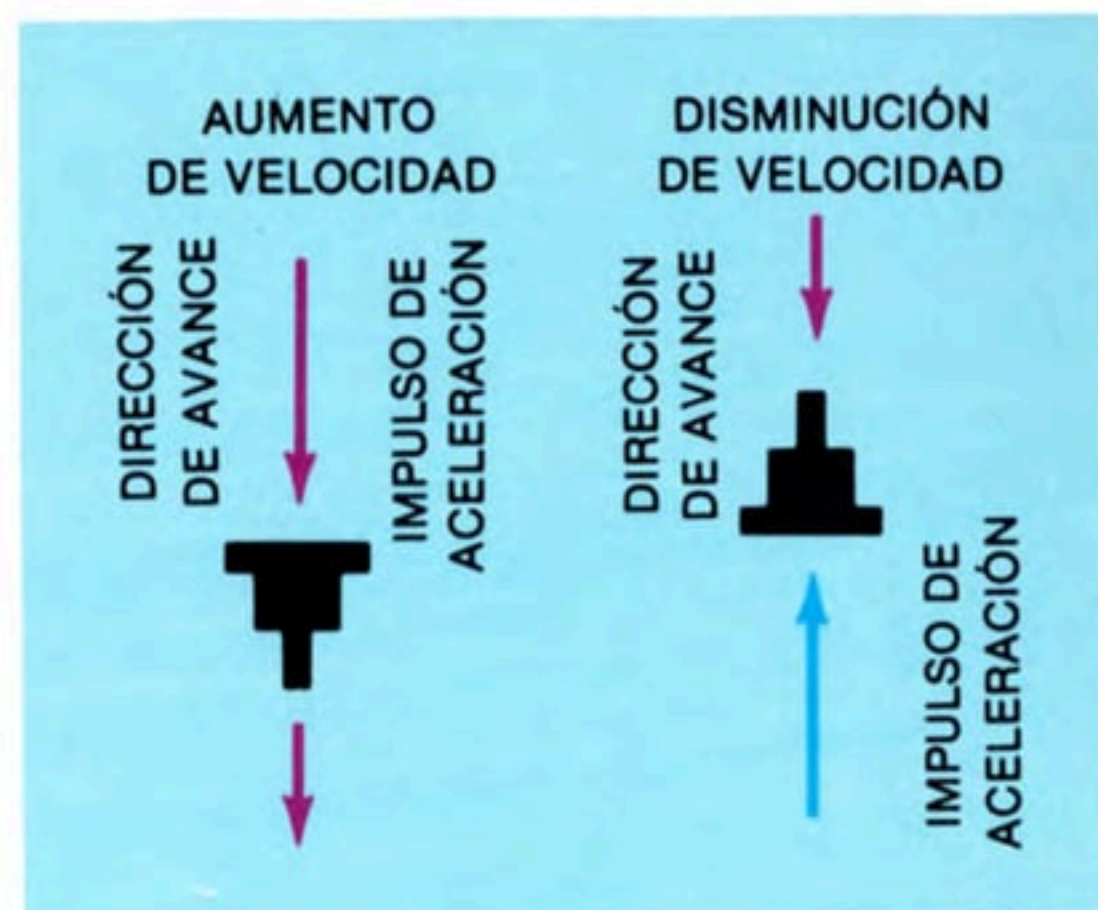
EJERCICIO 1

Después de fijar la máquina en el juego 14, deslice hacia abajo la palanquita del conmutador de reposición de juego **game reset**. A continuación incline el comando hacia la izquierda y la nave espacial girará de derecha a izquierda. Ahora inclínelo hacia la derecha y la nave espacial girará de izquierda a derecha. A continuación practique varias veces la operación de hacer rotar la nave espacial a la izquierda y a la derecha. Observe la imagen de la nave cuando se encuentra en cada posición.



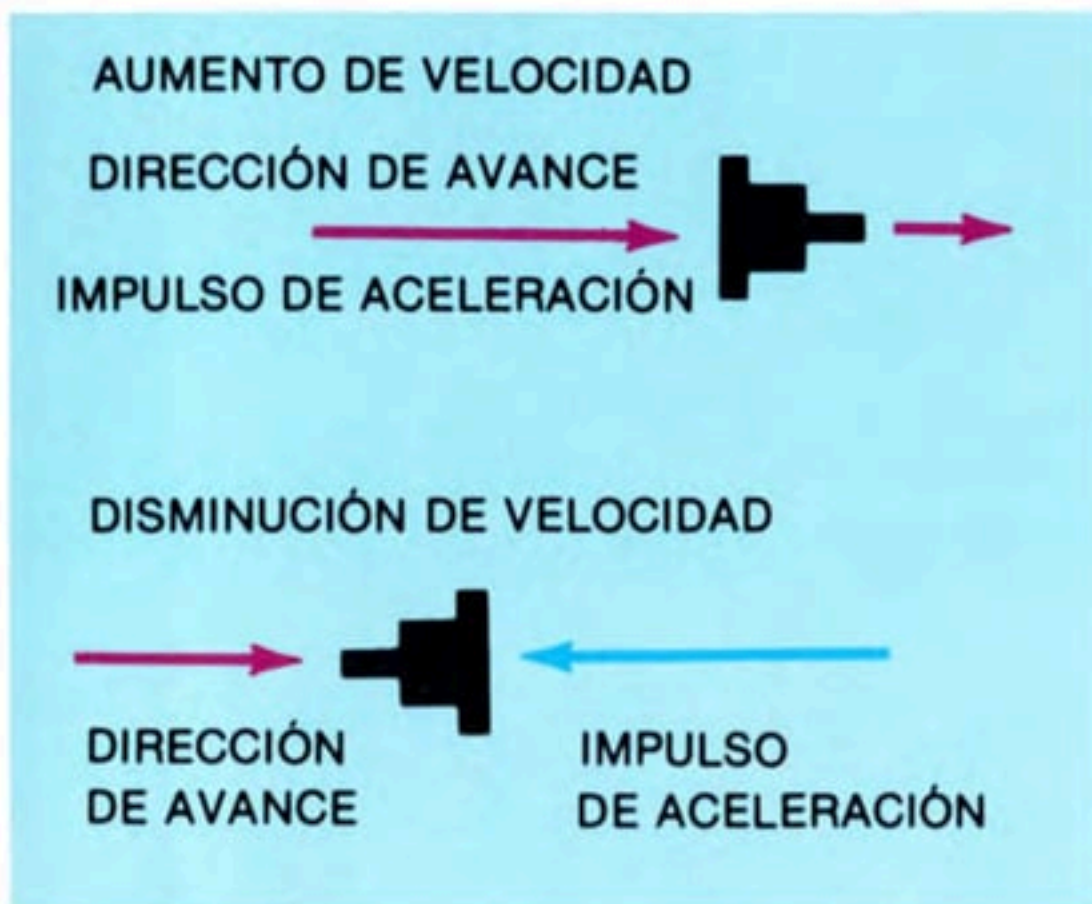
EJERCICIO 2

Deslice hacia abajo la palanquita de reposición de juego **game reset**. Empuje el comando hacia adelante (hacia el televisor) con movimientos cortos e intermitentes e imprima tres impulsos de aceleración a la nave espacial. Observe que ahora la nave navega hacia adelante, en dirección a la base del campo de juego. A continuación, haga girar la nave hacia la derecha o hacia la izquierda, hasta que adquiera una dirección contraria a la que llevaba, e imprímale tres cortos impulsos de aceleración. La nave espacial disminuirá la velocidad hasta casi detenerse. Deslice hacia abajo la palanquita de reposición de juego **game reset** y reinicie el mismo ejercicio. Siga practicándolo hasta que consiga detener completamente la nave espacial.



EJERCICIO 3

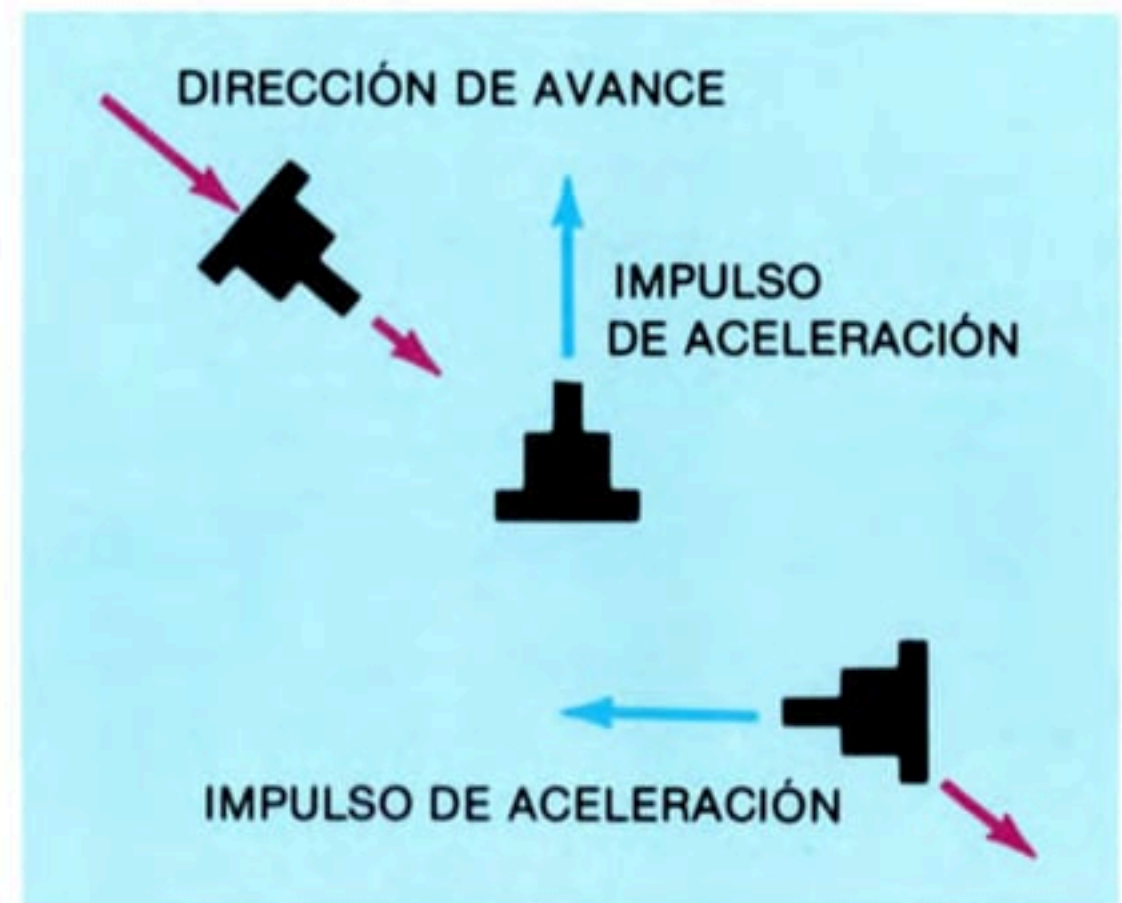
Deslice hacia abajo la palanquita de reposición de juego **game reset**. Haga girar su nave espacial hasta que apunte hacia la derecha. Imprímale una velocidad continua empujando hacia adelante el comando de control y manteniéndolo en esa posición. Mientras la nave espacial viaja velozmente por el campo de juego, hágala girar en dirección opuesta y empuje hacia adelante el comando de control para imprimir a la nave un impulso de aceleración inverso. Esto hará que disminuya la velocidad de la nave. Practique este ejercicio hasta que consiga detener completamente la nave espacial.



de juego. Imprímale a la nave, en forma alternada, impulsos de aceleración horizontales y verticales para detenerla casi completamente en el centro del campo de juego. Una vez que haya dominado estos ejercicios, se habrá convertido en un experimentado comandante de la nave espacial, y estará preparado para combatir entre las estrellas.

EJERCICIO 4

Deslice hacia abajo la palanquita de reposición de juego **game reset**. Haga girar la nave espacial hasta que quede orientada diagonalmente, mirando hacia su derecha y hacia abajo (aproximadamente a 45°). Imprima a su nave un impulso de aceleración continuo y hágale avanzar rápidamente por el campo



SELECTOR DE GRADO DE DIFICULTAD

Los selectores de grado de dificultad ubicados a la derecha (**right difficulty**) y a la izquierda (**left difficulty**) en la parte posterior de la consola, se deben fijar en la posición **b** durante los juegos de la serie SPACE WAR. En los juegos de la serie Space Shuttle pase el selector a la

posición **a**, tras lo cual tendrá que sincronizar exactamente la velocidad de la nave espacial con la del módulo espacial. Cuando el selector ha sido fijado en la posición **b**, la nave no necesita viajar a la misma velocidad del módulo para efectuar una operación de acoplamiento entre ambas naves.

PUNTAJE

En los juegos de la serie SPACE WAR (juegos 1 a 7) usted obtendrá un punto cada vez que haga explotar la nave espacial de su contrario. Una nave espacial explotará en alguna de las siguientes situaciones:

- Al recibir un impacto directo de un misil.
- Cuando la nave espacial se estrella contra el sol espacial (juegos 4 y 5).
- Cuando se agota el combustible de la nave espacial mientras

viaja por el hiperespacio (juegos 2 a 7).

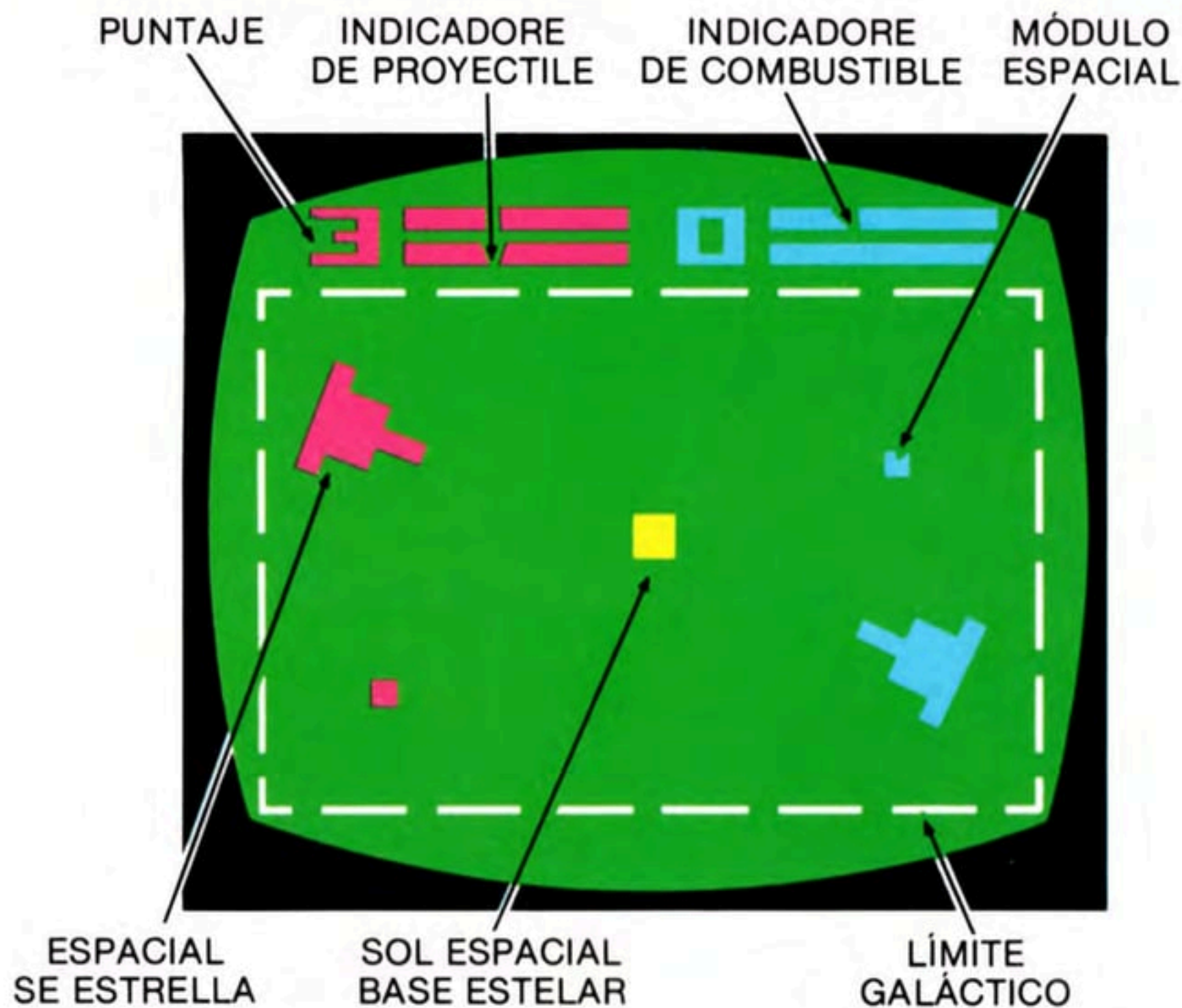
- Cuando la nave espacial intenta entrar en el hiperespacio con el combustible agotado (juegos 2 a 7).

En los juegos de la serie Space Shuttle (juegos 8 a 17), con uno y dos jugadores, gana un punto quien logra acoplar correctamente la nave espacial con el módulo. El jugador tiene 10 minutos para obtener un máximo de 10 puntos.

GLOSARIO DE TÉRMINOS ESPACIALES

En los juegos de las series SPACE WAR y SPACE SHUTTLE, los campos de juego están sujetos a diversas variaciones galácticas. Las

descripciones que siguen le indicarán lo que puede esperar cuando en un juego surge alguna de dichas variaciones.



LÍMITE GALÁCTICO

En ciertos juegos su nave espacial no puede traspasar los límites del campo de juego. Al intentar hacerlo, rebotará contra los bordes.

NAVEGACIÓN ANTIPODAL

Dirija su nave espacial hacia uno de los bordes del límite galáctico hasta hacerla desaparecer, y reaparecerá por el borde opuesto. Por ejemplo, haga salir la nave espacial por el borde derecho y reaparecerá por el izquierdo.

SOL ESPACIAL

En algunos casos su nave tendrá que resistir la fuerza de gravedad ejercida por el sol en el centro de la galaxia espacial. En ciertos juegos su nave explotará por haber estado expuesta durante

demasiado tiempo al calor extremo, y reaparecerá en la posición inicial.

HIPERESPACIO

Incline hacia usted el comando y su nave espacial entrará en el hiperespacio y se hará invisible. En el hiperespacio utilizará más combustible; además, le resultará imposible disparar sus proyectiles, recibir el impacto de un proyectil enemigo o estrellarse contra el sol. Para hacer salir la nave del hiperespacio y reingresarla al campo de juego, basta con inclinar hacia usted el comando.

BASE ESTELAR

Usted puede hacer que su nave espacial establezca contacto con la base estelar en el centro de la galaxia, con el objeto de

reabastecerse de combustible y reaprovisionarse de proyectiles. Los indicadores de combustible y de proyectiles ubicados en la parte superior del campo de juego

mostrarán el nivel de estos elementos después del reabastecimiento, al regresar la nave espacial al punto de partida.

JUEGOS DE LA SERIE SPACE WAR

En estos juegos, usted y su enemigo irrumpen en el espacio con sus naves. Cada uno dirige una nave espacial con su propio comando de control. El objeto del juego consiste en obtener puntos haciendo blanco con sus proyectiles en la nave espacial enemiga. Dispare los proyectiles oprimiendo el botón rojo ubicado en el comando, después de haber dirigido el extremo de la nave hacia la dirección en que desea disparar.

Los juegos de la serie SPACE WAR duran 10 minutos bien hasta que un jugador obtiene 10 puntos. Los puntajes se marcan en la parte superior del campo de juego y tienen el mismo color que el de la nave correspondiente.

Las dos líneas que aparecen a la derecha del número que marca el puntaje indican el nivel de combustible y de proyectiles. La línea superior corresponde al combustible y la inferior a la cantidad de proyectiles disponibles. Cada jugador comienza con una provisión de 8 proyectiles. Cuando el arsenal se ha agotado, la máquina reaprovisionará automáticamente a cada jugador con otros 8

proyectiles, pero únicamente si se han agotado los proyectiles de los dos jugadores.

En la mayor parte de los juegos de la serie SPACE WAR no es posible reabastecerse de combustible. En los juegos 6 y 7, los jugadores se pueden reaprovisionar de combustible y proyectiles si se acoplan con la base estelar. El combustible se usa para dar impulso de aceleración a la nave espacial o bien para introducirla y mantenerla en el hiperespacio.

JUEGO 1

En este juego de guerra espacial cada jugador trata de ser el primero en obtener 10 puntos. El campo de juego tiene límites galácticos.

JUEGO 2

En este juego, las dos naves se traban en combate en una galaxia. Existen límites galácticos e hiperespacio.

JUEGO 3

Haga frente a su enemigo en una galaxia que permite la navegación antipodal, y utilice el hiperespacio como medio defensivo.

JUEGO 4

El sol espacial ubicado en el centro de esta galaxia ejerce su fuerza de gravedad sobre las naves combatientes. Para evitar en encuentro con su contrario o un choque con el sol, ocúltese en el hiperespacio. En este juego, también se pelea en un campo con límites galácticos.

JUEGO 5

Este juego tiene sol espacial, navegación antipodal e hiperespacio.

JUEGO 6

Durante este juego usted puede reabastecer su nave espacial de combustible y de proyectiles acoplándola con la base estelar. También existen límites galácticos e hiperespacio.

JUEGO 7

En este juego usted puede llevar en cualquier momento su nave espacial a la base estelar para reaprovisionarla de combustible y proyectiles. La galaxia cuenta con límites galácticos e hiperespacio.

JUEGOS DE LA SERIE SPACE SHUTTLE

Si usted ha practicado suficientemente los ejercicios recomendados, podrá participar sin inconveniente en los juegos de la serie Space Shuttle o taxi espacial. Para obtener puntos, acople su nave espacial con el módulo espacial. Se recomienda la estrategia de sincronizar la velocidad de su nave con la del módulo espacial. A continuación diríjala con lentitud hasta acoplarla con el módulo. En estos juegos de taxi espacial las naves disponen de una provisión ilimitada de combustible.

En los juegos en que interviene una sola persona, el jugador dirige una sola nave espacial con el comando de control izquierdo y compite contra el reloj. Tiene 10 minutos para obtener un máximo de 10 puntos. En los juegos con dos jugadores, ambos dirigen sus naves una contra otra con el propósito de obtener puntos. En los juegos en que dos jugadores guían dos módulos espaciales cada uno, el módulo que sirve de blanco tendrá el mismo color que la nave espacial de cada jugador. Ganará el primer jugador que obtenga 10 puntos o el mayor número de puntos en 10 minutos.

JUEGOS CON DOS JUGADORES

JUEGO 8

Cada uno de dos jugadores guía una nave espacial y trata de acoplarla con el módulo que tiene el mismo color que la nave. En la galaxia donde vuelan las naves es posible la navegación antipodal.

JUEGO 9

Cada uno de dos jugadores dirige una nave espacial mientras compiten por acoplarla en un mismo módulo. En esta galaxia existe la navegación antipodal.

JUEGO 10

Cada jugador dirige una nave espacial e intenta acoplarla con el módulo del mismo color. La existencia de un sol espacial y de navegación antipodal añade

interés y dificultad a la estrategia que cada jugador utilizará.

JUEGO 11

Cada jugador dirige una nave espacial e intenta acoplarla con el módulo del mismo color. Esta galaxia cuenta con sol espacial y límites galácticos.

JUEGO 12

La galaxia de este juego tiene límites. Cada jugador dirige una nave espacial e intenta acoplarla en un mismo módulo.

JUEGO 13

Cada jugador dirige una nave espacial y trata de acoplarla en el módulo del mismo color. Existen límites en la galaxia.

JUEGOS CON UN SOLO JUGADOR

JUEGO 14

Un solo jugador dirige una nave espacial y procura acoplarla con el módulo. La galaxia permite la navegación antipodal.

JUEGO 15

La galaxia de este juego cuenta con sol espacial y navegación antipodal. Un solo jugador dirige la nave para acoplarla en el módulo.

JUEGO 16

Un jugador guía la nave espacial y trata de acoplarla en el módulo. El campo de juego tiene límites galácticos.

JUEGO 17

La existencia de sol espacial y de límites espaciales en este juego puede afectar la estrategia usada por un jugador para acoplar la nave espacial en el módulo espacial.

ESTRATEGIA RECOMENDADA PARA LOS JUEGOS DE LA SERIE SPACE WAR

Cuando usted ha aprendido a guiar con habilidad su nave espacial, ya puede comenzar a desarrollar su propia estrategia para el combate. Las siguientes sugerencias le servirán para comenzar a concebir sus movimientos estratégicos para los juegos de las series SPACE SHUTTLE y SPACE WAR.

SPACE WAR

- Cambie la posición de su nave espacial apenas comience el juego. La posición inicial de las naves es un blanco fácil para el enemigo.
- Vigile atentamente la provisión de proyectiles de su enemigo. Organice sus Disparos de manera que a su enemigo se le agoten primero los proyectiles, con lo que carecerá de protección contra sus ataques.
- Recuerde que el reaprovisionamiento de proyectiles se efectúa únicamente cuando se han agotado los proyectiles de AMBOS combatientes. Utilice esta característica del juego cuando las siguientes variables se producen simultáneamente.
 - Su opositor no tiene más proyectiles.
 - A usted le quedan proyectiles.
 - El juego se desarrolla en una galaxia con base estelar.

Usted puede privar a su enemigo de la oportunidad de reabastecerse de proyectiles si usted obtiene todos sus proyectiles en la base estelar ANTES de que su provisión se agote por completo.

SPACE SHUTTLE

- El método más fácil para sincronizar la velocidad de su nave espacial con la velocidad del módulo espacial consiste primero en detener la marcha de la nave. A continuación debe orientarla en la dirección en que avanza el módulo. Luego imprímale un impulso de aceleración hasta que la nave y el módulo tenga la misma velocidad. Finalmente acople la nave en el módulo.
- Para efectuar un acoplamiento sin contratiempos:
 - Su nave debe viajar a la misma velocidad que el módulo.
 - Su nave debe viajar en la misma dirección que el módulo.

A continuación oriente la nave hacia el módulo e imprímale un impulso de aceleración.

TABLA DE SELECCION DE JUEGOS

| | SPACE WAR | | | | | | | SPACE SHUTTLE | | | | | | | | | |
|----------------------|-----------|---|---|---|---|---|---|---------------|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| No. de Jugadores | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| Módulo único | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Límite galáctico | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Navegación antipodal | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sol espacial | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Hiperespacio | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Base Estelar | | | | | | | | | | | | | | | | | |



A Warner Communications Company 

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

Manual, Programa y elemento Audiovisual © 1978 Atari, Inc.

PRINTED IN U.S.A.

C016973-04 REV. 1