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

14

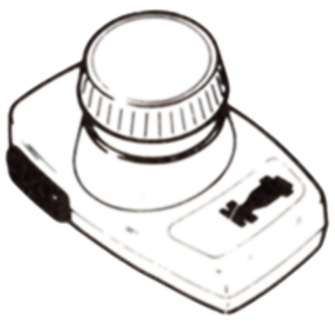
VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGOS VIDEO

INDY 500



ATARI®
A Warner Communications Company

CX2611



Use your Driving Controller to play all the racing games. Be sure to plug the Controller cables firmly into the Video Computer System™ jacks. See your Owner's Manual for details.

NOTE: To prolong the life of your Atari Video Computer System[T.M.] and protect the electronic components, the Console unit should be OFF when inserting or removing a Game Program™ cartridge.

CONTROLLER ACTION

In all the racing games, use the knob on the top of your Controller to steer the race car on the playfield. The red button on the side of the Controller is your race car accelerator. Press it and VROOOM!!

SCORING

In one-player time trial games, you race against the clock. See how many laps you can make around the track in 60 seconds. Race against another player in two-player racing games. The first player to complete 25 laps wins.

In games of **Crash n' Score™**, a player scores one point each time his race car crashes into the white square. In one-player games, a player has 60 seconds to make as many hits as possible. In two-player games, the first player to score 50 points wins.

During two-player Tag[T.M.] games, you score one point for each second you avoid being tagged by your opponent.

In all games you lose only time, not points, when you crash into any playfield boundary or barrier.

DIFFICULTY

Slide the Difficulty Switch from "B" to "A" position and your race car travels at high speed—making it more difficult for you to control.

RACE CAR

Whether you compete against the clock or another player, your race car tackles the curves of some dangerous tracks.

During one-player games, you race against the clock using your right Controller to move the car. The top left number one of the playfield is the number of laps; the top right number is the time keeper.

In two-player games, players race against each other. The top two numbers represent the number of laps each player completes. The right score refers to the right Controller player; the left number shows the left Controller player's score.

You'll hear the engines when they accelerate, and the CRASH when your car crashes into the opponent's car or playfield boundaries.

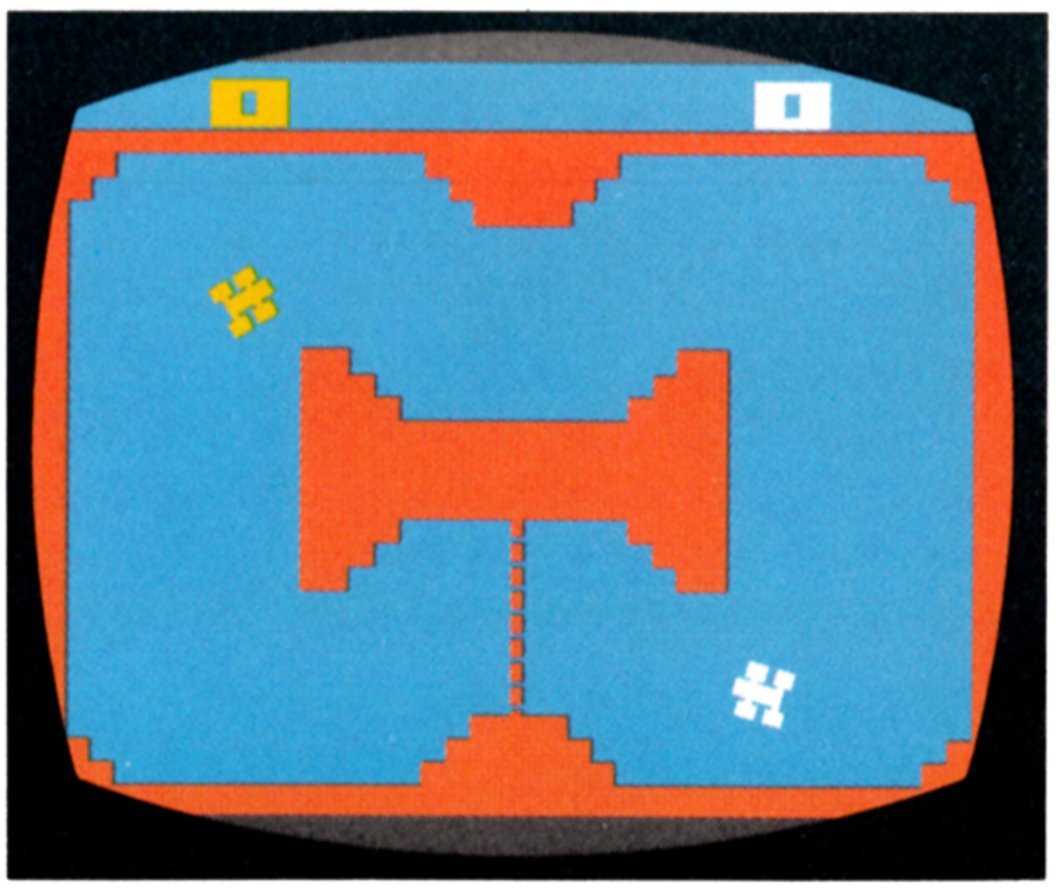
Car races begin at the starting line. Then, get ready, get set...GO!

GAME 1
Grand Prix Track

Hang onto your hats as you round the turns on this track. You're racing against an opponent who's out to complete 25 laps first to be the winner. Give him a run for his money!

GAME 2
Grand Prix Race Track (Time Trial)

Race against the clock on the Grand Prix track. You have 60 seconds to complete as many laps as possible. Try to beat your last record. Great practice for your races against opponents on this track.



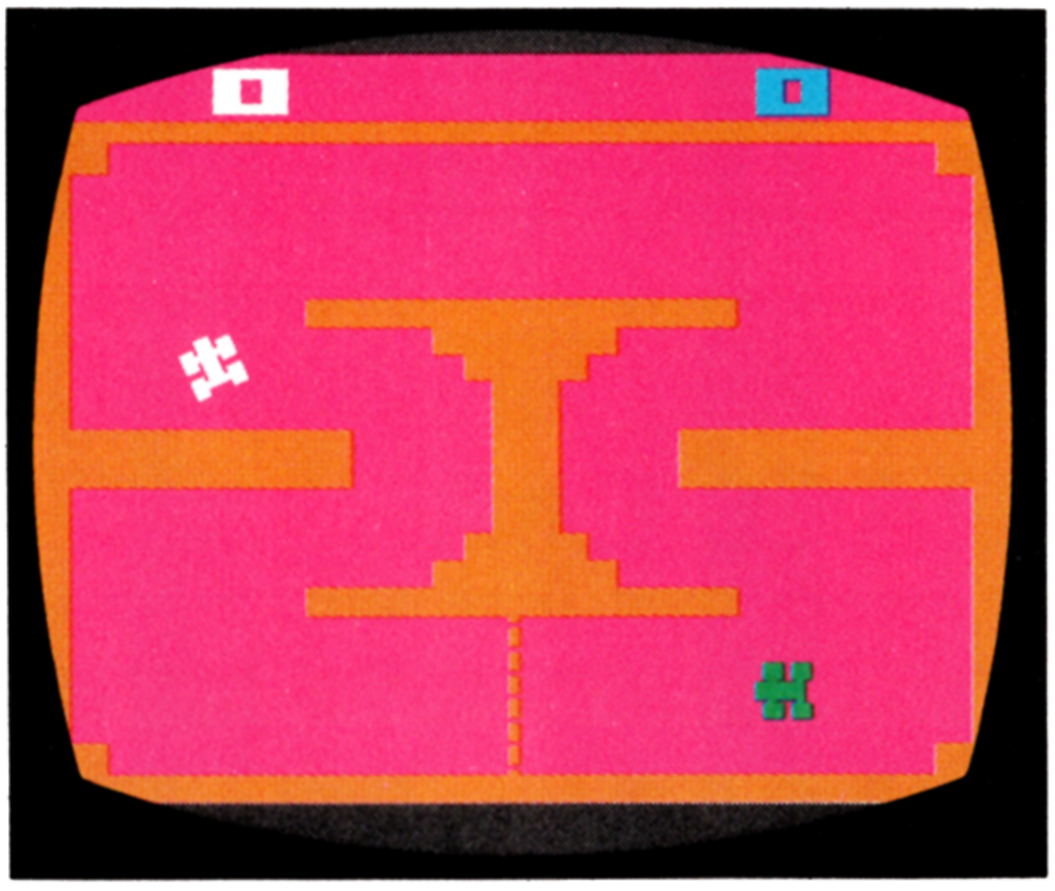
Grand Prix Track

GAME 3
Devil's Elbow Track

You have some wicked turns to master before you conquer this track. At high speed, you race against an opponent. Faster and faster you steer your race car to be the first to complete 25 laps.

GAME 4
Devil's Elbow Track (Time Trial)

It's a race against the devil as you practice for those competitive races. Race against the clock and try to complete as many laps as possible in 60 seconds.



Devil's Elbow Race Track

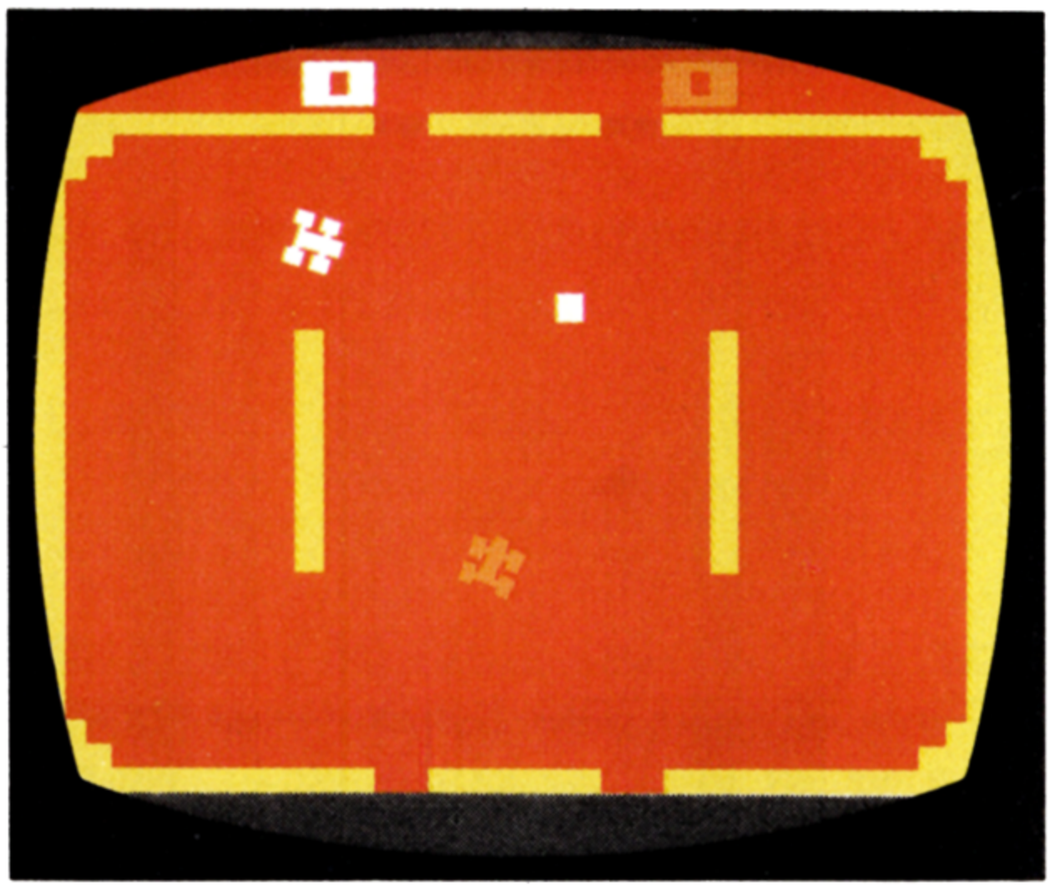
CRASH n' SCORE™

Score points by crashing! Each player controls one race car with a hand-held Controller. The white square is your target. When it appears on the playfield, race cars attempt to crash into it. When the crash occurs, the player scores one point and the square disappears.

The square reappears at random on another part of the playfield. Hear the engines roar, and the CRASH when your car collides with the opponent's car. A "BEEP" will tell you when you score one point.

Move your car off any side of the playfield and it will reappear on the opposite side. For example, steer the car off the top of the playfield and it will reappear at the bottom of the playfield. This feature is one strategy to use to reach the square first!

Cars are color coordinated with the scores at the top of the field. The score at the right refers to the right Controller player; the left number shows the left Controller player's score.



Crash n' Score I Track

GAME 5
Crash n' Score™ I Track

In two-player games, players compete for crashes with the box. The first player to score 50 hits wins the game.

GAME 6
Crash n' Score™ I Track (Time Trial)

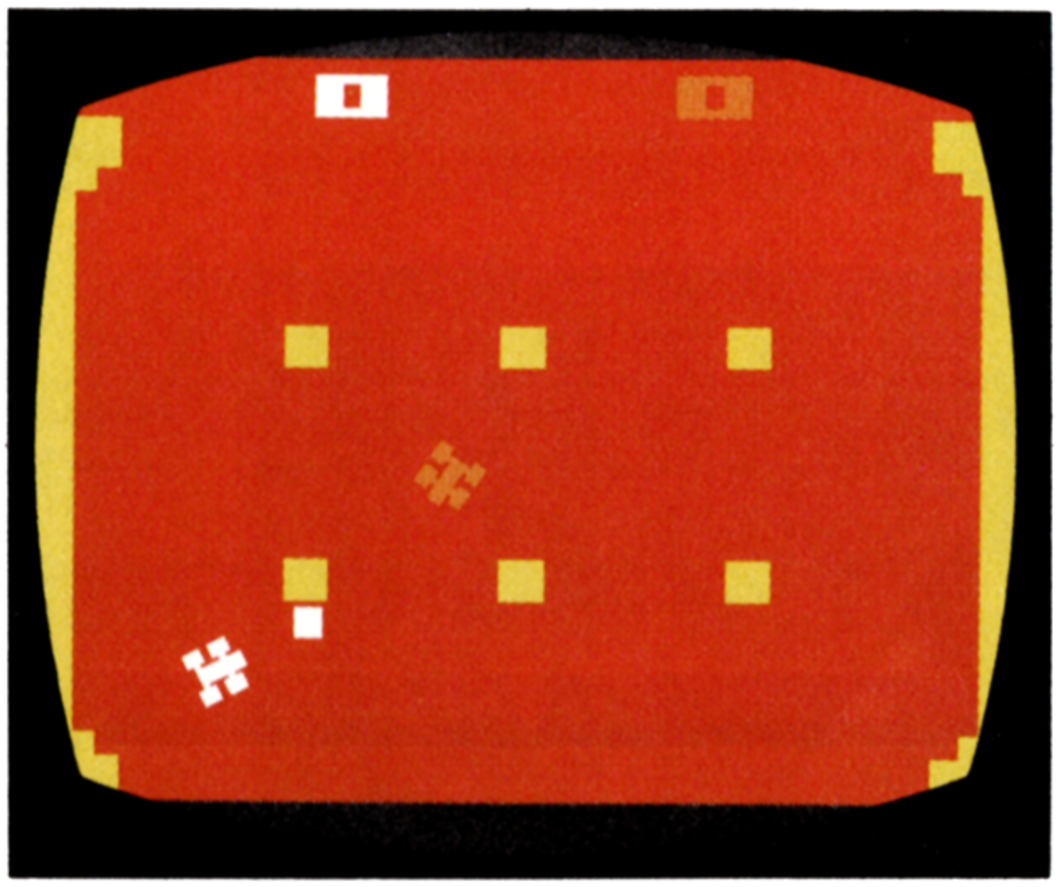
The player races against the clock to score as many hits as possible in 60 seconds. The top left number is the number of hits; the top right number is the time keeper.

GAME 7
Crash n' Score™ II Track

Two players move at high speeds to be the first to score 50 hits. The playfield is more complex with six treacherous barriers.

GAME 8
Crash n' Score™ II (Time Trial)

One player races at high speed against the clock. The player's object? To score as many hits as possible in 60 seconds on a playfield with six treacherous barriers.



Crash n' Score II Track

TAG™

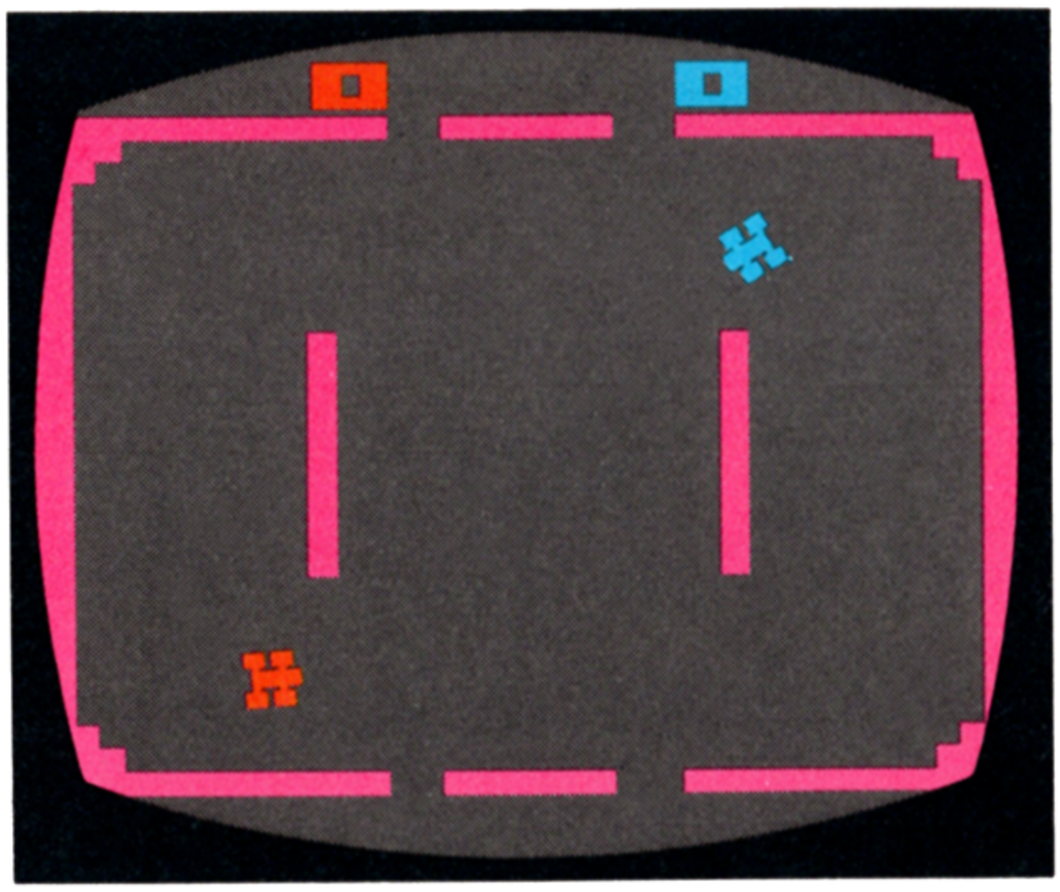
Two persons play these games like a regular game of tag. Each player controls one car. The car that is NOT blinking is "it."

When your car is blinking, you must avoid becoming tagged by your opponent's car. ("it") Score one point for every second you avoid the tag.

When the "it" car tags your race car, your car starts to blink. Now you are "it" and must tag the blinking car.

Move your car off any side of the playfield, and it will reappear on the opposite side. For example, steer your car off the top of the playfield and it will reappear at the bottom of the playfield.

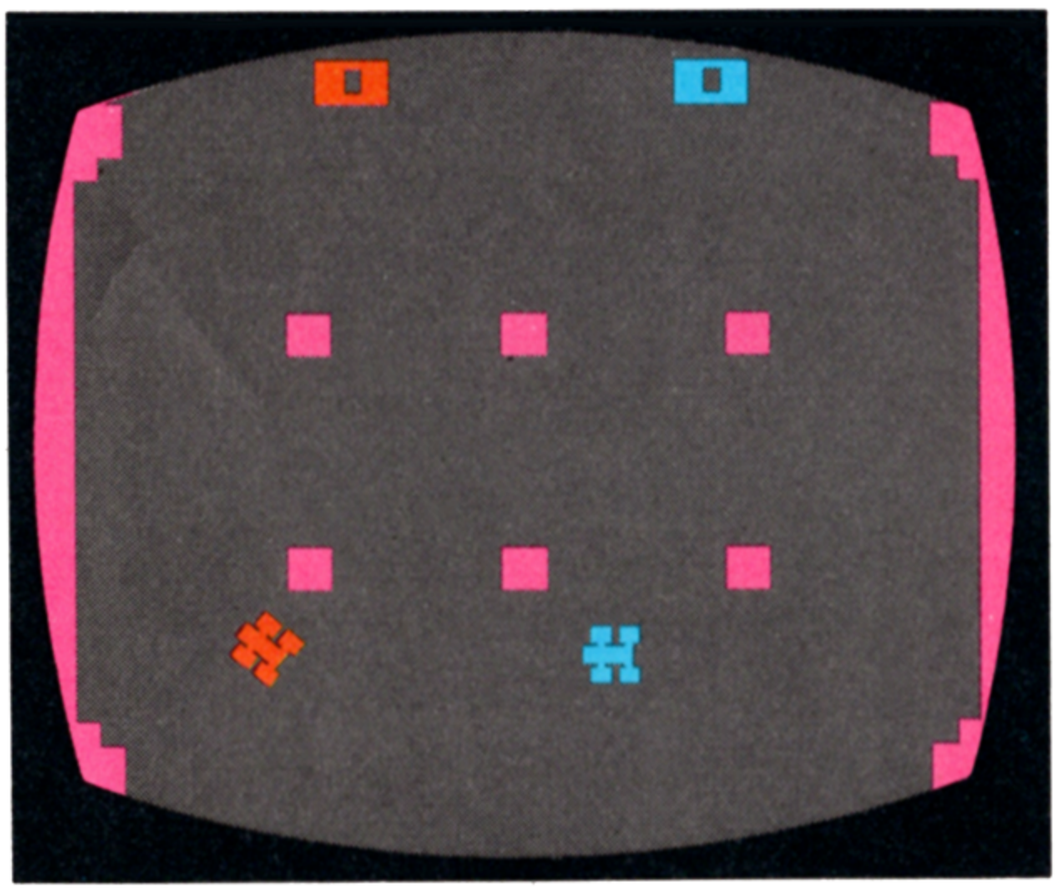
The two numbers at the top of the playfield represent each player's score. The top right score refers to the right Controller player; the left number is the left Controller player's score.



Tag - Barrier Chase Track

GAME 9
Tag - Barrier Chase Track

The first player to tally up 99 points wins the game.



Tag - Motor Hunt Track

GAME 10
Tag - Motor Hunt Track

The first player to tally up 99 points on this complicated playfield wins. The race cars move at high speed.

ICE RACE

Cars race around the icy track and compete against each other or the clock. The ice makes steering on the track difficult.

In two-player games, players race against each other. The top two numbers represent the number of laps each player has completed. The right score refers to the right Controller player; the left number shows the left Controller player's score.

During one-player time trial games, the player uses the right Controller to race against the clock. The top left number is the number of laps; the top right number is the time keeper.

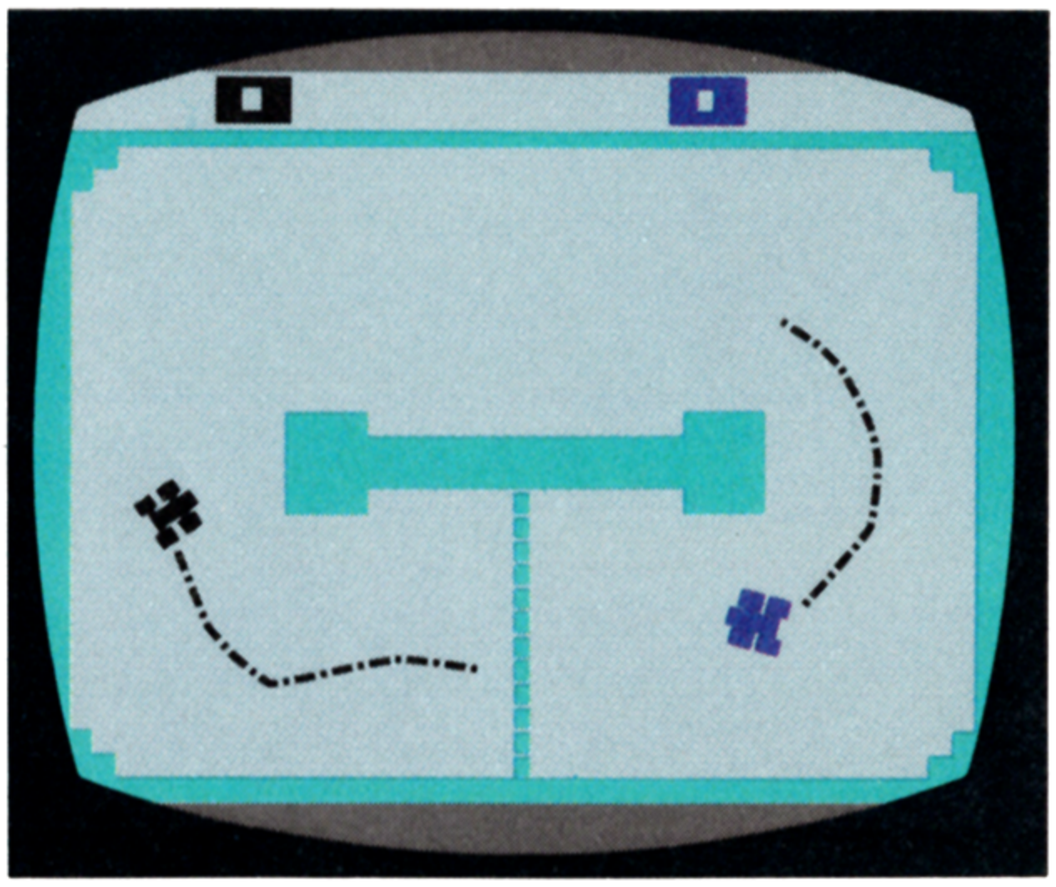
You'll hear the engines when they accelerate, and the CRASH when your car collides with the opponent's car or playfield boundaries.

GAME 11
Ice Sprint Race Track

Punch the engines on the straightaway, and be cautious on the curves as you try to be the first to complete 25 laps.

GAME 12
Ice Sprint Track (Time Trial)

Get the feel of the track as you race against yourself and time. Your goal? To complete as many laps as possible in 60 seconds.



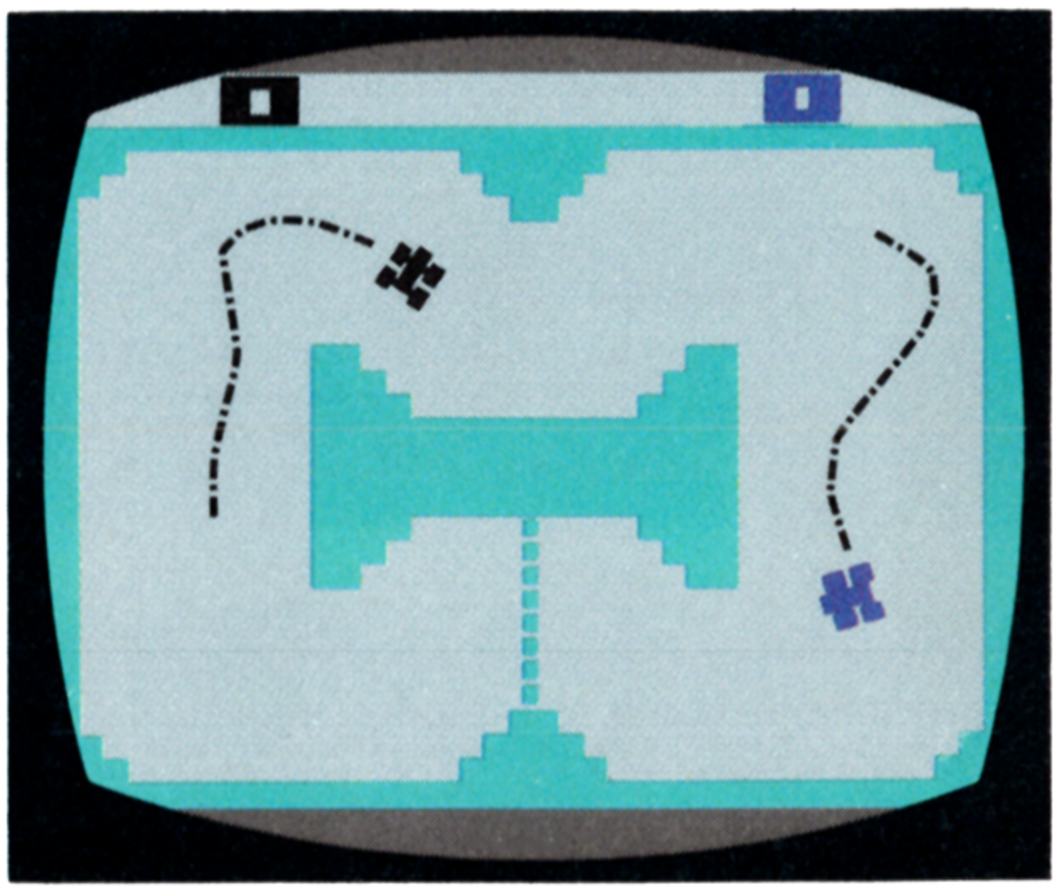
Ice Sprint Track

GAME 13
Ice Rally Track

Your race car is moving at high speed as you maneuver those sharp turns to beat your opponent on ice. The first player to complete 25 laps claims victory.

GAME 14
Ice Rally Track (Time Trial)

The seconds tick away as you try to complete as many laps as possible in 60 seconds.



Ice Rally Track

Manual, Program and Audiovisual © 1978 Atari, Inc.

14 JEUX VIDEO

INDY 500



Utilisez vos commandes à molette pour jouer à tous les jeux de course. Assurez vous que vos commandes sont bien branchées dans les prises de votre Video Computer System™ ATARI. Pour plus de détails reportez-vous au mode d'emploi de votre Video Computer System ATARI.

NB: 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™.

UTILISATION DE LA COMANDE

Dans tous les jeux de courses, servez-vous du bouton de commande pour piloter la voiture sur la piste. Le bouton rouge placé sur le côté de la commande est l'accélérateur de votre voiture de course.

SCORE

Dans les jeux d'épreuve à un seul joueur, vous courez contre la montre. Regardez combien de tours de piste vous pouvez faire en 60 secondes. Courez en compétition dans les jeux à deux joueurs. Le premier joueur qui accomplit 25 tours de piste gagne.

Dans les jeux de Crash N' Score™, un joueur marque un point chaque fois que sa voiture heurte le carré-blanc. Dans les jeux à un seul joueur, celui-ci dispose de 60 secondes pour effectuer autant de collisions que possible. Dans les jeux à deux joueurs, le premier qui marque 50 points gagne.

Dans les jeux de TAG (chat) à deux joueurs, vous marquez un point pour chaque seconde, où vous n'avez pas été attrapé par votre adversaire. Dans tous les jeux vous perdez du temps, mais non des points, quand vous heurtez les limites du terrain ou les obstacles.

DIFFICULTE

Quand vous passez le sélecteur de difficulté de 'B' en 'A', votre voiture va plus vite, ce qui vous la rend plus difficile à contrôler.

COURSE AUTOMOBILE

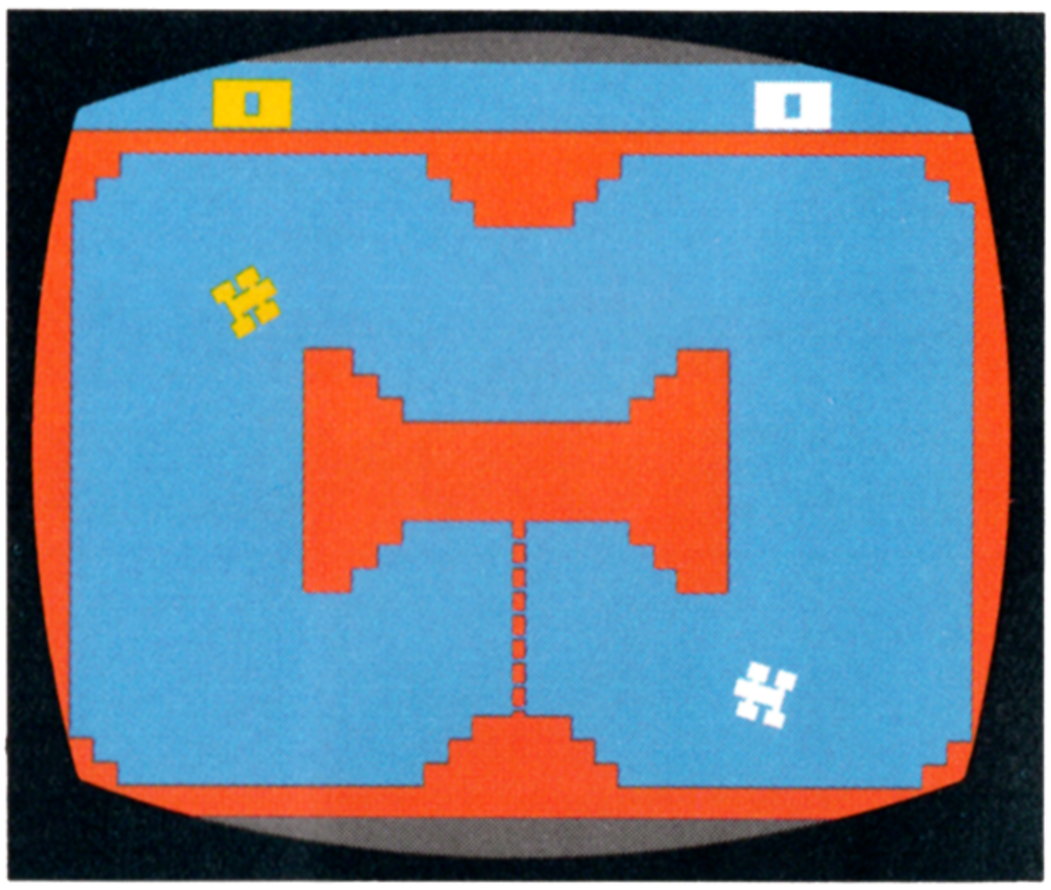
Que vous courriez contre la montre ou en compétition avec un autre coureur, votre voiture va prendre des virages dangereux.

Dans les jeux à un seul joueur, vous courez contre la montre en vous servant de la commande de gauche pour agir sur la voiture. Le chiffre apparaissant en haut à gauche de l'écran correspond au nombre de tours de piste; le chronomètre apparaît en haut à droite de l'écran.

Dans les jeux à deux joueurs, ceux-ci courent l'un contre l'autre. Les deux chiffres apparaissant en haut de l'écran représentent les nombres de tours de piste effectués par les deux coureurs. Le score de droite correspond au joueur utilisant la commande de droite, le score de gauche au joueur de gauche.

Vous entendrez les moteurs accélérer, et le bruit des collisions contre la voiture de votre adversaire ou les limites du terrain.

Les courses commencent sur la ligne de départ. Préparez-vous, attention... Partez!



Circuit du Grand Prix

JEU 1
Circuit du Grand Prix

Accrochez vous aux sièges, lorsque vous abordez les virages de ce circuit. Vous courez contre un adversaire qui a décidé de faire 25 tours de piste avant vous et de gagner.

JEU 2
Circuit du Grand Prix (contre la montre)

Courez contre la montre sur le circuit du Grand Prix. Vous avez 60 secondes pour effectuer autant de tours de piste que possible.

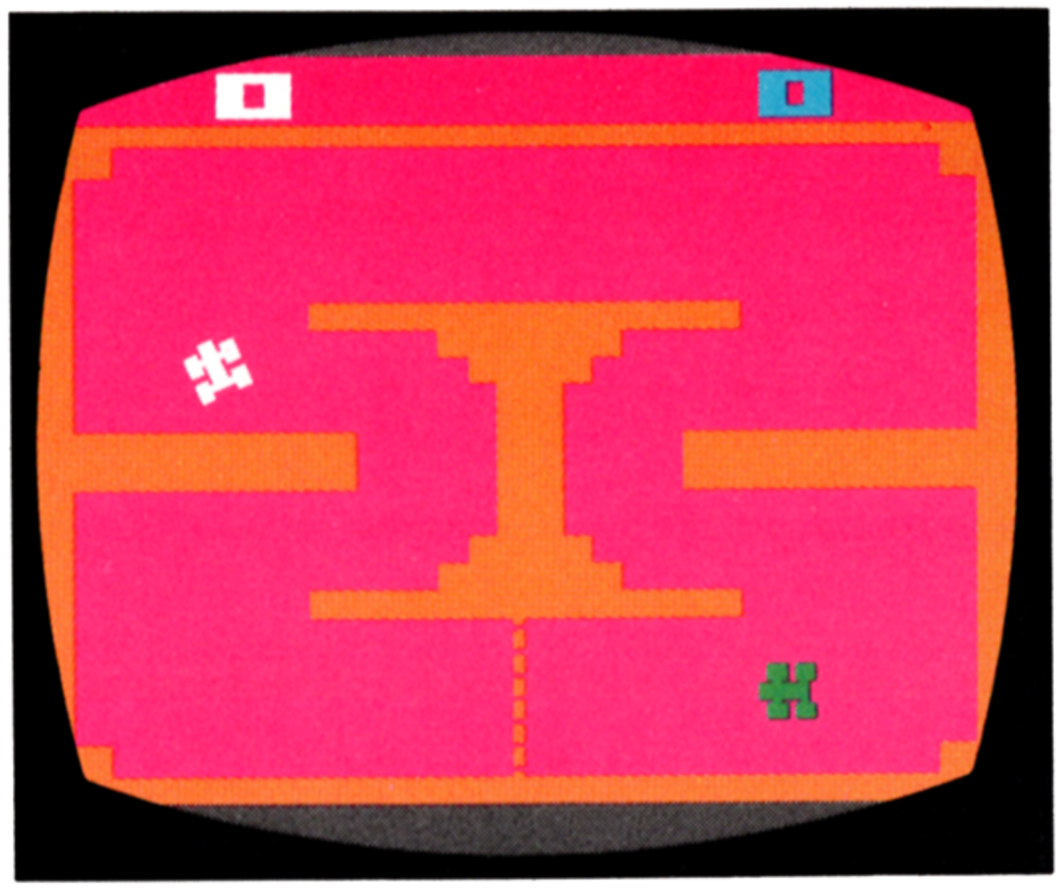
Essayez de battre votre précédent record. Excellente pratique pour vous préparer à affronter des adversaires sur ce circuit.

JEU 3
Circuit du diable

Vous menez un train d'enfer contre votre adversaire. Vous pilotez votre voiture toujours plus vite pour être le premier à effectuer 25 tours de piste complets.

JEU 4
Circuit du Diable (contre la montre)

Course de haute compétition: courez contre la montre, et essayez d'effectuer autant de tours de piste que possible en 60 secondes.



Circuit du diable

CRASH n' SCORE™

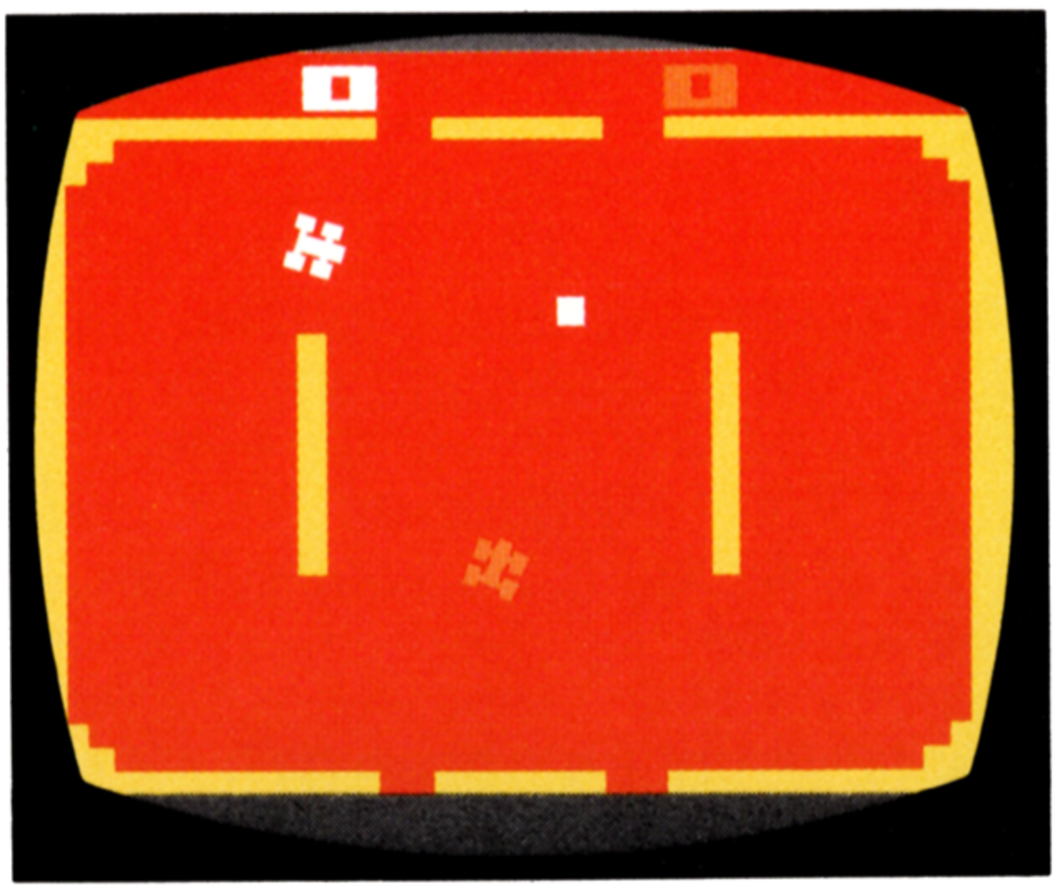
Marquez des points avec des collisions! Chaque joueur contrôle une voiture de course grâce à sa commande manuelle. Le carré blanc est votre but. Quand il apparaît sur le terrain les voitures essayent de le heurter. Chaque fois qu'une collision se produit le joueur marque un point, et le carré blanc disparait.

Le carré réapparait au hasard ailleurs. Vous entendez le vrombissement des moteurs, et le bruit de la collision entre votre voiture et celle de votre adversaire. Un BIP sonore vous annoncera que vous avez marqué un point.

Faites sortir votre voiture par un côté du terrain, et elle réapparaîtra de l'autre. Si vous le faites sortir par le haut, elle va réapparaître en bas.

Utilisez cette faculté pour atteindre le premier carré blanc.

La couleur des voitures correspond à celle des scores, en haut de l'écran. Le score de droite correspond au joueur utilisant la commande de droite, celui de gauche à la commande de gauche.



Circuit de Crash'N Score 1

JEU 5
Circuit de Crash N' Score

Dans les jeux à deux joueurs, ceux-ci se battent pour heurter le carré blanc. Le vainqueur est celui qui réalise 50 collisions le premier.

JEU 6
Circuit de Crash N' Score (Course contre la montre)

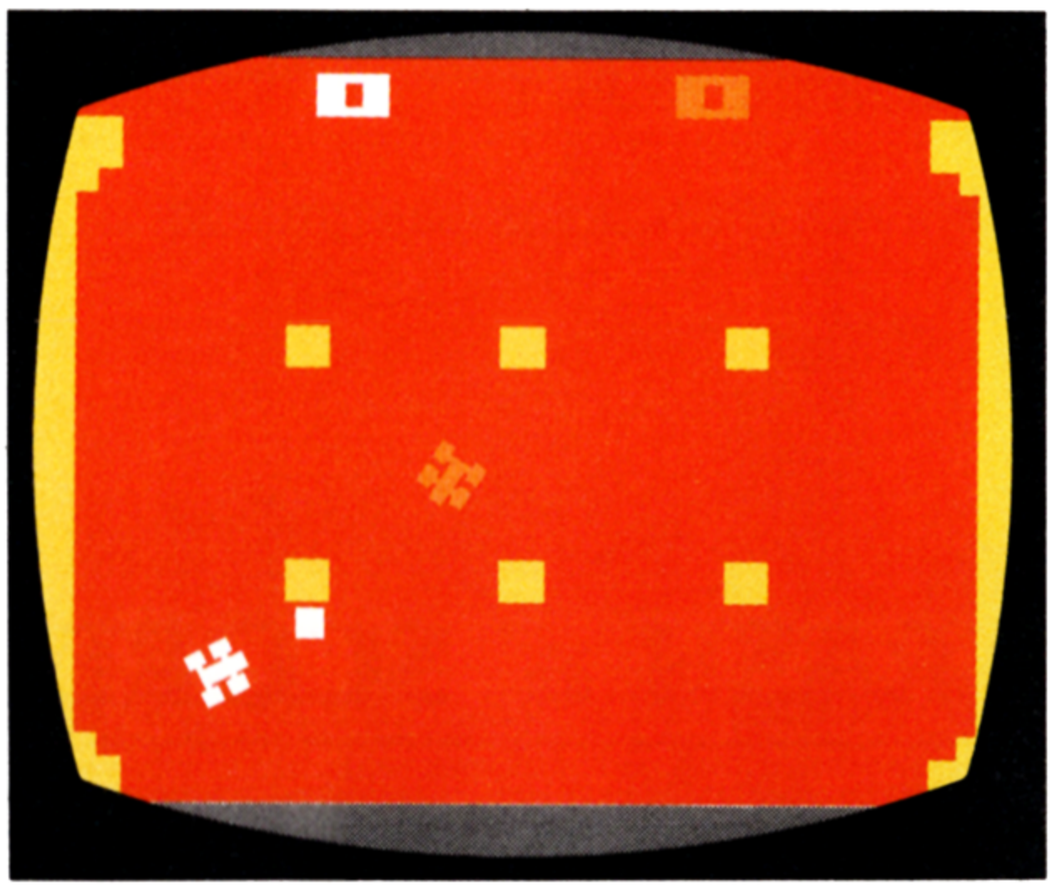
Le joueur court contre la montre pour réaliser autant de collisions que possible en 60 secondes. Le chiffre affiché en haut à gauche est le nombre des collisions; le chronomètre apparaît en haut à droite.

JEU 7
Circuit de Crash N' Score II

Deux joueurs vont à toute vitesse pour être le premier à réaliser 50 collisions. Le terrain est plus complexe, avec six obstacles dangereux.

JEU 8
Circuit de Crash N' Score II

Un joueur court à grande vitesse contre la montre. Son objectif? Réaliser autant de collisions que possible en 60 secondes sur un terrain comportant six obstacles dangereux.



Circuit de Crash'N Score 2

TAG™

Deux personnes jouent à ces jeux comme on joue à chat. Chaque joueur contrôle une voiture. La voiture qui ne clignote pas est chat.

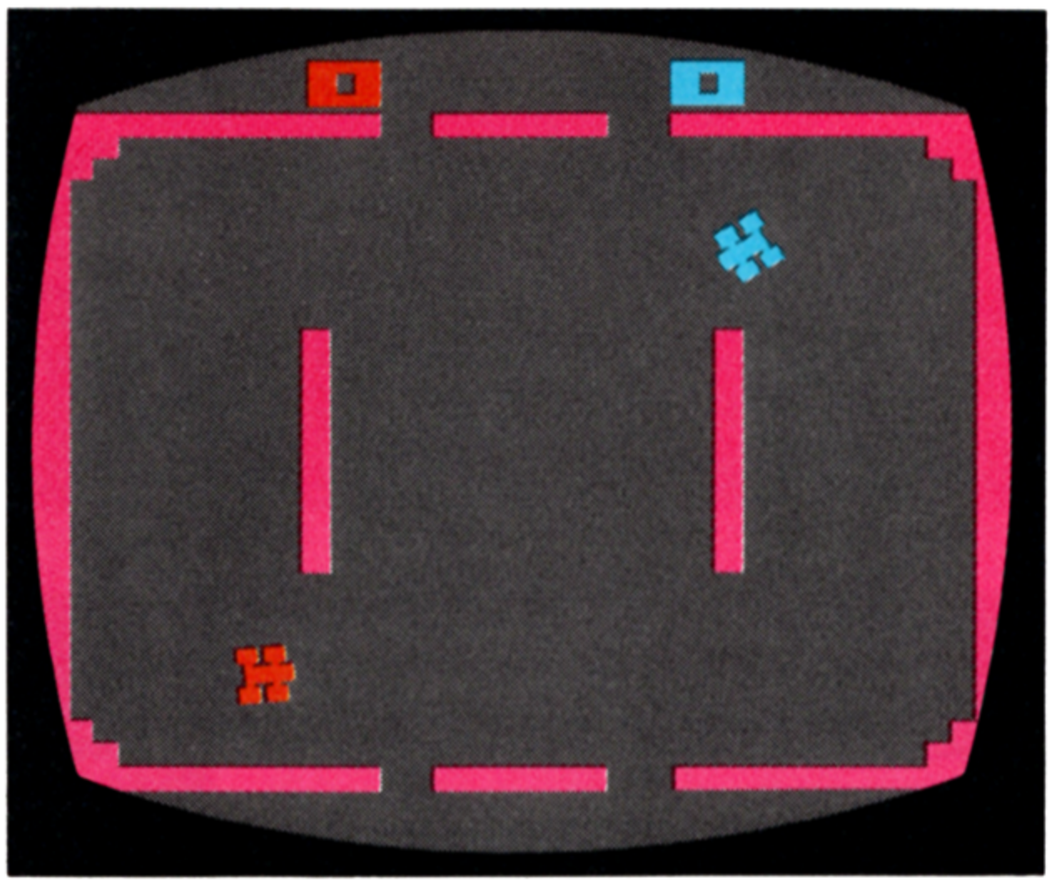
Quand votre voiture clignote, vous devez éviter d'être attrapé par la voiture de votre adversaire (le chat). Vous marquez un point pour chaque seconde où vous n'êtes pas attrapé.

Quand le chat attrape votre voiture, elle cesse de clignoter. C'est maintenant vous qui êtes le chat, et vous devez attraper la voiture clignotante.

Faites sortir votre voiture par un côté du terrain, et elle réapparaît de l'autre côté. Si vous la faites sortir par le haut du terrain, elle va réapparaître en bas.

Les deux chiffres apparaissant en haut de l'écran représentent les scores des joueurs.

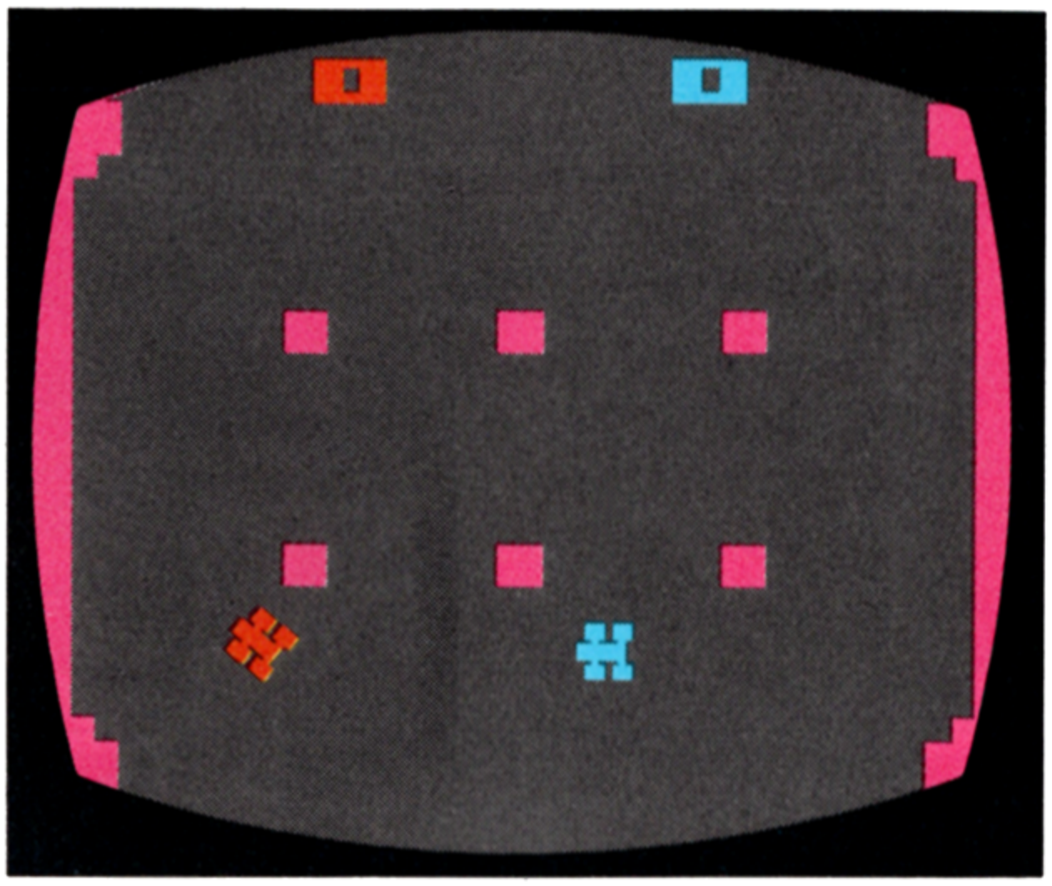
Le score de droite correspond au joueur utilisant la commande de droite, celui de gauche à la commande de gauche.



Circuit de chat avec obstacles

JEU 9
Tag Barrier Chase
(Circuit de chat avec obstacles)

Le premier joueur qui obtient 99 points gagne la partie.



Course et chat

JEU 10
Tag Motor Hunt
(Course et chat)

Le premier joueur qui obtient 99 points sur ce terrain complexe gagne la partie. Les véhicules se déplacent à grande vitesse.

COURSE SUR GLACE

Les voitures courent sur la glace soit contre la montre, soit en compétition. Le verglas rend difficile le contrôle des voitures.

Dans les jeux à deux joueurs, ceux-ci courent l'un contre l'autre. Les deux chiffres en haut de l'écran représentent les nombres de tours de piste accomplis par les coureurs.

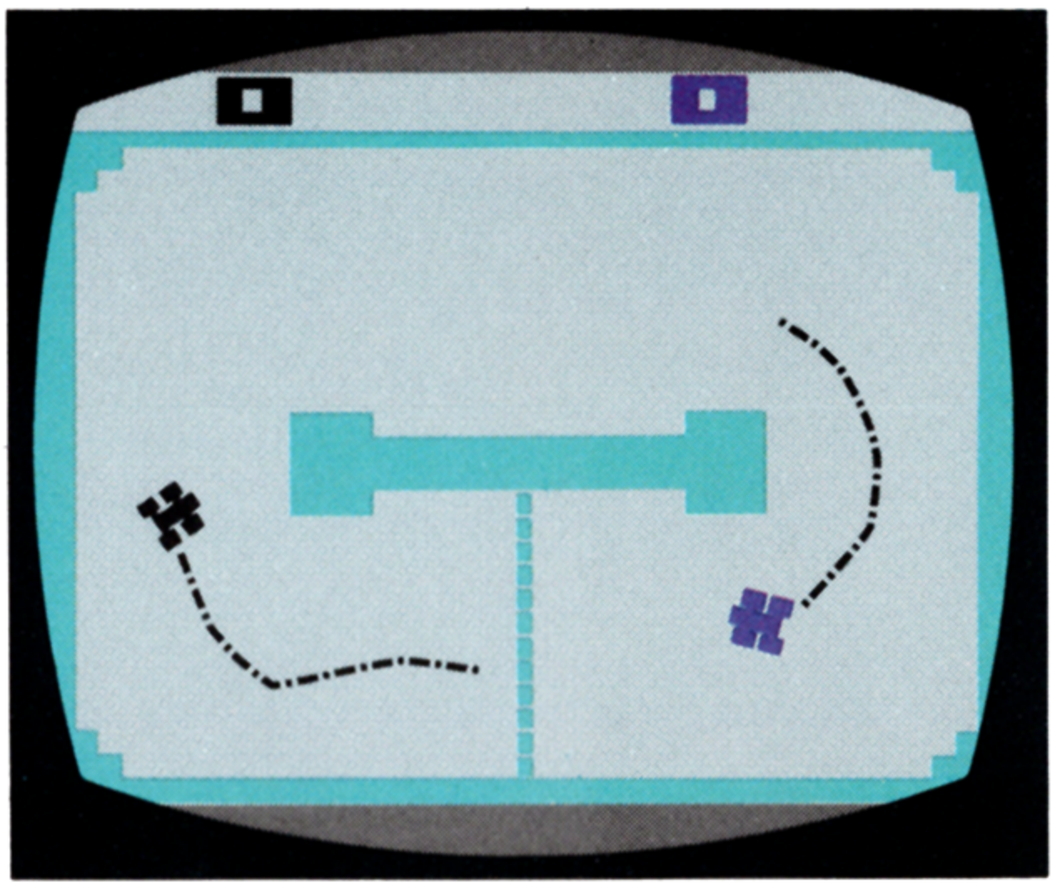
Le score de droite correspond au joueur utilisant la commande de droite, celui de gauche à la commande de gauche.

Dans les jeux à un seul joueur, on se sert de la commande de gauche pour courir contre la montre. Le chiffre affiché en haut à gauche correspond au nombre de tours de piste; le chronomètre apparaît en haut à droite.

Vous entendez les moteurs accélérer, et le bruit de vos collisions avec votre adversaire ou avec les limites du terrain.

JEU 11
Circuit de course sur glace

Poussez les moteurs sur la ligne droite, mais soyez prudent dans les virages. Essayez d'être le premier à accomplir 25 tours de piste.



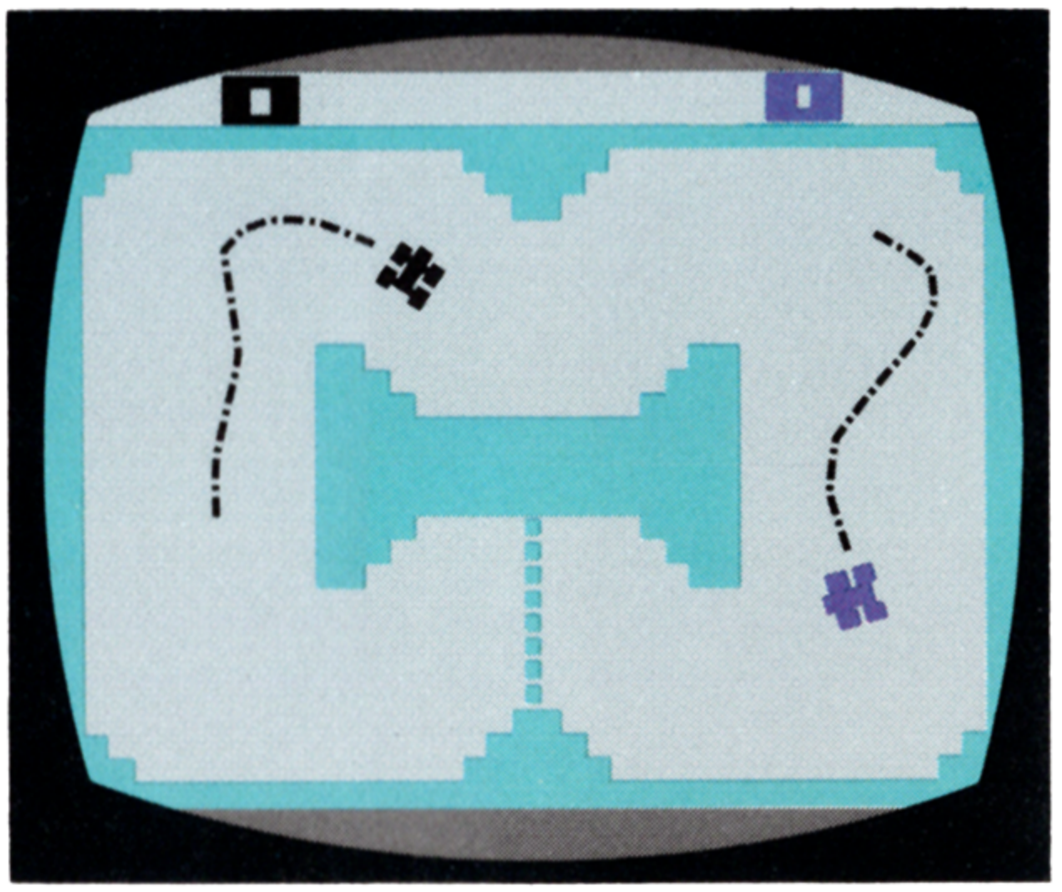
Circuit de course sur glace

JEU 12
Circuit de course sur glace
(Course contre la montre)

Habituez-vous au circuit en courant contre la montre. Votre but? Réaliser autant de tours de piste que possible en 60 secondes.

JEU 13
Circuit de rallye sur glace

Vous négociez à toute vitesse ces virages difficiles pour battre votre adversaire sur le verglas. Le premier joueur qui accomplit 25 tours de piste a la victoire.



Circuit de rallye sur glace (contre la montre)

JEU 14
Circuit de rallye sur glace
(Course contre la montre)

Les secondes s'écoulent vite pendant que vous essayez d'effectuer autant de tours de piste que possible en 60 secondes.

Notice, Progamme et élément Audio-visuel © 1978 Atari, Inc.

14 TELE-SPIELE

INDY 500



Für alle Rennen des Spieles benützen Sie die Drehknopfsteuerung (Autobildaufdruck). Achten Sie darauf, daß die Steuerungskabel fest in den Video Computer System™ Buchsen stecken. Weitere Hinweise entnehmen Sie bitte der Betriebsanleitung.

HINWEIS: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen eines ATARI® Game Programs™ den Konsolenschalter stets AUS. Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt, und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI® Video Computer Systems™ wird verlängert.

STEUERFUNKTION

Für alle Rennen des Spiels dient der Drehknopf auf der Knopfsteuerung zur Lenkung der Fahrzeuge im Spielfeld. Der rote Knopf an der Seite der Knopfsteuerung ist das Gaspedal. Geben Sie Gas und — BRUMMM!

PUNKTEZÄHLUNG

Bei Spielen für einen Spieler spielen Sie auf Zeit gegen die Uhr. Wieviel Runden schaffen Sie in 60 Sekunden? Bei Spielen für Zwei sind Sie im Rennen gegen Ihren Partner. Wer als erster 25 Runden hinter sich gelegt hat, ist Sieger.

Bei **Crash n' Score™** erhält der Spieler jedesmal einen Punkt, wenn sein Auto auf ein weißes Feld prallt. Bei Spielen für Einen versucht der Spieler in 60 Sekunden, so viele Treffer wie möglich zu machen. Bei Spielen für Zwei gewinnt, wer als erster 50 Punkte hat.

Bei **Tag™** für zwei Spieler erhalten Sie für jede Sekunde, in der Ihr Gegner Sie nicht erwischt, einen Punkt.

Prallen Sie gegen eine der Spielfeldumgrenzungen oder Hindernisse, verlieren Sie bei allen Spielen nur Zeit, keine Punkte.

SCHWIERIGKEIT

Stellen Sie den Schwierigkeits-schalter von "B" auf "A", und Ihr Rennwagen rast noch mehr — und ist schwieriger zu lenken.

DER RENNWAGEN

Ob Sie gegen die Uhr, oder einen Partner spielen, Ihr Rennwagen muß auf der Strecke mit gefährlichen Kurven fertig werden.

Bei Spielen für einen Spieler fahren Sie gegen die Uhr; Sie benützen die rechte Drehknopfsteuerung, um Ihr Auto zu bewegen. Die Zahl oben links im Spielfeld ist der Rundenstand; die Zahl oben rechts der Zeitmesser.

Bei Spielen für Zwei spielen die Spieler gegeneinander. Die beiden Zahlen, oben, zeigen den Rundenstand eines jeden Spielers an. Die rechte Anzeige zeigt den Stand des rechten Spielers, die linke des linken Spielers an.

Hörbar sind die Motoren, wenn Sie Gas geben, und KRACH, wenn Ihr Wagen mit dem gegnerischen Wagen, oder den Spielumgrenzungen zusammenstößt.

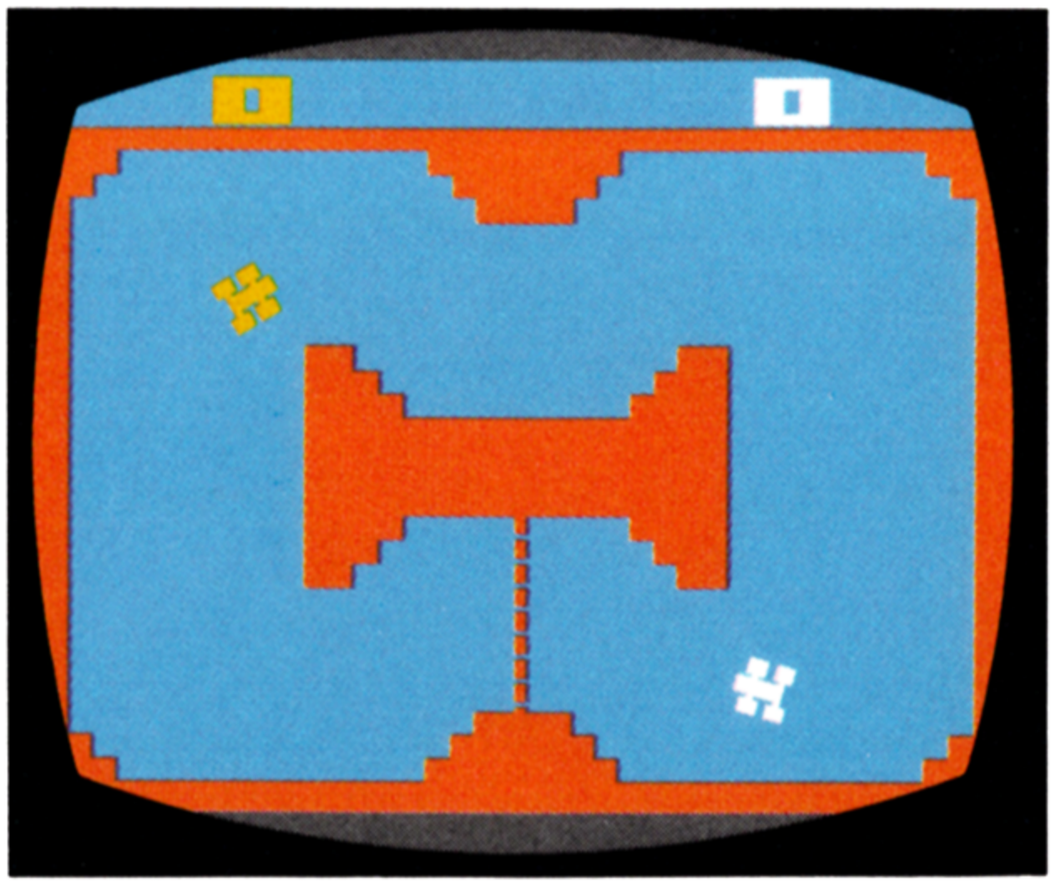
Das Rennen beginnt am Start. Auf die Plätze, fertig...LOS!

SPIEL 1
Grand Prix Rennstrecke

Festhalten, wenn's in die Kurven dieser Rennstrecke geht! Sie legen sich mit einem Gegner an, der versucht, als erster 25 Runden zu schaffen. Zeigen Sie ihm, woher der Wind weht!

SPIEL 2
Grand Prix Rennstrecke (Zeitmesser)

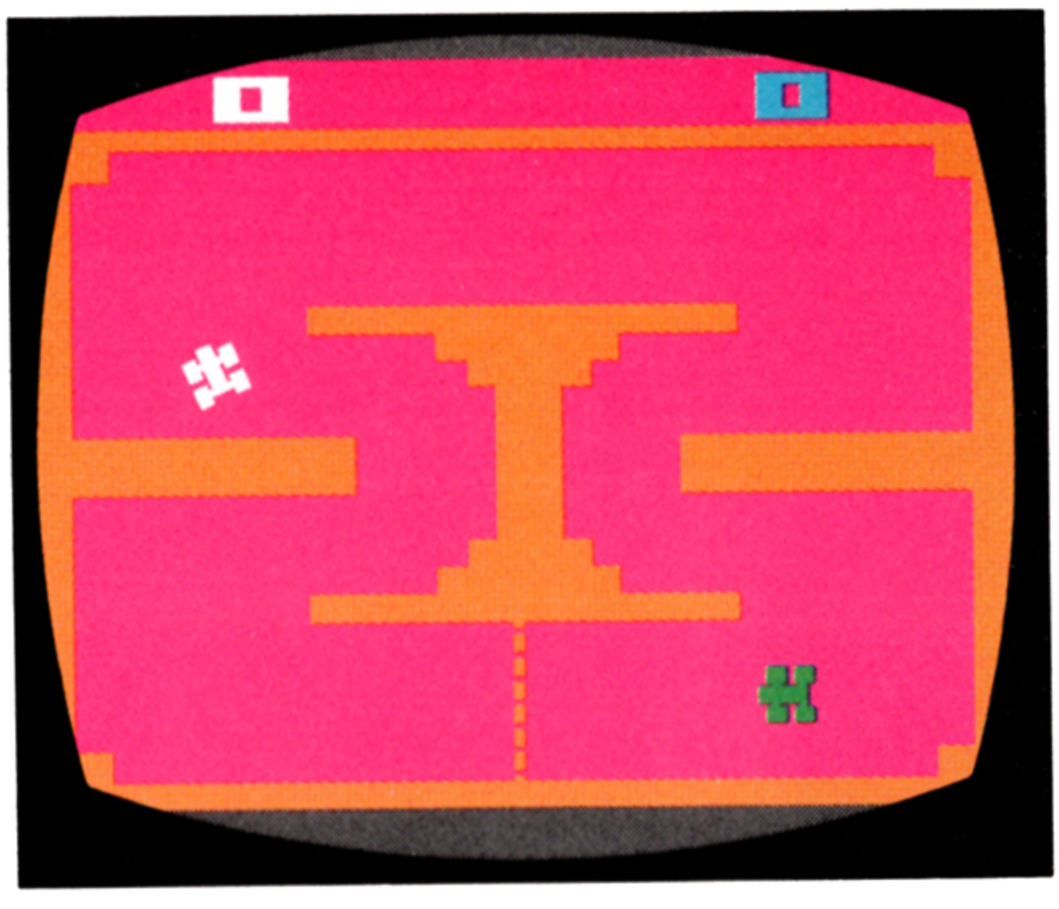
Auf der Grand Prix Rennstrecke fahren Sie auf Zeit gegen die Uhr. In 60 Sekunden durchfahren Sie möglichst viele Runden. Versuchen Sie, Ihren letzten Rundenstand zu verbessern. Eine gute Gelegenheit, sich für Rennen mit einem Gegenspieler zu rüsten.



Grand Prix Rennstrecke

SPIEL 3
Teufelsknie Rennstrecke

Bevor Sie Herr dieser Rennstrecke sind, müssen Sie ein paar hinterlistige Kurven meistern. Sie, und ein Gegner fahren mit hoher Geschwindigkeit. Zunehmend schneller steuern Sie Ihren Rennwagen, um als erster 25 Runden hinter sich zu bringen.



Teufelsknie Rennstrecke

SPIEL 4
Teufelsknie Rennstrecke (Zeitmesser)

Ein Wettkampf wie mit dem Teufel! Fahren Sie auf Zeit gegen die Uhr, und rasen Sie 60 Sekunden um die Runden — um so viele wie möglich!

CRASH n' SCORE™

Gewinnpunkte bei Zusammenstoß! Jeder Spieler hält eine Drehknopfsteuerung und lenkt einen Rennwagen. Das weiße Viereck ist das Angriffsziel. Erscheint es auf dem Bildschirm, steuert der Rennwagen darauf zu. Ist ein Zusammenstoß erfolgt, erhält der Spieler einen Punkt, und das Viereck verschwindet.

Das Viereck taucht aus einer anderen, zufälligen Richtung am Bildschirm wieder auf. Sie werden die Motoren heulen hören, und einen KRACH beim Zusammenstoß. Ein Gewinnpunkt wird von einem PIEP-Ton begleitet.

Fahren Sie Ihren Wagen über irgendeine der Spielfeldseiten, so taucht er auf der gegenüberliegenden Seite wieder auf. Überfahren Sie also beispielsweise die obere Spielfeldlinie, so erscheint das Auto unten wieder. Als Spielstrategie anwendbar, um als erster zum Viereck zu gelangen!

Die Wagen und die Punktezahl sind farbengleich. Die Zahl rechts bezieht sich auf den rechten, die Zahl links auf den linken Spieler.

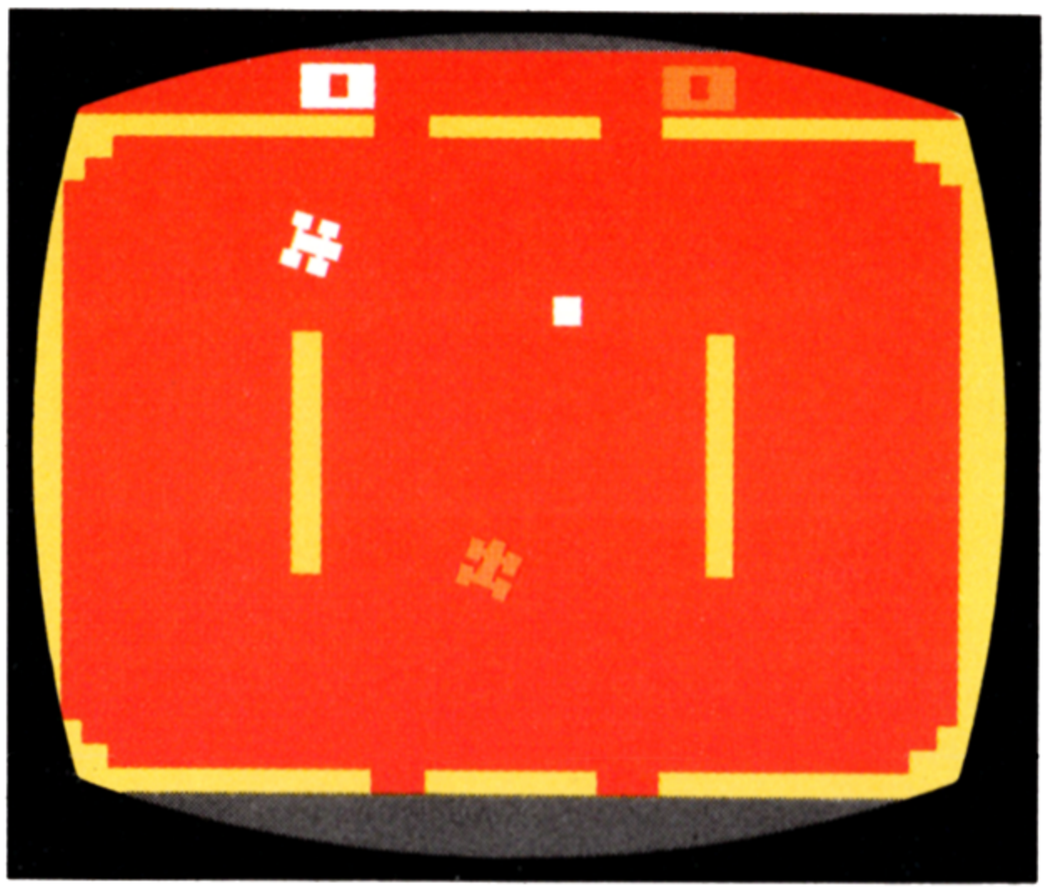
SPIEL 5
Crash n' Score™ Rennstrecke I

Bei Spielen für zwei Spieler werden die Zusammenstöße mit dem Viereck gewertet. Wer als erster 50 Treffer erzielt, hat gewonnen.

SPIEL 6
Crash n' Score™ Rennstrecke I (Zeitmesser)

Der Spieler spielt auf Zeit gegen die

Uhr, um in 60 Sekunden möglichst viele Treffer zu erzielen. Die linke Zahl ist die Trefferanzeige, die rechte der Zeitmesser.



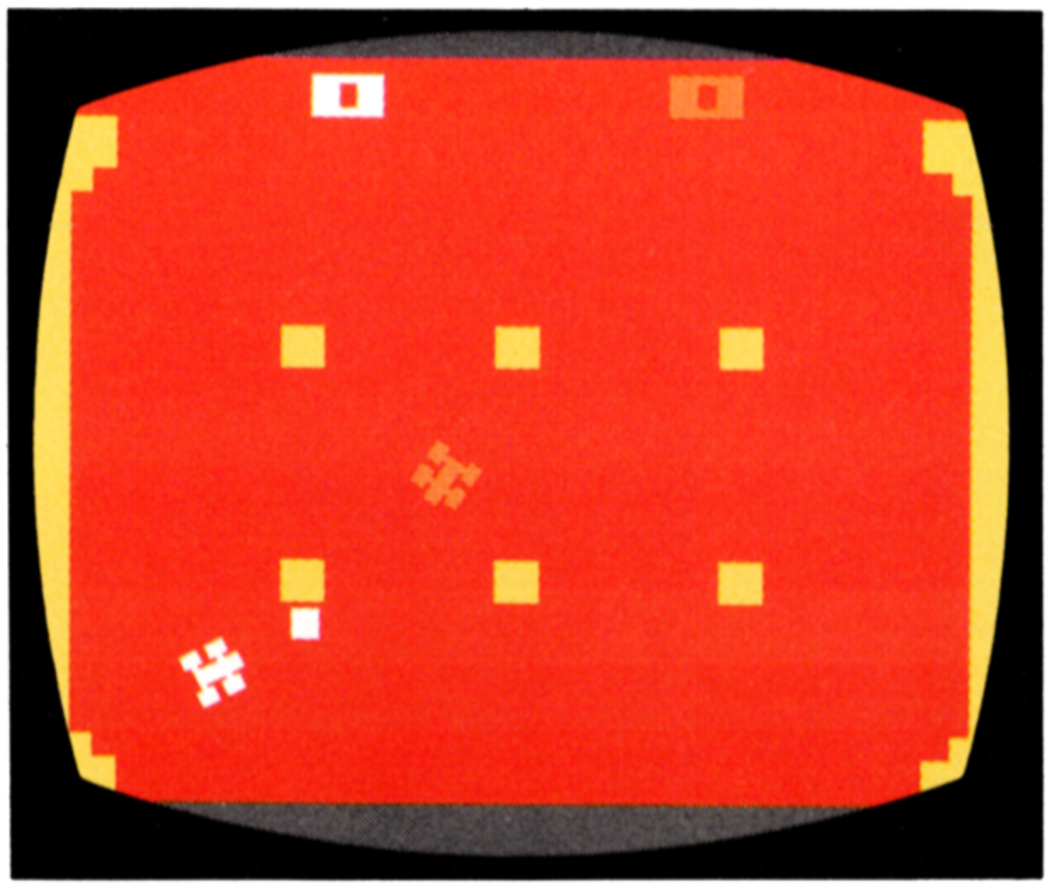
Crash n' Score™ Rennstrecke I

SPIEL 7
Crash n' Score™ Rennstrecke II

Zwei Spieler fahren mit hoher Geschwindigkeit; jeder möchte als erster 50 Punkte erzielen. Sechs tückische Hindernisse machen dieses Spielfeld schwieriger.

SPIEL 8
Crash n' Score™ II (Zeitmesser)

Ein Spieler spielt mit hoher Geschwindigkeit auf Zeit gegen die Uhr. Sein Ziel? In 60 Sekunden auf einem trickreichen Kurs mit sechs Hindernissen so viele Treffer wie möglich zu erzielen.



Crash n' Score™ Rennstrecke II

TAG™

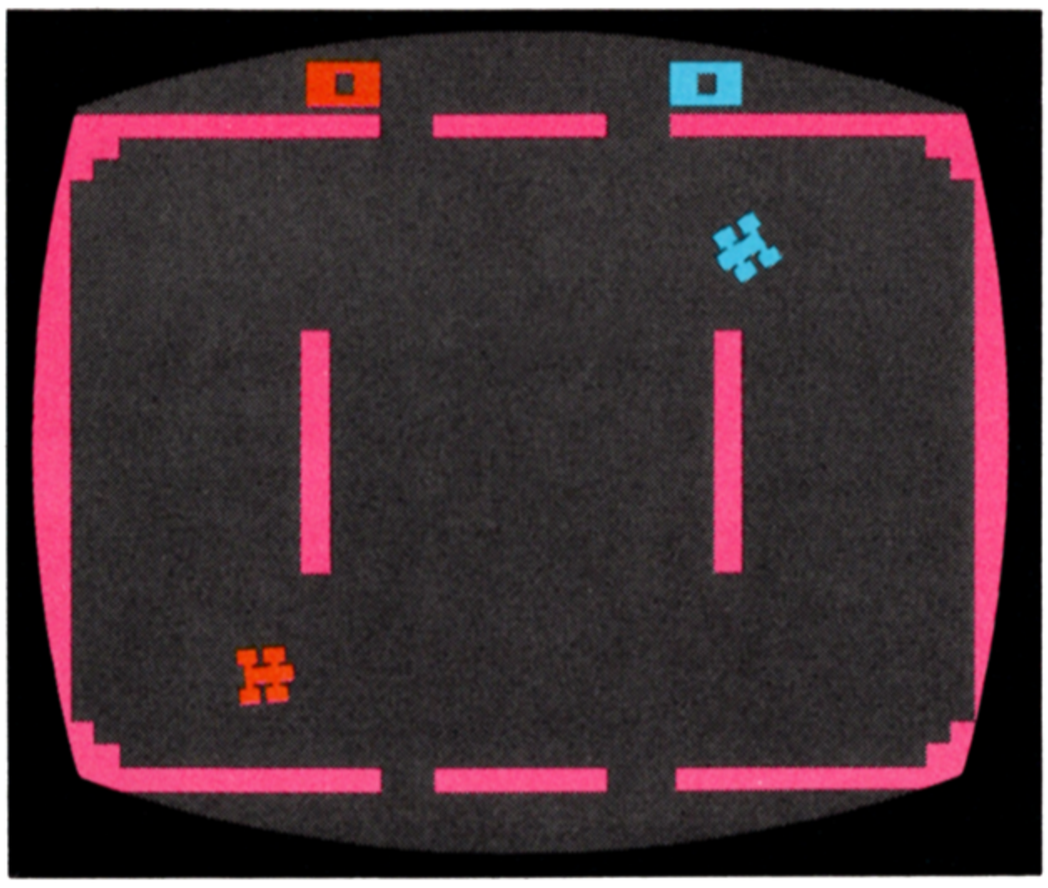
Gespielt wird mit zwei Spielern, wie gewöhnliches "Haschen". Jeder Spieler steuert ein Auto. Das Auto, das NICHT blinkt, ist der Fänger.

Blinkt Ihr Auto, dürfen Sie sich vom gegnerischen Auto (dem Fänger) nicht erwischen lassen. Für jede Sekunde, in der Ihr Gegner Sie nicht erwischt, erhalten Sie einen Punkt.

Schnappt das gegnerische Auto, also der Fänger, das Ihre, hört Ihr Auto auf zu blinken. Jetzt sind Sie der Fänger, und müssen das blinkende Auto schnappen.

Überfahren Sie irgendeine Spielfeldseite, so erscheint Ihr Auto an der gegenüberliegenden Seite wieder. Zum Beispiel: Überfahren Sie die obere Spielfeldseite, erscheint Ihr Auto an der unteren Spielfeldseite wieder.

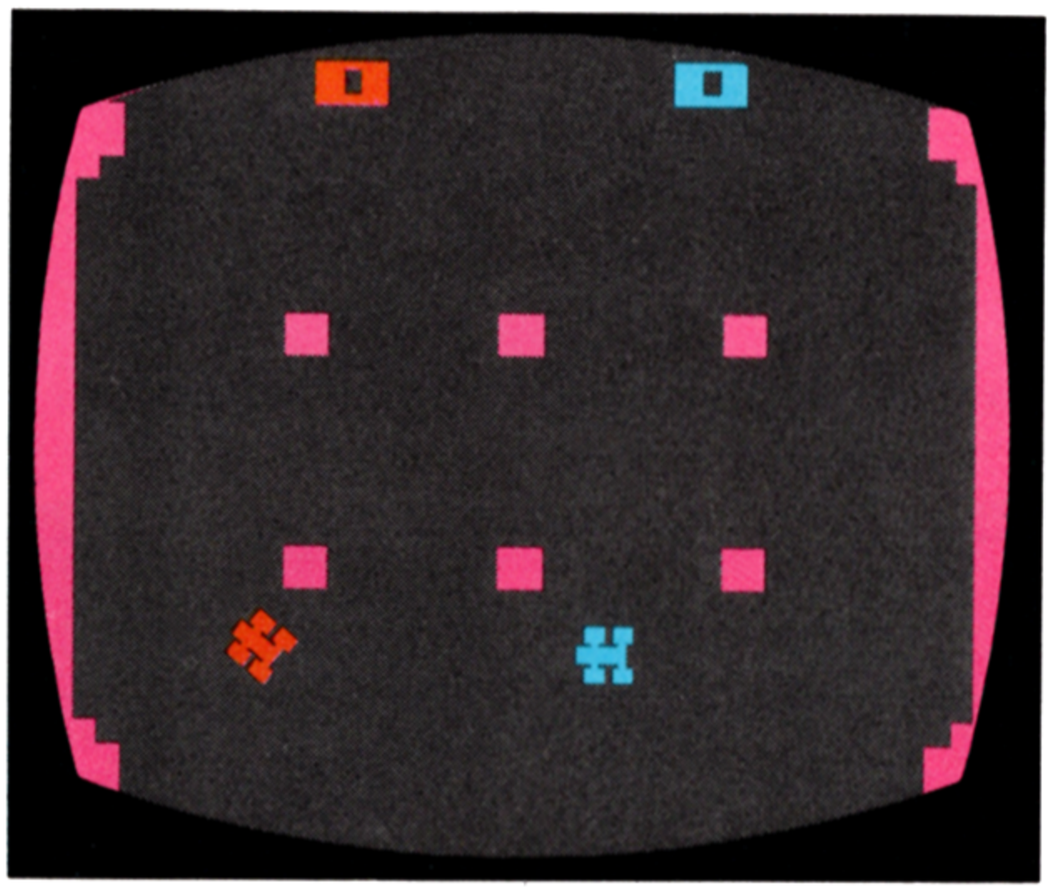
Die beiden Zahlen an der oberen Spielfeldseite beziehen sich auf die Punktezahl des einzelnen Spielers. Oben rechts ist der Stand des rechten, oben links der Stand des linken Spielers.



Tag™ Hindernisjagd

SPIEL 9
Tag™ — Hindernisjagd

Der Spieler, der als erster 99 Punkte erzielt, ist Sieger.



Tag™ Motorjagdstrecke

SPIEL 10
Tag™ Motorjagdstrecke

Der Spieler, der auf dieser komplizierten Strecke als erster auf 99 Punkte kommt, hat gewonnen. Die Rennautos fahren mit hoher Geschwindigkeit.

EISRENNEN

Die Wagen rasen auf vereister Strecke entweder im Rennen gegeneinander, oder gegen die Uhr. Das Eis erschwert das Fahren auf der Bahn.

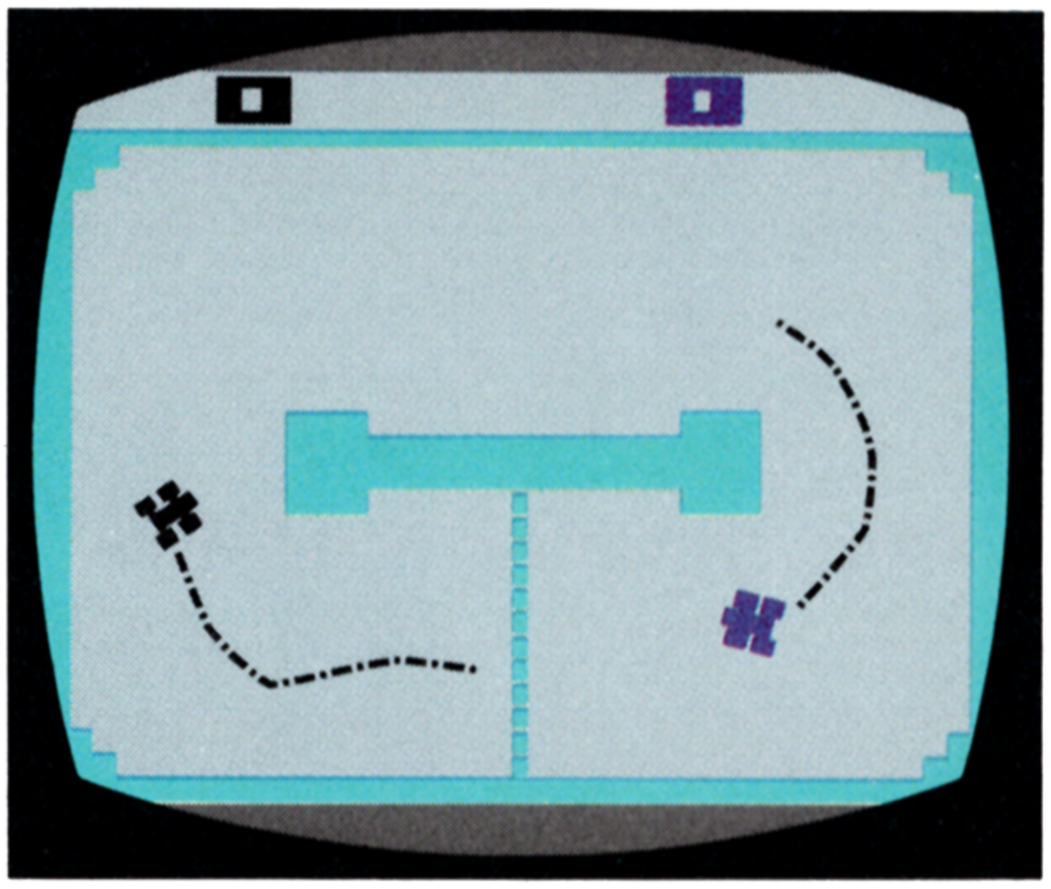
Bei Spielen für zwei Spieler wetteifern die Rennfahrer gegeneinander. Die zwei Zahlen oben zeigen den Rundenstand eines jeden Spielers an. Die rechte Anzeige zeigt den Stand des rechten Spielers, die linke des linken Spielers an.

Bei Spielen auf Zeit gegen die Uhr für einen Spieler benützt der Spieler die rechte Drehknopfsteuerung. Die Zahl oben links ist der Rundenstand; die Zahl oben rechts der Zeitmesser.

Hörbar sind die Motoren beim Gasgeben, und der KRACH, wenn Ihr Auto mit dem gegnerischen Wagen oder den Spielumgrenzungen zusammenstößt.

SPIEL 11
Eissprintrennstrecke

Holen Sie auf der Geraden das letzte aus Ihrem Wagen heraus, gehen Sie aber die Kurven vorsichtig an — so versuchen Sie, 25 Runden als erster zu durchfahren.



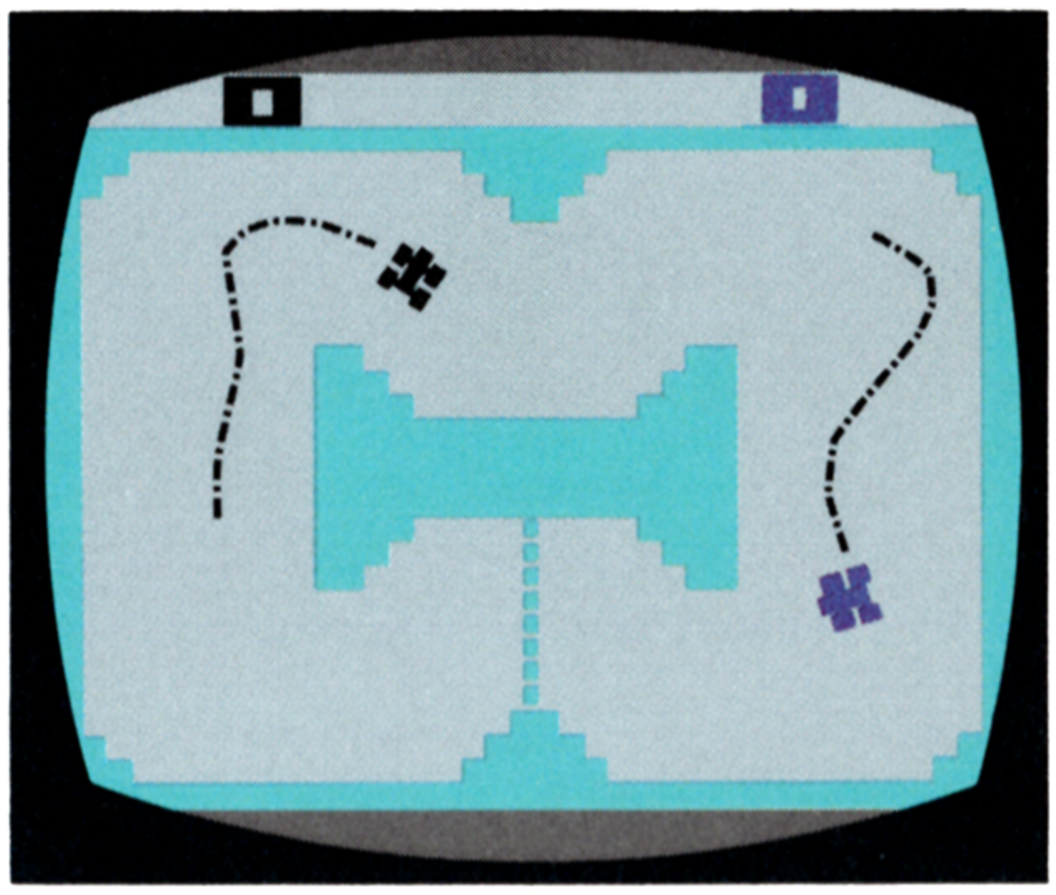
Eissprintstrecke

SPIEL 12
Eissprintstrecke (Zeitmesser)

Lernen Sie, die Strecke zu beherrschen, indem Sie gegen sich selbst auf Zeit fahren. Mit welchem Ziel? In 60 Sekunden so viele Runden wie möglich zu fahren.

SPIEL 13
Eisrallystrecke

Sie manövrieren Ihren Wagen mit hoher Geschwindigkeit um die scharfen Kurven, und versuchen, Ihren Gegner auf der vereisten Strecke hinter sich zu lassen. Der Spieler, der als erster 25 Runden durchfahren hat, geht als Sieger hervor.



Eisrallystrecke

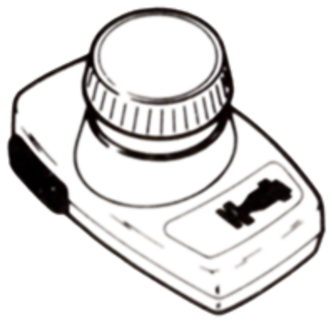
SPIEL 14
Eisrallystrecke (Zeitmesser)

Die Zeit läuft, und Sie versuchen, in 60 Sekunden so viele Runden wie möglich zu verzeichnen.

Anleitung, Programm und Audiovisueller Teil © 1978 Atari, Inc.

14 VIDEO GIOCHI

INDY 500



Per partecipare a tutte le gare di corsa si usa il telecomando a volante. Accertarsi che lo spinotto del telecomando sia saldamente inserito nella presa del Computer System™. Consultare il Manuale di Instuzioni per maggiori dettagli.

NOTA: Per prolungarne la vita e proteggerne i componenti elettronici il Computer deve essere spento quando si inserisce o si toglie una cassetta.

USO DEI TELECOMANDI

In tutte le gare di corsa, si usi la manopola del telecomando per guidare la macchina de corsa sulla pista. Il pulsante rosso a lato del telecomando è l'acceleratore. Premetelo e VIA!

PUNTEGGIO

In tutte le prove a tempo, per un solo giocatore, si corre contro l'orologio. Guardate quanti girl di pista riuscite a fare in 60 secondi. Nei giochi per due giocatori, i due giocatori corrono l'uno contro l'altro. Il giocatore che primo completa 25 giri, vince.

Nei giochi Crash n'Score™, il giocatore totalizza un punto ogni volta che la sua macchina colpisce il quadratino bianco. Nei giochi per un solo giocatore, il giocatore dispone di 60 secondi per fare il maggior numero possibile di urti. Nei giochi per due giocatori, vince il giocatore che per primo totalizza 50 punti.

Nei giochi TAG per due giocatori, si totalizza un punto per ogni secondo in cui si evita di essere toccati dall'avversario.

In tutti i giochi si perde soltanto tempo e non dei punti quando si va a sbattere contro i limiti del campo o contro una barriera.

DIFFILCOLTA

Portare il commutatore di difficoltà dalla posizione B alla posizione A, in tal modo la macchina va ad alta velocità, il che ne rende più difficile il controllo.

RACE CAR

Sia che corriate contro l'orologio che contro un altro giocatore, la vostra auto affronta le curve di piste molto pericolose.

Nei corso dei giochi per un solo giocatore, si corre contro l'orologio usando il telecomando di sinistra per guidare l'auto. Il numero in alto a sinistra, è il numero dei girl; il numero in alto a destra è il numero dei secondi.

Nei giochi per due giocatori, i giocatori corrono l'uno contro l'altro. I due numeri in alto rappresentano il numero dei giri che ciascun giocatore ha portato a termine. Il punteggio di destra si riferisce al giocatore che ha il telecomando di destra; il numero di sinistra indica il punteggio del giocatore che ha il telecomando di sinistra.

Si sentirà il rombo dei motori quando le macchine accelerano ed il "CRASH" quando la macchina va a sbattere contro la macchina dell'avversario o contro i limiti del campo.

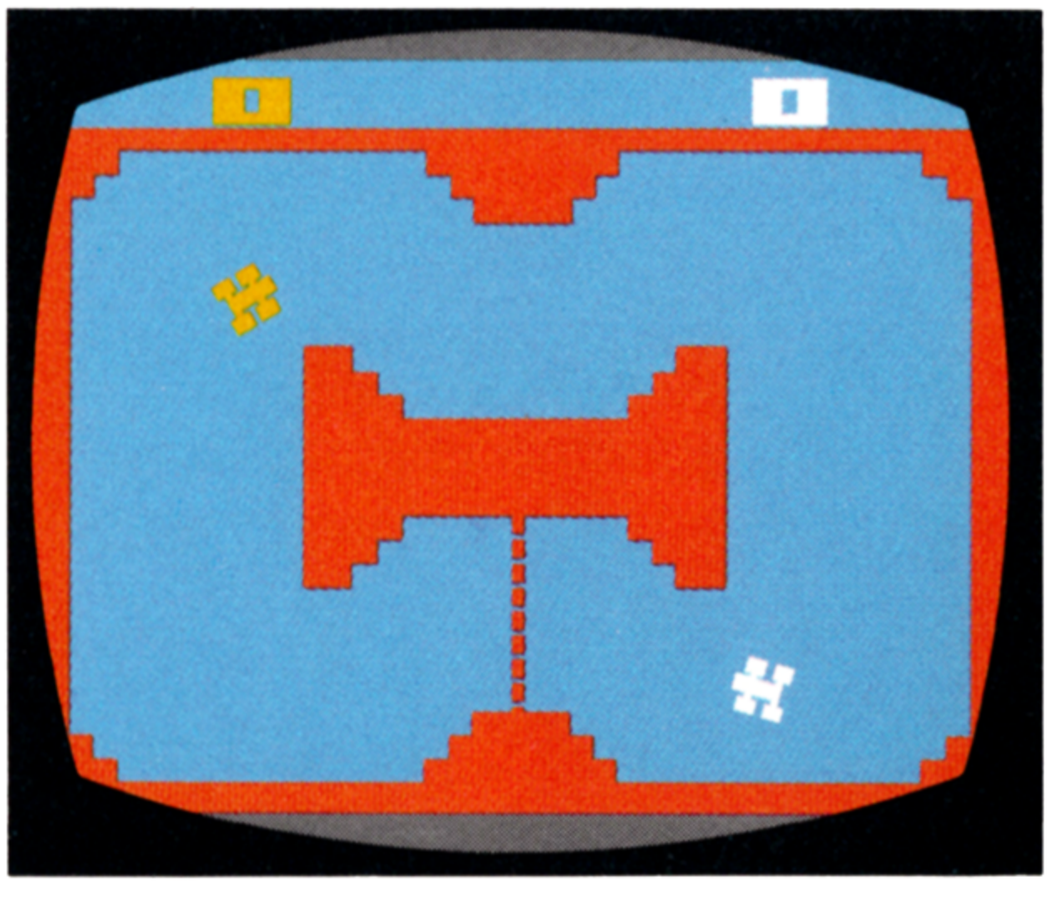
La corsa ha inizio alla linea di partenza. Pronti! Attenti! VIA!

GIOCO 1
Gran Premio

Tenetevi forte mentre affrontate le curve di questa pista. State correndo contro un avverario deciso a portare a termine per primo i 25 giri per vincere. Correte forte!

GIOCO 2
Prova contro il tempo

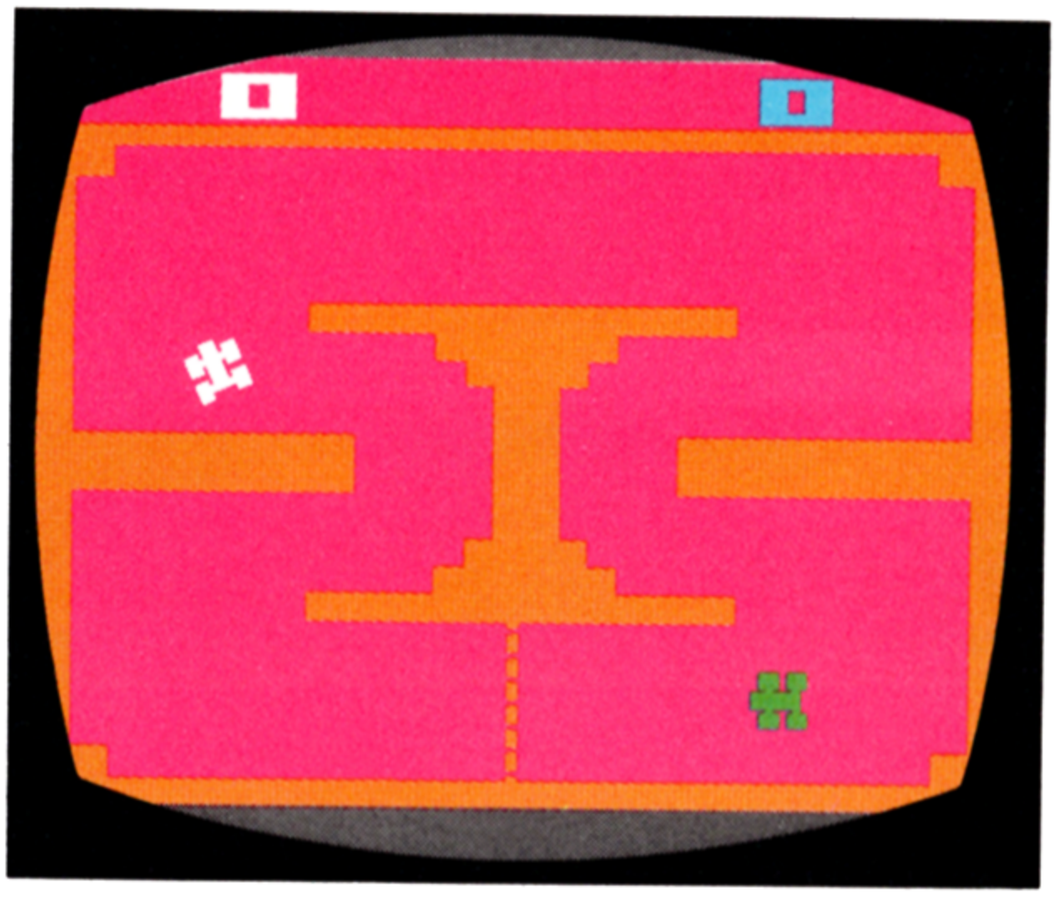
Sulla pista del Gran Premio si corre contro l'orologio. Avete 60 secondi per portare a termine il maggior numero possibile di giri. Cercate di battere il vostro ultimo record. Questo gioco è un ottimo mezzo per imparare a correre control gli avversari.



Pista Gran Premio

GIOCO 3
Gomito del Diavolo

Vi aspettano delle curve diaboliche prima di poter conquistare questa pista. Ad alta velocità correte contro l'avversario. Guidate la macchina sempre più velocemente per essere i primi a portare a termine i 25 giri.



Pista Gomito del Diavolo

GIOCO 4
Gomito del Diavolo (Prova contro il tempo)

Questa è una corsa contro il demomio. Si corre contro L'orologio e si cerca di portare a termine il maggior numero possibile di giri in 60 secondi.

CRASH n' SCORE™

Fate punti andando a sbattere! Ogni giocatore guida un'auto da corsa con il telecomando tenuto in mano. Il quadratino bianco è il vostro bersaglio. Quando compare sullo schermo, le macchine tentano di urtarlo. Quando l'urto avviene, il giocatore totalizza un punto ed il quadratino scompare. Il quadratino ricompare casualmente in un'altra parte dello schermo. Si sentono i motori rombare ed il CRASH quando la macchina entra in collisione con quella dell'avversario. Un "BEEP" dirà che avete fatto un punto.

Fate uscire la macchina da qualsiasi lato del campo ed essa ricomparirà sul lato opposto, per esempio sterzate la macchina facendola uscire dal lato in alto dello schermo ed essa ricomparirà sul fondo dello stesso. Questa caratteristica può essere sfruttata per raggiungere per primi il quadratino bersaglio!

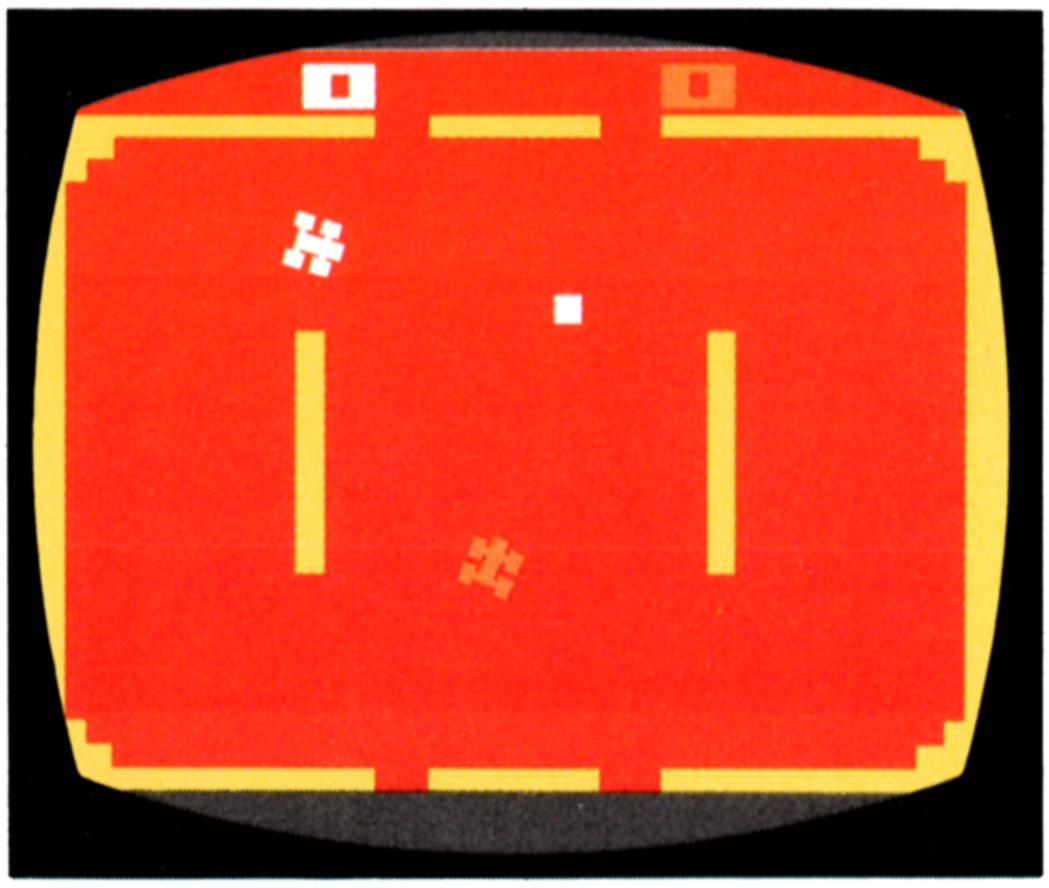
Le macchine hanno lo stesso colore del punteggio che compare sopra al campo. Il punteggio a destra si riferisce al giocatore che ha il telecomando di destra; il punteggio a sinistra si riferisce al punteggio del giocatore che ha il telecomando di sinistra.

GIOCO 5
Crash n'Score I

Nei giochi per due giocatori, i giocatori cercano di urtare il quadratino. Il giocatore che per primo totalizza 50 urti vince la partita.

GIOCO 6
Crash n'Score I (Prova contro il tempo)

Il giocatore corre contro l'orologio per mettere a segno il maggior numero possibile di urti entro 60 secondi. Il numero in alto a sinistra è il numero degli urti. Il numero in alto a destra è il numero dei secondi.



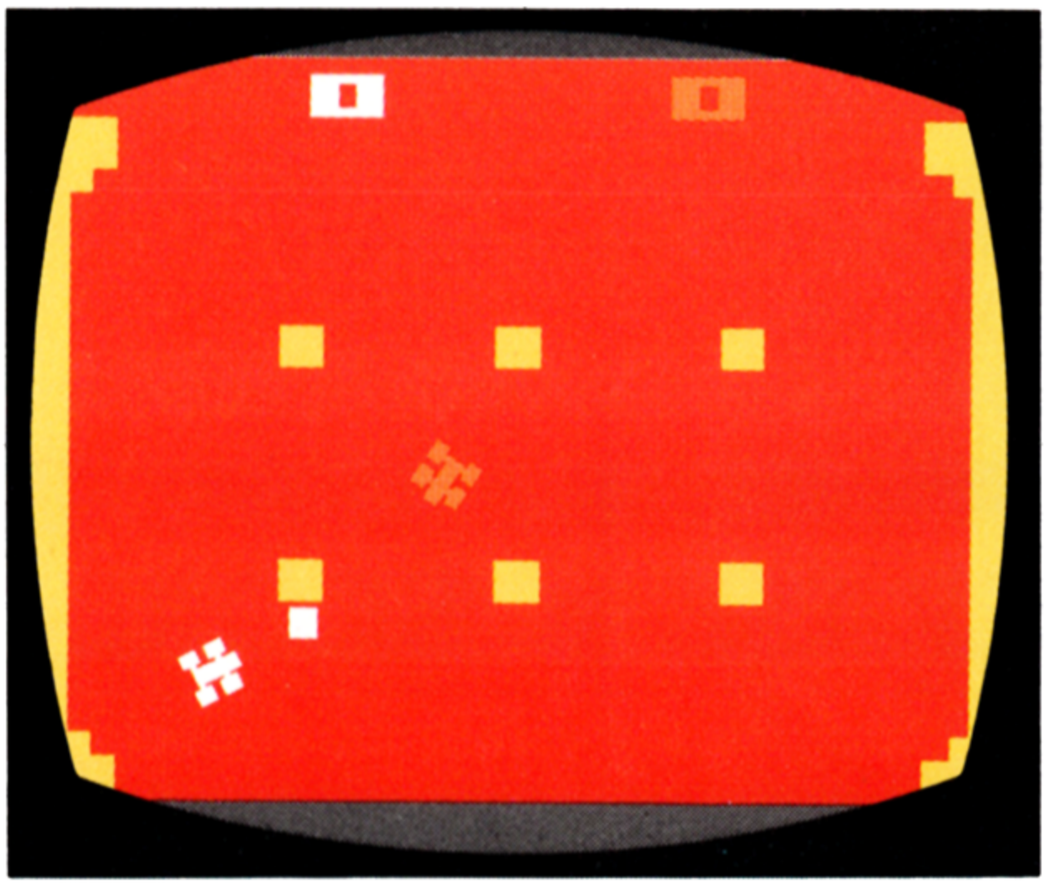
Pista Crash n'Score I

GIOCO 7
Crash n'Score II

I due giocatori vanno ad alta velocità per essere i primi a totalizzare 50 urti. Il campo è più complesso ed ha sei barriere insidiose.

GIOCO 8
Crash n'Score II (Prova contro il tempo)

I due giocatori corrono per battere l'orologio. Lo scopo da raggiungere? Totalizzare il maggior numero possibile di urti in 60 secondi su di un campo con sei barriere insidiose.



Pista Crash n'Score II

TAG™

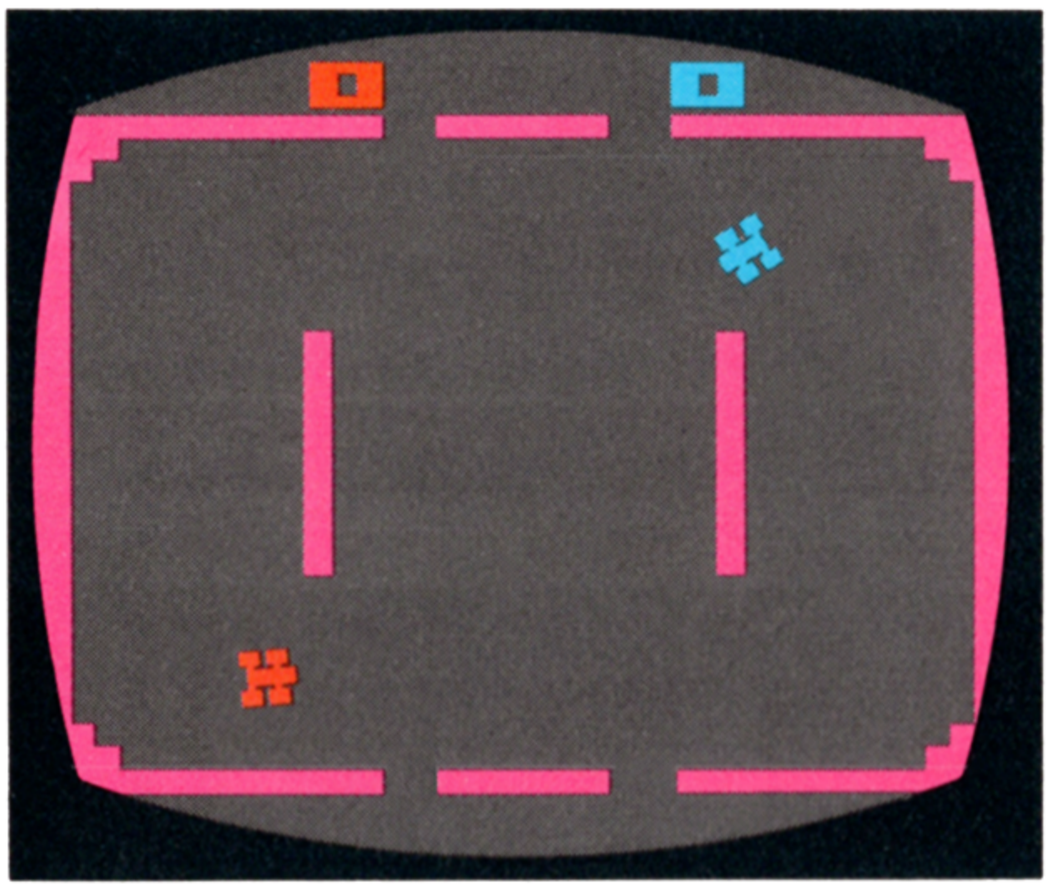
Si gioca in due come si fa quando si gioca a "rincorrersi". Ogni giocatore comanda una macchina. La macchina che NON lampeggia è "sotto".

Quando la vostra macchina sta lampeggiando, dovete evitare di essere toccati dalla macchina dell'avversario (che è sotto). Si totalizza un punto per ogni secondo in cui si evita di essere toccati.

Quando una macchina che è sotto tocca la vostra, questa comincia a lampeggiare. Siete voi ora ad essere "sotto" e dovete toccare la macchina che lampeggia. Fate uscire la macchina da un lato qualsiasi del campo ed essa ricomparirà sul lato opposto. Per esemio, sterzate la macchina facendola uscire dall'alto del campo ed essa ricomparirà sul fondo dello stesso.

I due numeri in alto rappresentano i punteggi dei giocatori. Il punteggio di destra si riferisce al giocatore che ha il telecomando di

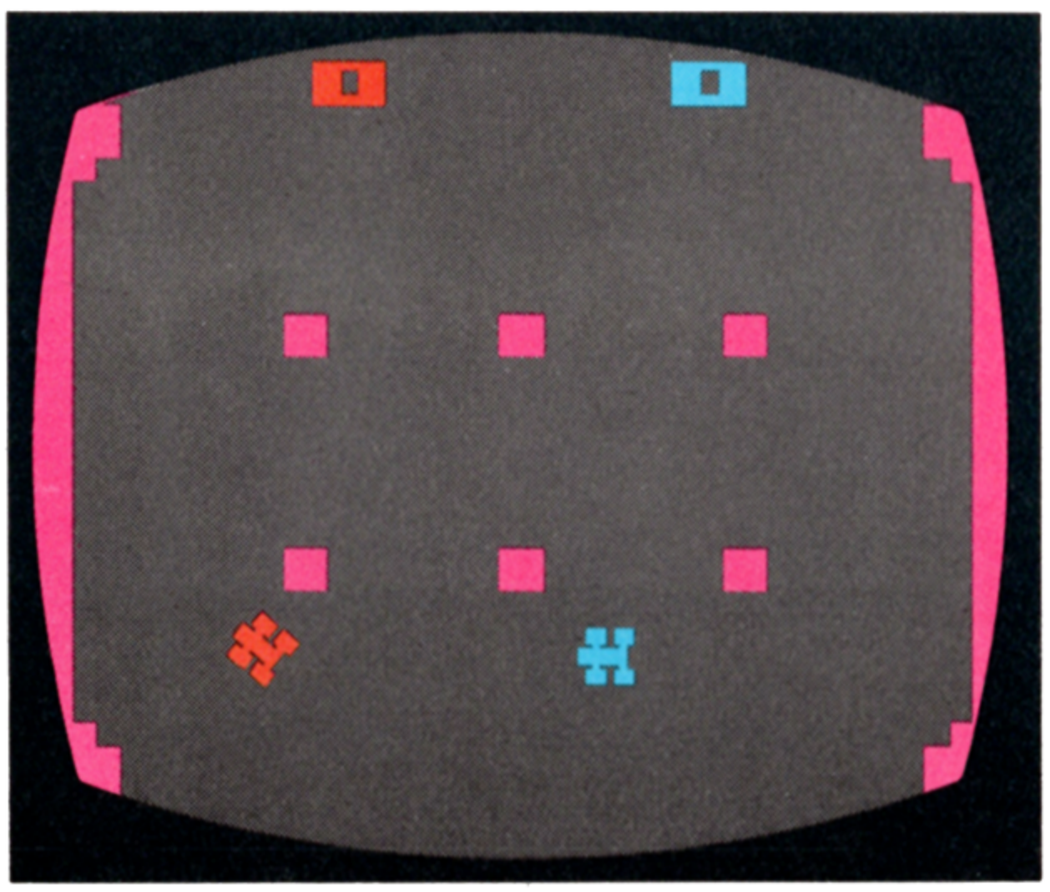
destra; il numero di sinistra è il punteggio del giocatore che ha il telecomando di sinistra.



Tag - Pista con barriere

GIOCO 9
TAG - Pista con barriere

Il primo giocatore che totalizza 99 punti vince la partita.



Tag - Pista con lampioni

GIOCO 10
TAG - Pista con lampioni

Il primo giocatore che totalizza 99 punti in questo campo complicato vince. Le macchine vanno a velocità elevata.

ICE RACE

Le macchine corrono su di una pista ghiacciata e competono l'una contro l'altra oppure contro l'orologio. Il ghiaccio rende difficile la guida sulla pista.

Nei giochi per due giocatori, questi corrono l'uno contro l'altro. I due numeri in alto rappresentano il numero di giri che ogni giocatore ha portato a termine. Il punteggio di destra si riferisce al giocatore che ha il telecomando di destra; il numero di sinistra indica il punteggio del giocatore che ha il telecomando di sinistra.

Durante i giochi contro il tempo per un solo giocatore questo usa il telecomando di sinistra per correre contro l'orologio. Il numero in alto a sinistra è il numero dei giri, il numero in alto a destra è il numero dei secondi.

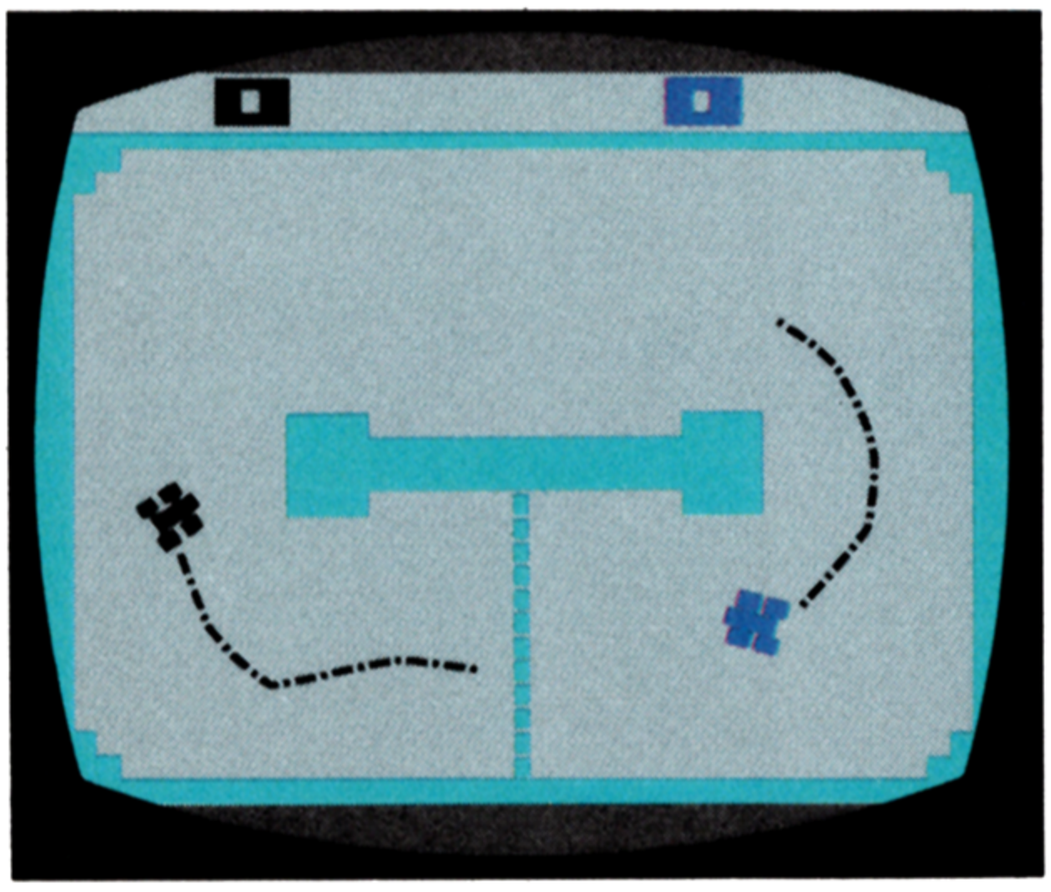
Si sentiranno rombare i motori quando questi accelerano ed il CRASH quando la macchina urta contro la macchina dell'avversario o contro i confini del campo.

GIOCO 11
Corsa Sprint sul Ghiaccio

Spingete i motori sul rettilineo e fate attenzione alle curve mentre cercate di essere i primi a completare i 25 giri.

GIOCO 12
Corsa Sprint sul Ghiaccio (Prova contro il tempo)

Imparate a "sentire" la pista mentre correte contro voi stessi e contro il tempo. Lo scopo? Completare il maggior numero possibile di giri in 60 secondi.



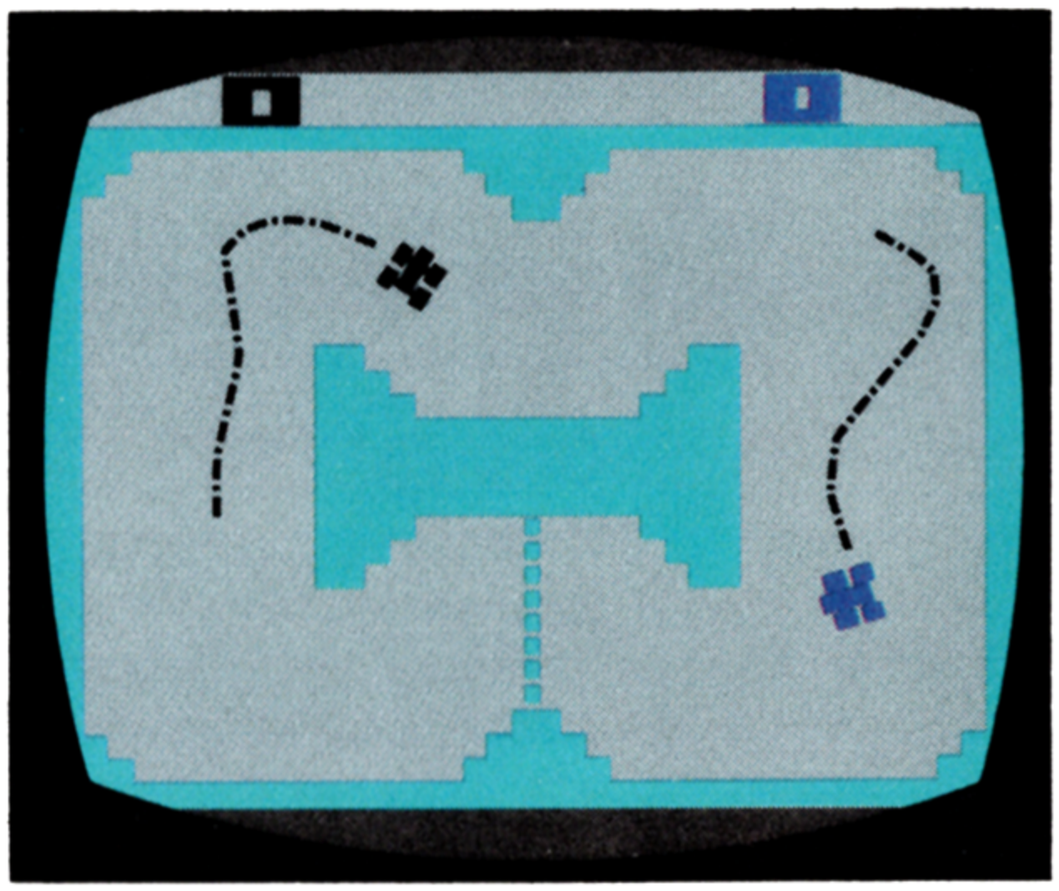
Pista Sprint sul Ghiaccio

GIOCO 13
Rally sul Ghiaccio

La macchina corre veloce mentre affrontate queste curve strette per battere l'avversario sul ghiaccio. Il primo giocatore che completa 25 giri ha vinto.

GIOCO 14
Rally sul Ghiaccio (Prova contro il tempo)

I secondi passano mentre cercate di completare il maggior numero possibile di giri in 60 secondi.

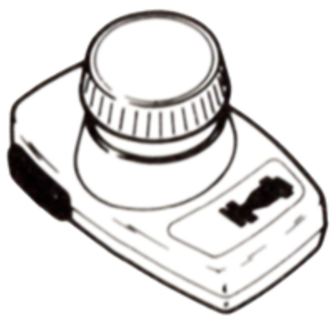


Pista Rally sul Ghiaccio

Manuale, Progamma ed elemento Audiovisuale © 1978 Atari, Inc.

14 JUEGOS VIDEO

INDY 500



Utilice sus controles de conducción para jugar todos estos juegos de coches de carreras. Asegúrese de que los cables de los controles estén bien conectados a los enchufes hembra de su Sistema Video Computadora. Vea su Manual de Instrucciones para más detalles.

NOTA: Para prolongar la vida de su Sistema Video Computadora Atari y proteger los componentes electrónicos, la consola deberá apagarse al introducir o quitar una cassette.

ACCION DE LOS CONTROLES

Para todos los juegos de carreras utilice el mando giratorio en la parte superior de su control para guiar el coche por el campo de juego. El botón en el lado de su Control es el acelerador de su coche.

PUNTUACION

En juegos de una persona, está compitiendo contra reloj. Vea cuantas vueltas le puede dar a la pista en 60 segundos. Compita con otro jugador en juegos de dos personas. El primer jugador en completar 25 vueltas es el ganador.

En juegos de choque y puntúe el jugador marca un punto cada vez que su coche de carreras choca con el cuadrado blanco. En juegos de una persona, el jugador tiene 60 segundos para chocar todas las veces que pueda. En los de dos personas, el primero en conseguir 50 puntos es el ganador.

En juegos de persecución de dos personas, marca un punto por cada segundo que evite ser cogido por su adversario. En todos los juegos tan sólo pierde tiempo, y no puntos al chocar contra cualquier limite o barrera del campo de juego.

DIFICULTAD

Lleve el programador de dificultad de la posición "B" a la posición "A", y su coche viajará a una alta velocidad, con lo que le resultará más difícil controlarlo.

COCHE DE CARRERAS

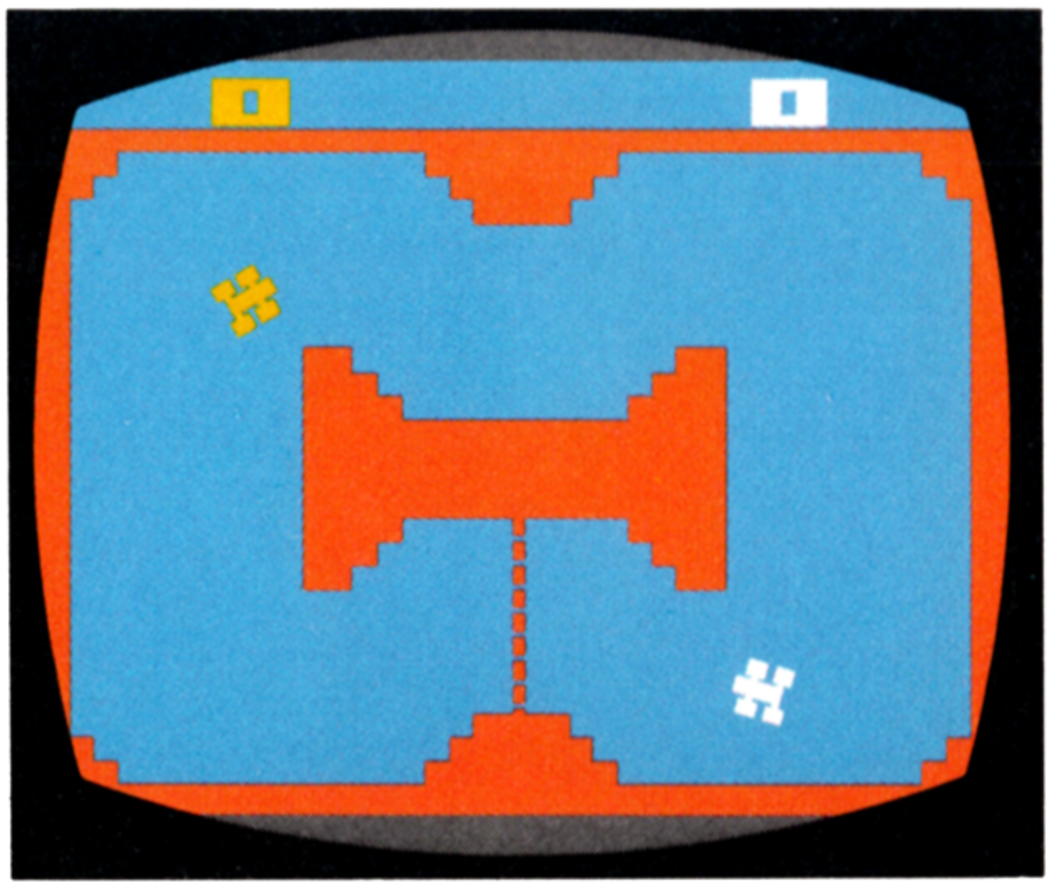
Ya esté compitiendo contra reloj o contra otro coche, su coche de carreras tiene que afrontar las curvas de una pista peligrosa.

En juegos de una persona, compite contra reloj utilizando el control izquierdo para mover el coche. El número de la parte superior izquierda representa el numero de vueltas. El de la derecha es el reloj. En juegos de dos personas, los jugadores compiten unos contra otros. Los números representan el número de vueltas completadas por cada uno. La puntuación derecha es la del jugador del control derecho, y la izquierda la del izquierdo.

Escuchará los motores cuando aceleran y el choque cuando su coche se estrelle contra el de su adversario o los limites del campo. Las carreras empiezan en la linea de salida.

JUEGO 1
Circuito de Grand Prix
Está compitiendo contra un adversario que está haciendo lo posible para completar las 25 vueltas primero.

JUEGO 2
Circuito de Grand Prix (contra reloj)
Compite contra reloj en el Circuito de Grand Prix. Tiene 60 segundos para completar todas las vueltas que pueda. Intente batir su último record. Es muy buena práctica para sus carreras contra sus adversarios en este circuito.



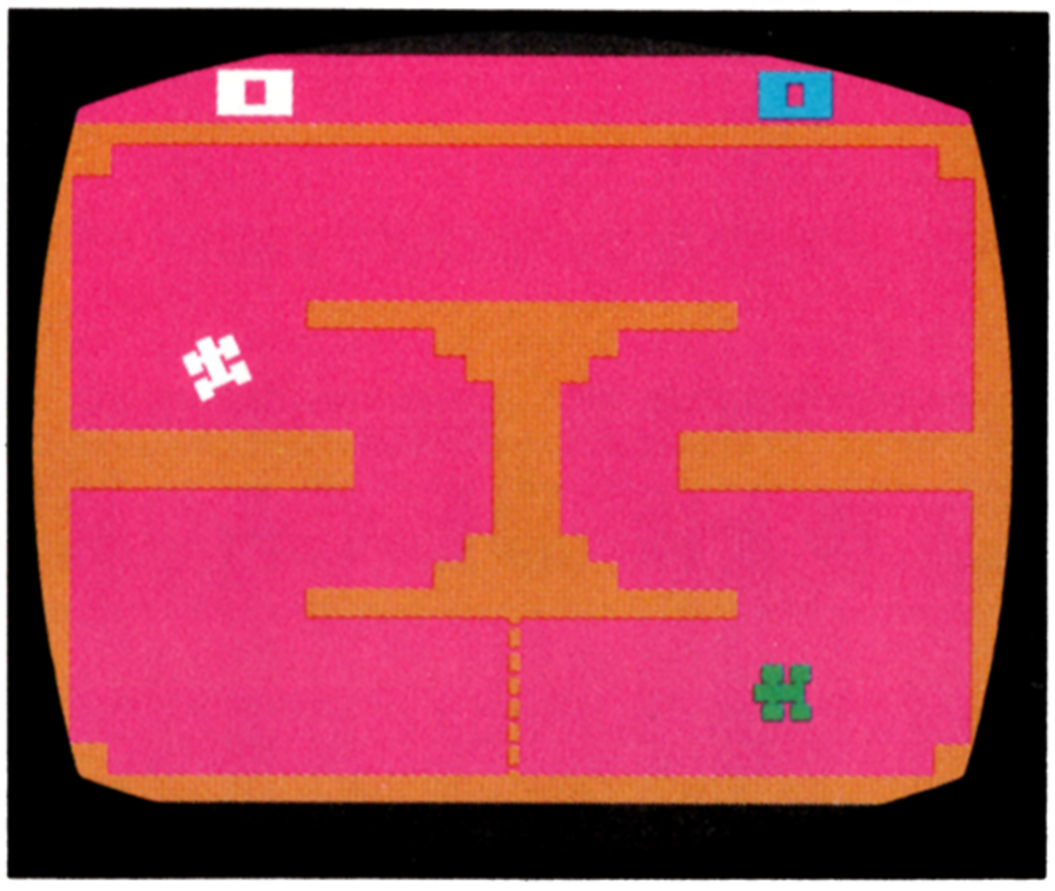
Circuito de Grand Prix.

JUEGO 3
Circuito del Codo del Diablo

Tiene que dominar unas curvas peligrosas antes de tener éxito en este circuito. Compite contra su adversario a gran velocidad. Lleve su coche cada vez más rápido a fín de ser el primero en completar 25 vueltas.

JUEGO 4
Circuiot del Codo del Diablo (contra reloj)

Esta es una carrera contra el diablo. Vd. esta haciendo practicas para las carreras de competición. Compita contra reloj e intente completar vueltas como pueda en 60 segundos.



Circuito del codo del diablo.

CRASH n' SCORE™

!Puntúe chocando!. Cada jugador controla un coche con un control de mano. El cuadrado blanco es el objetivo. Cuando aparezca en el campo de juego, los coches deberán chocar con él. Al estrellarse el jugador marcará un punto y desaparecerá el cuadrado.

El cuadrado reaparecerá en alguna otra parte del cuadrado de juego. Se oirán los rugidos de los motores y el choque al estrellarse su coche contra el de su adversario. Un "pitido" le advertirá cuando puntúa.

Si mueve su coche fuera de los lados del campo, volverá a aparecer en el lado opuesto. Por ejemplo, guíe el coche fuera de la parte superior y reaparecerá en la parte inferior. !Este es uno de los trucos para alcanzar el primer cuadrado!

Los coches son del mismo color que las puntuaciones en la parte superior del campo. La puntuación derecha es la del jugador del Control derecho; el número izquierdo representa la puntuación del izquierdo.

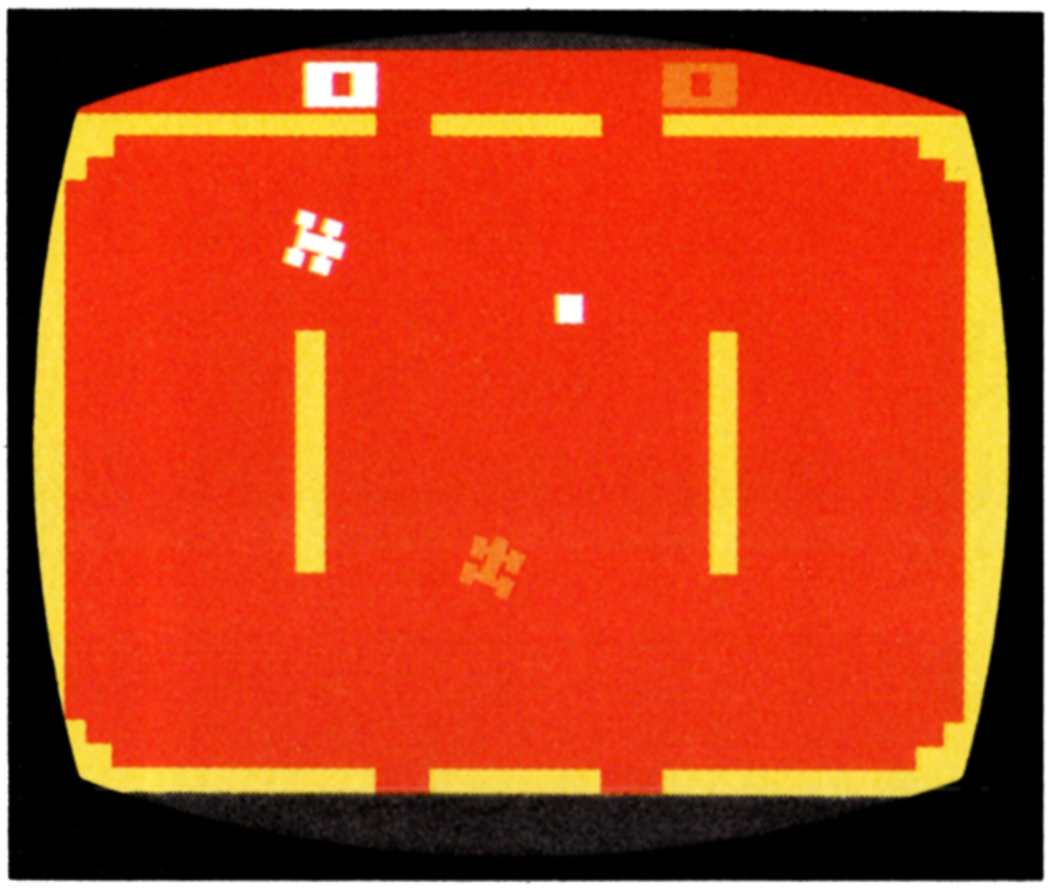
JUEGO 5
Circuito de choque y puntue

En juegos de dos personas, los jugadores compiten para ver quien choca más con el cuadrado. El primero en marcar 50 puntos es el ganador.

JUEGO 6
Circuito de choque y puntue 1 (Contra reloj)

El jugador compite contra reloj e intenta obtener la mayor puntuacion posible en 60 segundos.

El número izquierdo es el número de los choques; el derecho es el del reloj.



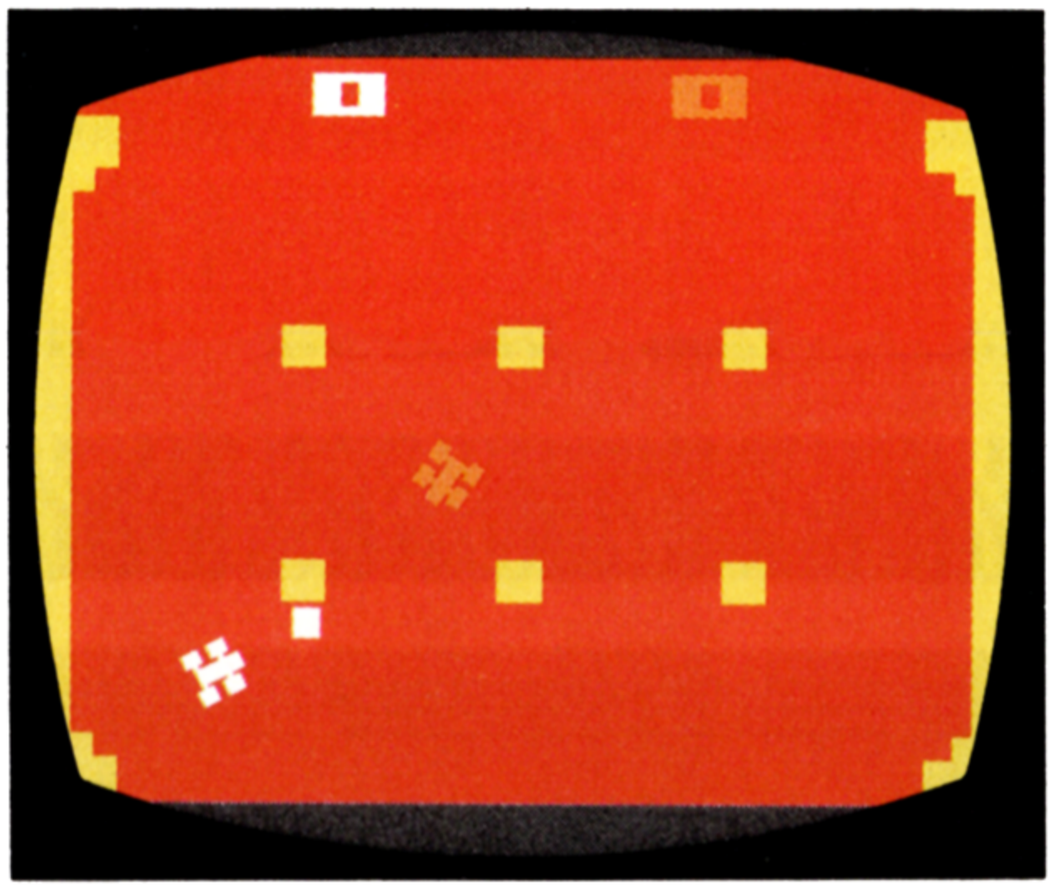
Circuito de choque y puntúe

JUEGO 7
Circuito de Choque y puntue II

Dos jugadores corren a alta velocidad para ser el primero en marcar 50 puntos. El campo de juego es más intrincado, con 6 barreras traicioneras.

JUEGO 8
Choque y puntue II (contra reloj)

Un jugador corre a alta velocidad contra reloj. Su objetivo consiste en marcar todos los puntos que pueden en 60 segundos.



Circuito de choque y puntúe II

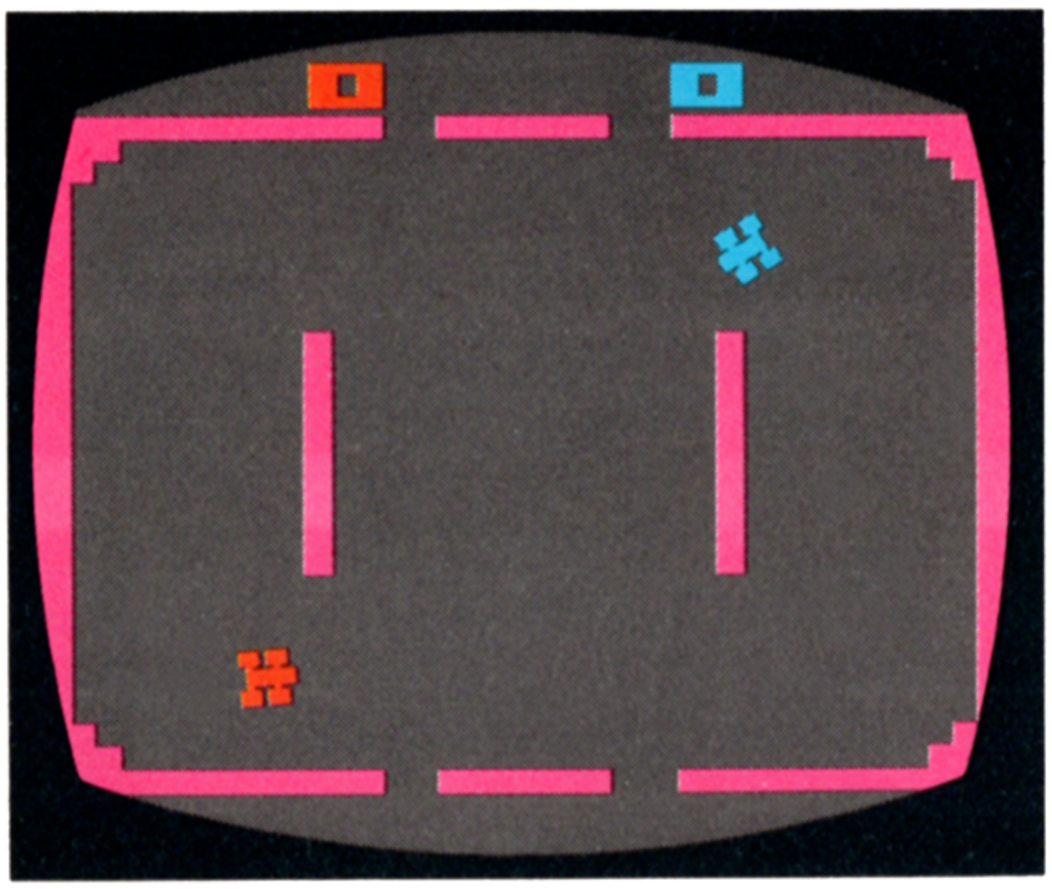
TAG™

Dos personas juegan como si estos fueran juegos corrientes de "pilla pilla". Cada uno controla un coche. El coche que no está parpadeando es el que se queda.

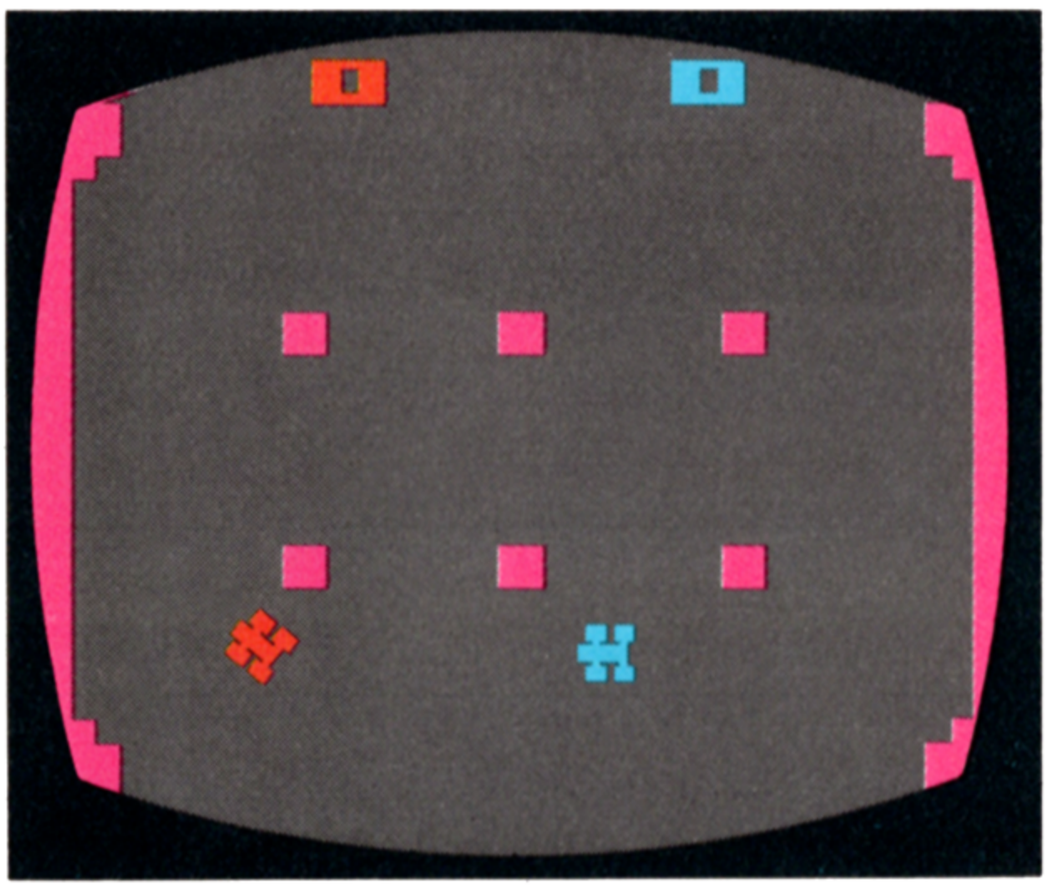
Cuando su coche está parpadeando deberá evitar que el coche de su adversario le coja. Marcará un punto pos cada segundo que consiga evitarlo.

Cuando el otro coche alcance al suyo éste empezará a parpadear. Ahora es Vd. quien se queda a coger al coche que está parpadeando.

Los dos números en la parte superior del campo representan la puntuación de cada jugador. La puntuación derecha es la puntuación del jugador derecho; la izquierda es la del jugador del Control izquierdo.



JUEGO 9
Circuito para juegos de persecución con Barreras
El primer jugador en marcar 99 puntos es el ganador.



JUEGO 10
Circuito para juegos de persecución y caza motorizada
El primer jugador en marcar 99 puntos en este intrincado campo el el ganador.

Circuito para juegos de persecucion y caza motorizada.

CARRERAS SOBRE HIELO

Los coches de carrera corren a alta velocidad.

Los coches corren por un circuito helado, compitiendo el uno contra el otro, o contra reloj. El hielo dificulta la conducción.

En juegos de dos personas, los jugadores compiten el uno contra el otro. Los números representan las vueltas completadas por cada uno. La puntuación derecha es la del jugador del control derecho; la izquierda es la del jugador del control izquierdo.

En juegos de una persona contra reloj, se utiliza el control izquierdo para competir contra reloj. El número izquierdo representa las vueltas y el derecho es el reloj.

Se escucharán los motores al

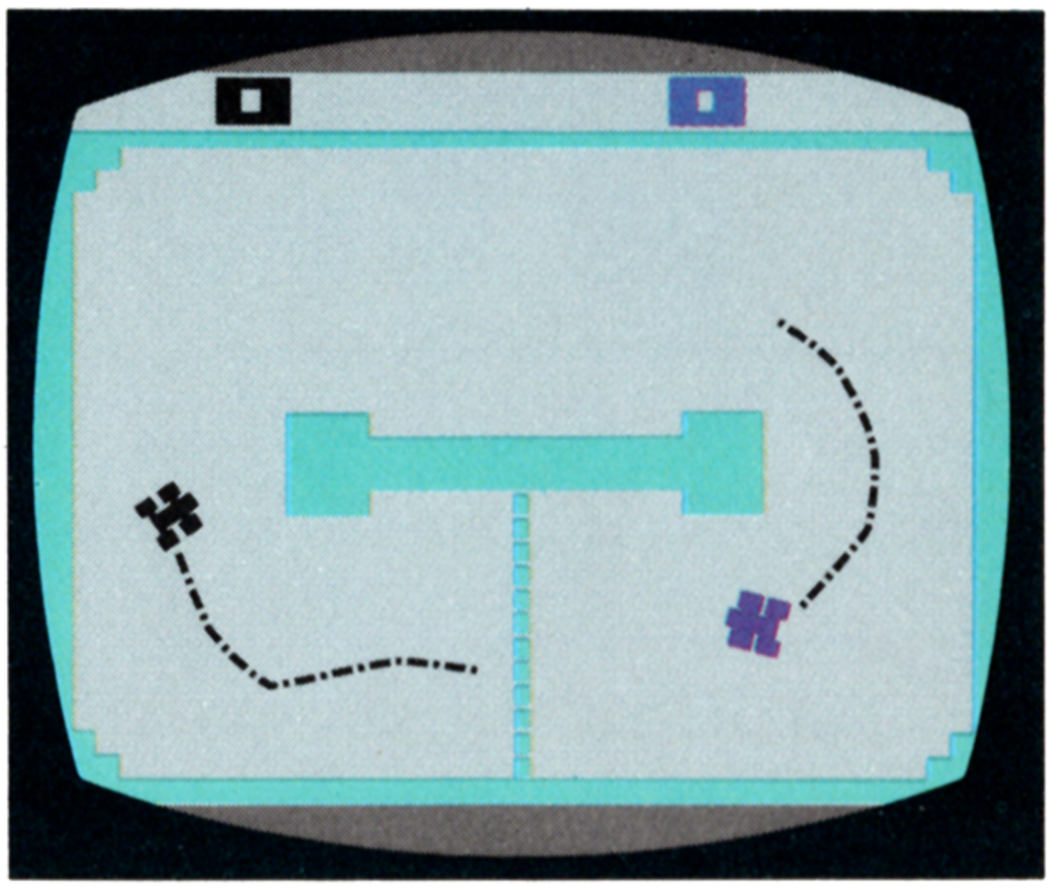
acelerar y el choque cuando se estrelle contra el de su adversario, o con los límites del campo de juego.

JUEGO 11
Circuito helado 1
Acelere los coches en la recta, y tenga cuidado en las curvas al intentar ser el primero en completar 25 vueltas.

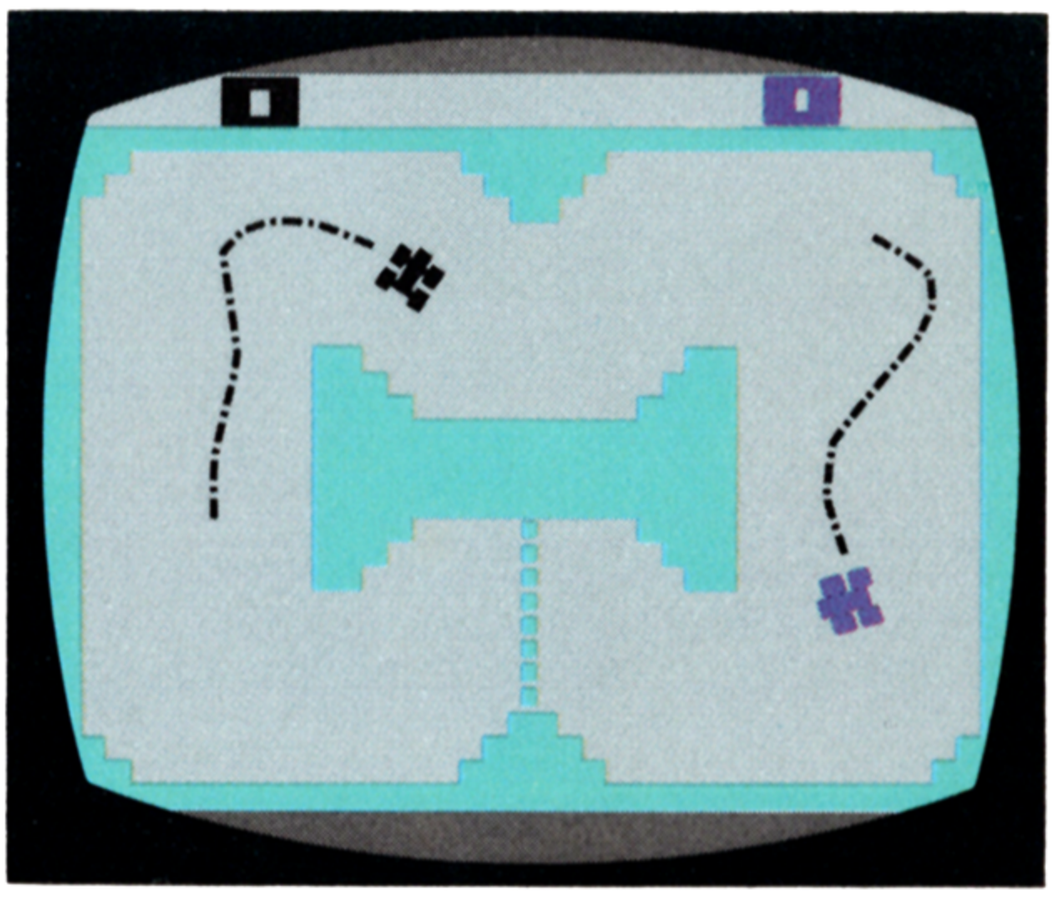
JUEGO 12
Circuito helado (contra reloj)
Aprenda el circuito compitiendo contra sí mismo y contra reloj. El objetivo consiste en completar roads las vueltas que pueda en 60 segundos.

JUEGO 13
Circuito Helado II (de Rally)
Su coche corre a alta velocidad y Vd. lo guia por unas curvas cerradas, para batir a su adversario. El primero en completar 25 vueltas es el ganador.

JUEGO 14
Circuito Helado II (de Rally)
Mientras que pasan los segundos Vd. debe intentar completar todas las vueltas que pueda en 60 segundos.



Circuito Helado



Circuito Helado II (de Rally)

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

INDY 500

ATARI®

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.

C016973-11 REV. 1

PRINTED IN U.S.A.