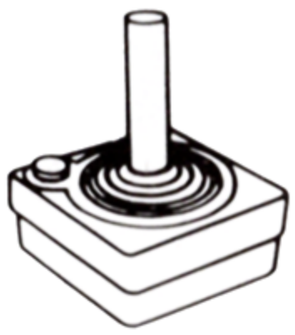
1 · ENGLISH SECTION
2 · VERSION FRANÇAISE
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL

8 VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGOS VIDEO

SKY DIVER®



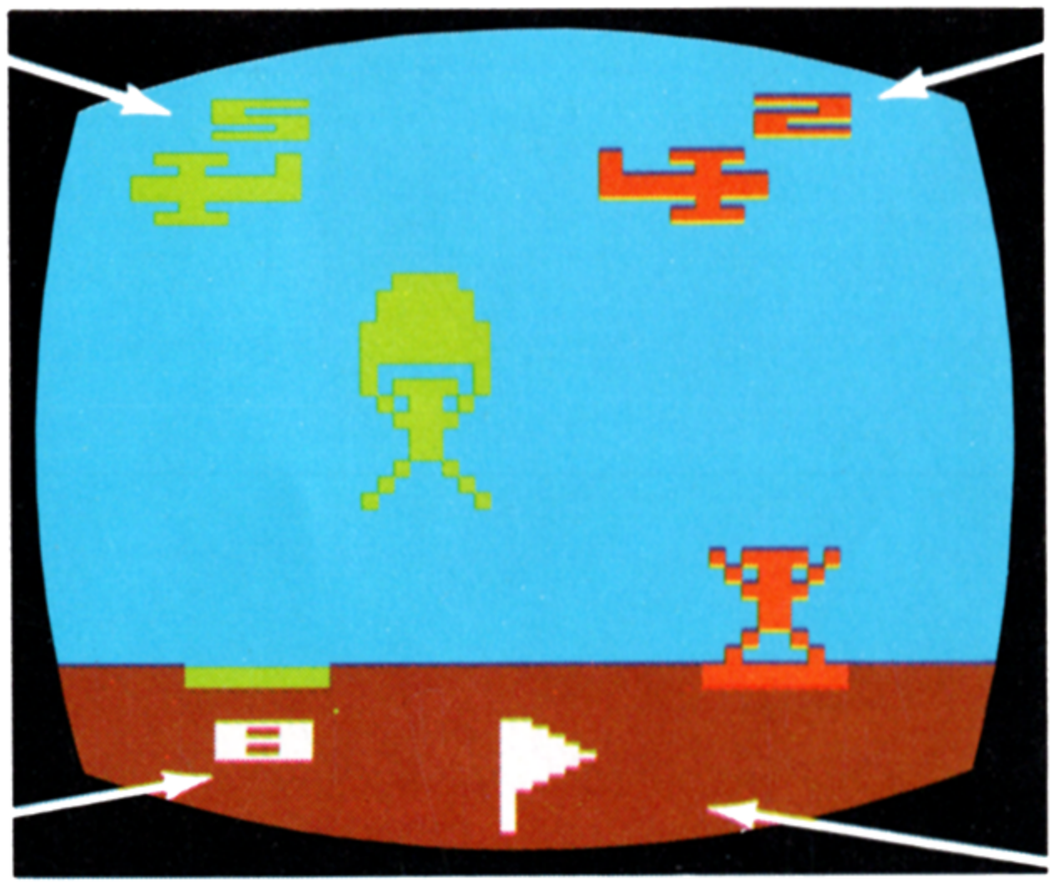
Use your Joystick Controllers with this ATARI® Game Program™ cartridge. Be sure the Joystick Controller cables are firmly plugged into the **CONTROLLER** jacks at the back of your ATARI Video Computer System™ game. For one-player games, use the Joystick Controller plugged into the **LEFT CONTROLLER**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

HOW TO PLAY



Your initial task is to guide the Sky Diver® onto the landing pad. Your ultimate task is to score more points than your opponent. To hit the landing pad and score points you must:

- Release the Sky Diver from the airplane.
- Open the parachute.
- Control the downward drift of the Sky Diver.
- Land squarely on the pad at the bottom of the screen.

There are five two-player games in Sky Diver. You and your opponent

have nine jumps each in which to score points. See the SCORING section for details.

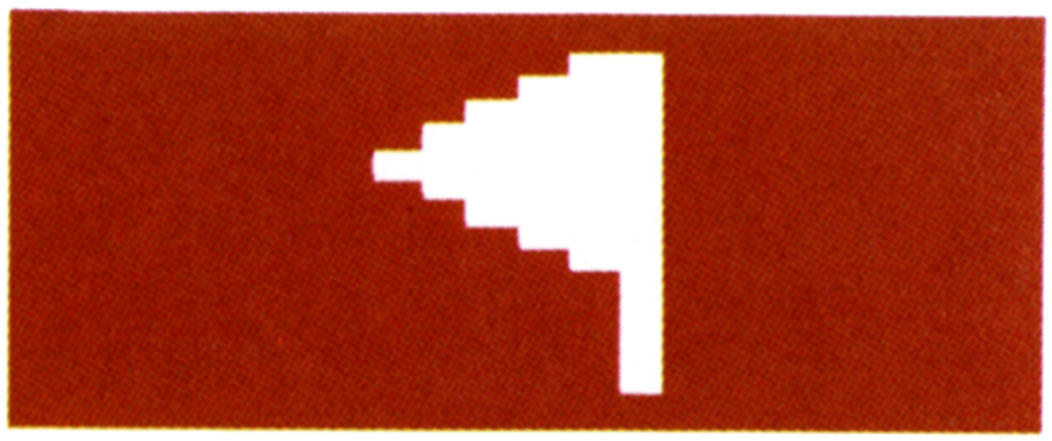
Both planes fly across the screen simultaneously, but in opposite directions.

WIND FACTOR

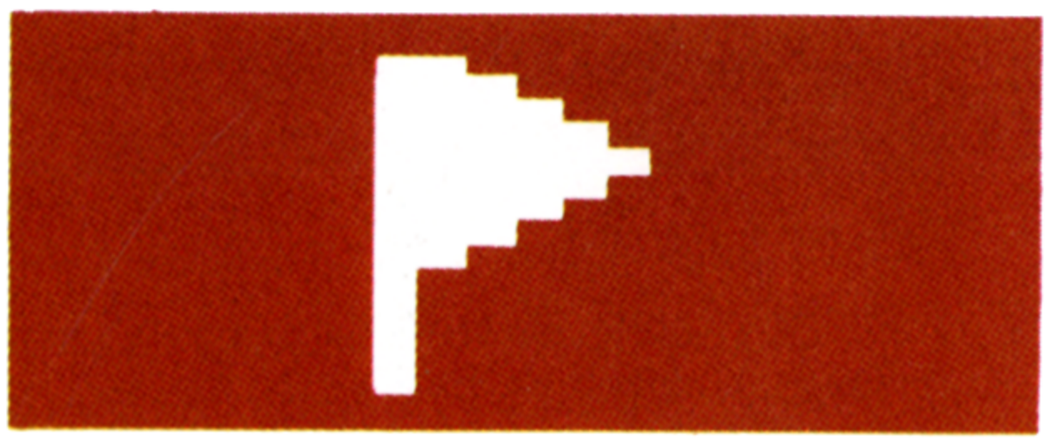
You must contend with a varying wind factor during each jump (except in Games 3 and 4). The ''wind sock'' at the bottom, center of the screen indicates the direction and the speed of the wind.

If the sock is pointing to the right, the wind is blowing to the right, and conversely for the left. If the sock is hanging loosely, the wind speed is slower than when the sock is flying rigidly and taut.

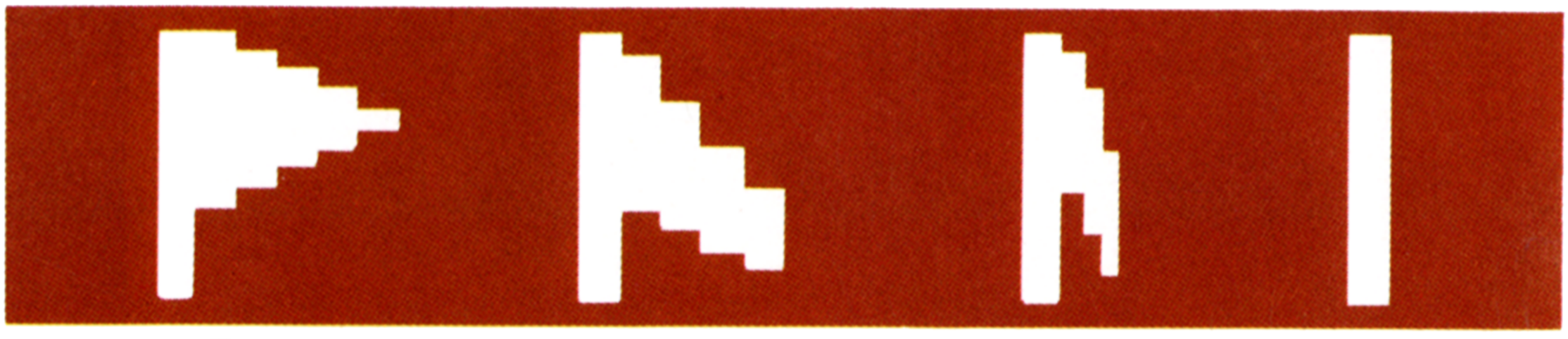
The wind factor changes between jumps and may vary slightly during a jump.



Wind Blowing to the Left



Wind Blowing to the Right



Fastest Wind | Medium Wind | Slowest Wind | No Wind

CONSOLE CONTROLS

To select a game depress the **game select** switch. The game number is shown in the upper left corner of the screen.

To begin a game depress the **game reset** switch. During game play, the number of jumps remaining is shown at the bottom left corner of the screen.

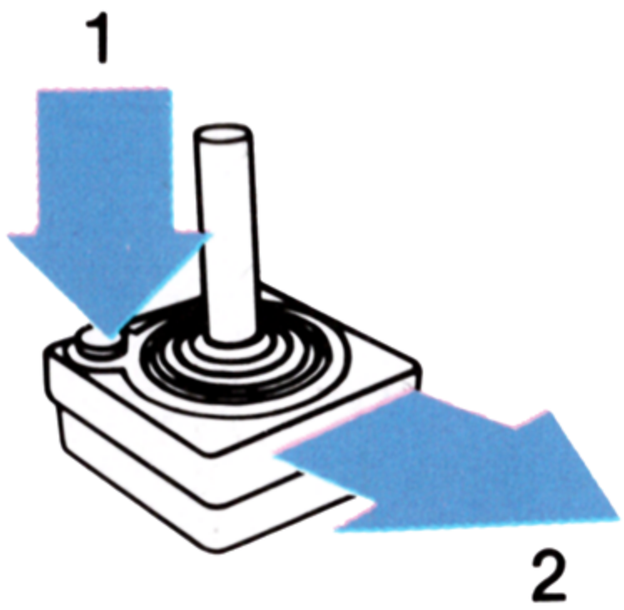
USING THE CONTROLLERS

The left player uses the left Joystick; the right player uses the right Joystick. You have no control over the fiight of the plane across the screen. Here's how to use your Joystick Controller to operate the Sky Diver:

1 Push the red button on your Joystick Controller to release the Sky Diver from the plane.

2 Pull back on the Joystick (toward yourself) to open the parachute.

3 Move the Joystick to the right and to the left to steer the Sky Diver right or left against the wind.





SCORING

Here's where to combine nerve and skill to beat your opponent. You only score points when your Sky Diver lands squarely on the pad with an open parachute.

THE LONGER YOU WAIT TO OPEN THE PARACHUTE, THE MORE POINTS YOU SCORE.

You can score from **0** to **11** points per jump, depending on when you open the chute. There is a point at the bottom of the descent where the parachute can no longer be opened.

If your Sky Diver hits the ground with an unopened chute you lose four points.

The maximum score to shoot for in all games is 99. The right and left scores on the screen represent the right and left players, respectively.

DIFFICULTY SWITCHES

Beginning players should start with the **difficulty** switch in the **b** position. In the **a** position, the planes fly significantly faster across the screen, thereby increasing the difficulty.

It is possible for one player to have fast planes (using the **a** position), and the other player to have slow planes (using the **b** position), in the same game.

The difficulty switches have no effect in Game 5. Both planes fly at the faster speed.

GAME DESCRIPTIONS

Games 1 and 2 are identical with one exception. In Game 2 the width of each landing pad is smaller, making it more difficult to score points. The landing pads are placed in different spots for each jump.

In Games 3 and 4 the landing pads move back and forth. There is no wind factor. The landing pads in Game 4 are smaller in width.

Play "chicken" in Game 5 with your opponent. There's only one landing pad in the middle of the screen. The first player to land squarely on the pad scores points; the other player receives no points for that jump.

SKYDIVER®

Manual, Program and Audiovisual © 1978 Atari, Inc.

Printed in U.S.A.

8 JEUX VIDEO

SKY DIVER®

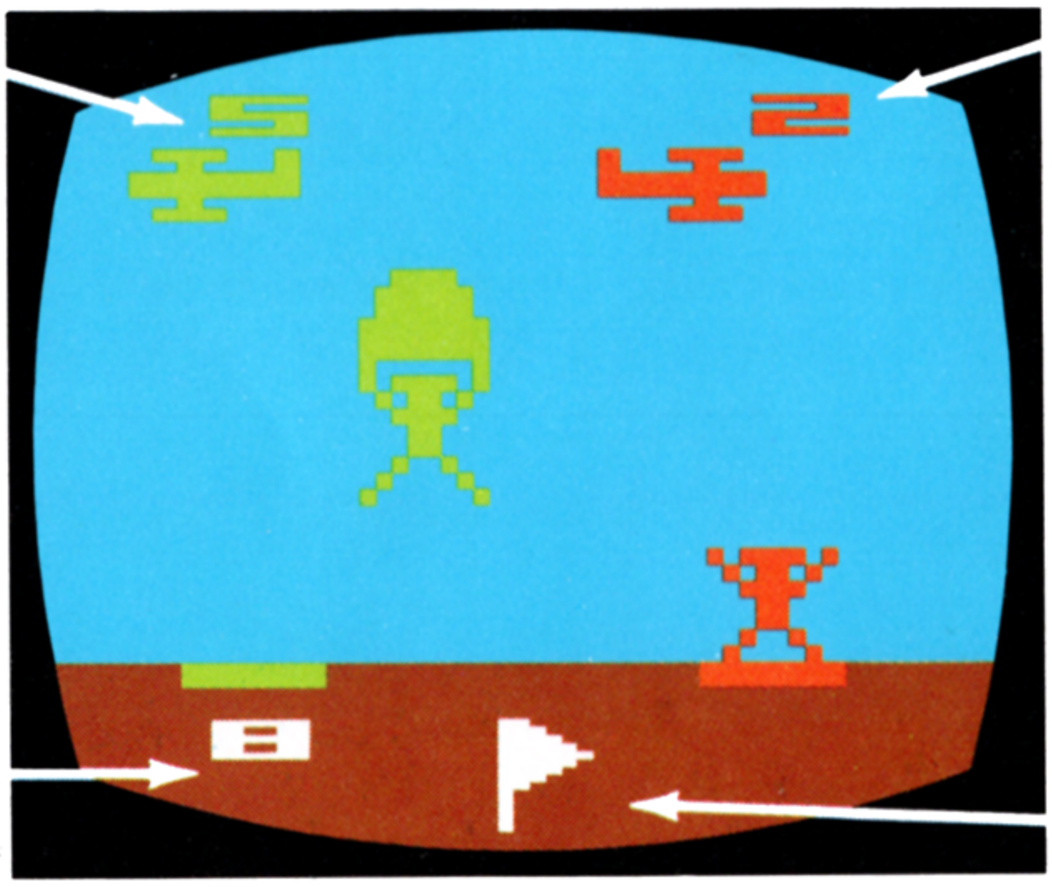
Avec cette cassette ATARI (ATARI® Game Program™ cartridge), utilisez les commandes à manettes. Enfoncer la commande du joueur de droite dans la prise **RIGHT** au dos de l'appareil. Celle du joueur de gauche dans la prise **LEFT**. Tenir les commandes, le bouton rouge en direction de l'écran de télévision. Si vous jouez seul, utilisez une seule commande dans la prise **LEFT**.



Consulter le chapitre 3 de la notice pour des renseignements plus détaillés.

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

LE JEU



Votre tâche initiale consiste à guider votre Sky Diver jusqu'à son aire d'atterrissage. Votre objectif final est de marquer plus de points que votre adversaire.

Dans ce double but il vous faut:

- Lâcher votre SKY DIVER de son avion.
- Ouvrir son parachute.
- Contrôler sa chute.
- Le faire atterrir avec précision sur l'aire d'atterrissage au bas de l'écran.

Vous avez le choix entre cinq variantes du jeu de **SKY DIVER**

qui se joue à deux. Vous et votre adversaire avez droit à neuf sauts (voyez à l'**AFFICHAGE DU SCORE** comment marquer des points). Les deux avions traversent simultanément l'écran, mais dans des directions opposées.

LE VENT

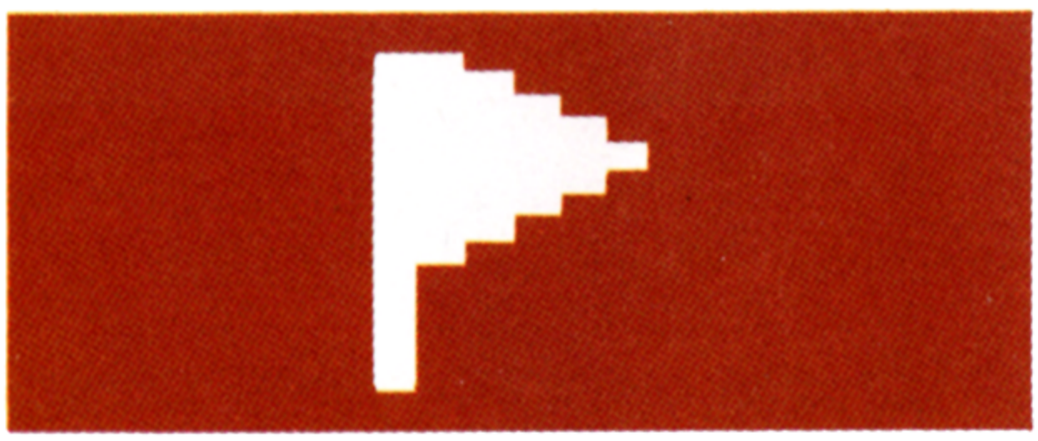
Pour chaque saut, vous devez tenir compte des variations du vent (sauf dans les jeux 3 et 4). La manche à air affichée au centre de la partie inférieure de l'écran indique la direction et la vitesse du vent.

Si la manche à air pointe vers la droite, le vent souffle dans cette direction; même chose à gauche. Quand il y a du vent la manche à air est gonflée. Elle s'amollit quand le vent faiblit.

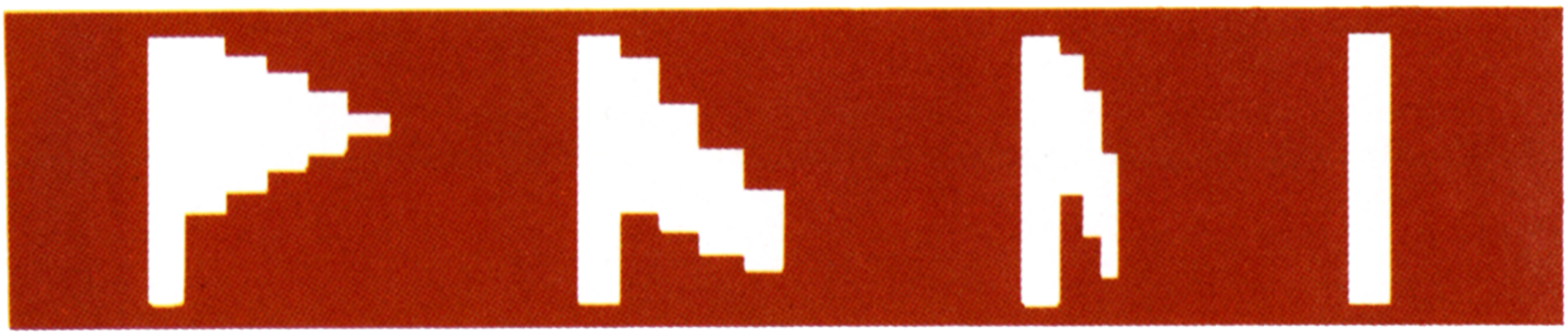
D'un saut à l'autre le vent varie. Il peut varier légèrement au cours d'un saut.



Vent soufflant vers la guache



Vent soufflant vers la droite



Vent fort | Vent moyen | Vent faible | Vent nul

LE PUPITRE DE COMMANDE

- Appuyez sur le sélecteur de jeu **game select** pour choisir la partie que vos désirez faire. Le numéro du jeu apparaît dans l'angle supérieur gauche de l'écran.
- Appuyez sur le bouton remise à zéro, **game reset,** pour commencer.

Au cours de la partie, le nombre de sauts qu'il vous reste à faire apparaît dans l'angle inférieur droit de l'écran.

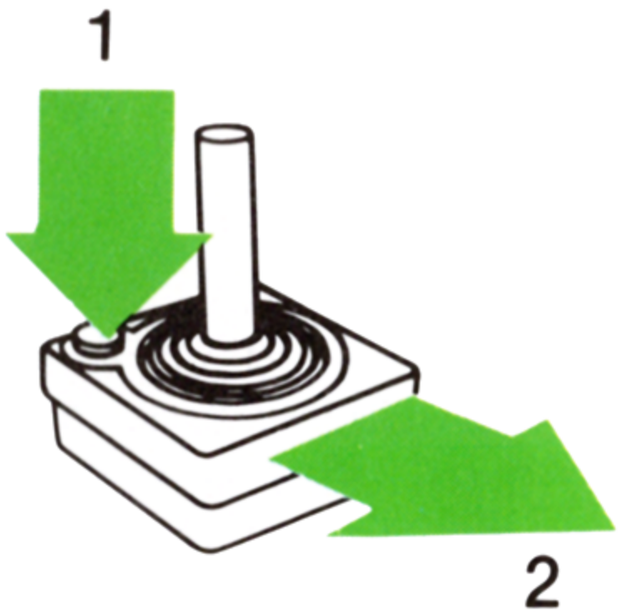
UTILISATION DES COMMANDES

Le joueur de gauche se sert de la commande de gauche, le joueur de droite, de celle de droite. Vous n'avez aucun contrôle sur le déplacement de l'avion à travers l'écran. Pour contrôler votre parachutiste:

1. Appuyer sur le bouton rouge de votre commande pour lâcher le parachutiste de l'avion.

2. Tirez la manette vers l'arrière (vers vous) pour ouvrir le parachute.

3. Actionnez le levier vers la gauche ou vers la droite pour entraîner le parachutiste contre le vent, vers la gauche ou vers la droite.





AFFICHAGE DU SCORE

Joignez l'audace à l'habileté. Vous ne marquez des points que lorsque votre parachutiste touche avec précision l'aire d'atterrissage, parachute ouvert.

PLUS VOUS ATTENDEZ POUR OUVIR LE PARACHUTE, PLUS VOUS MARQUEZ DE POINTS.

Vous marquez de 0 à 11 points par saut, selon le moment où vous ouvrez le parachute. Attention, à partir d'une certaine hauteur de chute on ne peut plus ouvrir son parachute.

Si votre parachutiste arrive au sol parachute fermé, vous perdez quatre points. 99 représente le score maximum dans tous les jeux. Les joueurs de droite et de gauche voient leurs scores respectifs affichés à droite et à gauche de l'écran.

SELECTEUR DE DIFFICULTE

La position **b** du sélecteur de difficulté convient aux joueurs débutants. En position **a**, les avions se déplacent nettement plus vite ce qui augmente la difficulté du jeu.

Dans une même partie, un joueur peut contrôler des avions rapides *(position **a**)*, et son partenaire des avions lents *(position **b**)*.

Les sélecteurs de difficulté sont sans effet dans le jeu 5. Les deux avions volent alors à leur vitesse maximale.

DESCRIPTION DES JEUX

Les jeux 1 et 2 sont identiques à une exception près: les aires d'atterrissage sont plus étroites dans le jeu 2, ce qui est un facteur de difficulté. Chaque saut s'effectue sur une aire d'atterrissage différente.

Dans les jeux 3 et 4 les aires d'atterrissage se déplacent vers la gauche et vers la droite. Le facteur vent n'intervient pas. Dans le jeu 4, les aires d'atterrissage sont plus étroites.

Vous allez pouvoir prendre la mesure de votre audace: dans le jeu 5, il n'y a qu'une aire d'atterrissage au milieu de l'écran. Le premier qui atterrit marque des points. L'autre n'a rien.

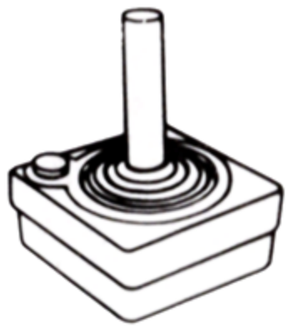
SKYDIVER®

Notice, programme et élément audio-visuel © 1978 Atari, Inc.

Printed in U.S.A.

8 TELE-SPIELE

SKY DIVER®

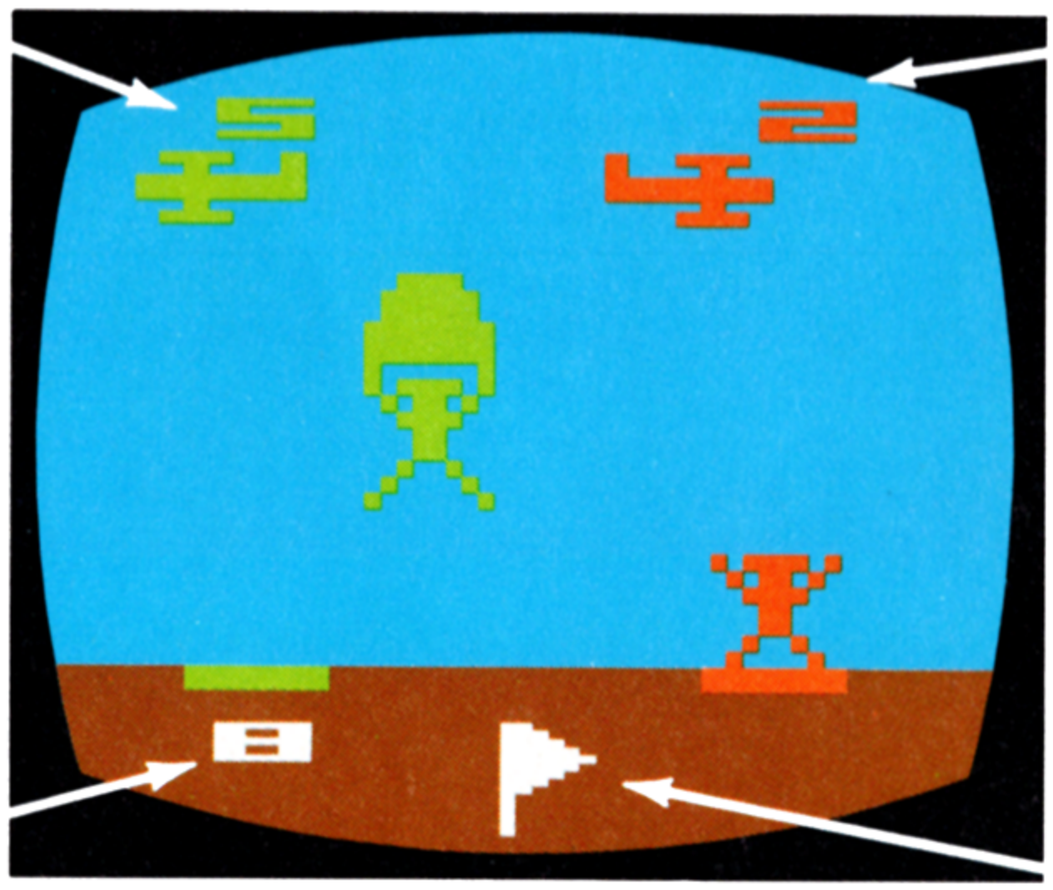


Mit diesem ATARI® Game Program™ cartridge benutzen Sie die Knüppelsteuerungen. Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Kabel fest in der linken (LEFT) und rechten (RIGHT) STEUERUNGS-Buchse an der Rückwand Ihres ATARI® Video Computer System™ game steckt. Halten Sie die Knüppelsteuerung so, daß der rote Knopf oben links gegen den Fernsehbildschirm weist.

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

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

SO WIRD GESPIELT



Landefläche aufzukommen, müssen Sie:

- den Fallschirmspringer aus dem Flugzeug lassen
- den Fallschirm öffnen

Die erste Aufgabe besteht darin, den Sky Diver™ (Fallschirmspringer) auf die Landefläche gleiten zu lassen. Die zweite Aufgabe ist es, dabei mehr Punkte zu erzielen, als Ihr Gegner. Um auf die

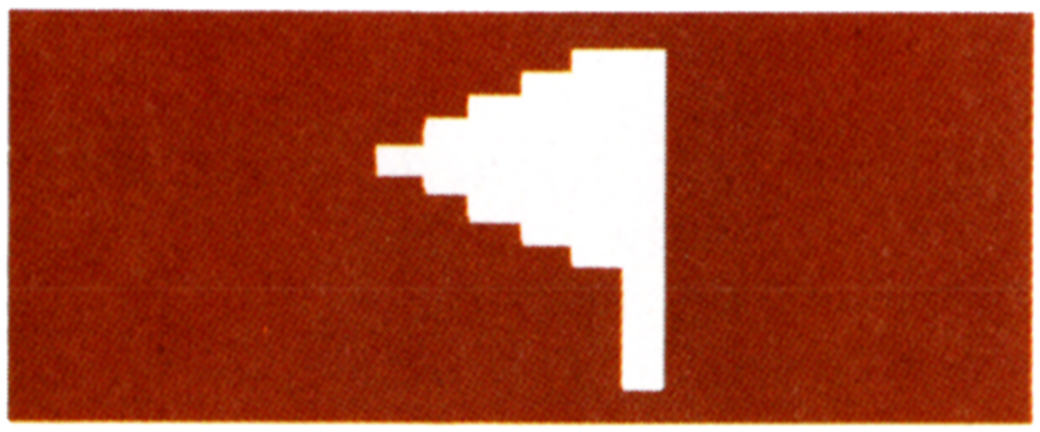
- die Sinkströmung des Fallschirmspringers kontrollieren
- aufrecht auf dem Landefeld am unteren Bildschirmrand aufkommen.

Sky Diver hat fünf Spiele für zwei Spieler. Jeder Spieler erhält neun Sprünge, um Punkte zu erreichen. Unter PUNKTEZÄHLUNG finden Sie weitere Details.

Beide Flugzeuge fliegen gleichzeitig über den Bildschirm, jedoch in entgegengesetzte Richtungen.

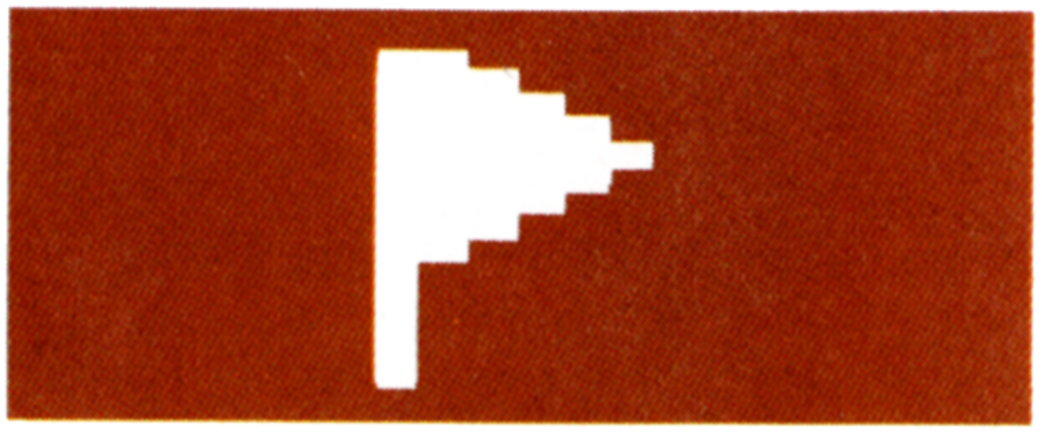
WINDFAKTOR

Jeder Sprung findet unter anderen Windverhältnissen statt (außer Spiele 3 und 4). Die "Windfahne" in der unteren Mitte am Bildschirm zeigt die Windrichtung und Windstärke an.



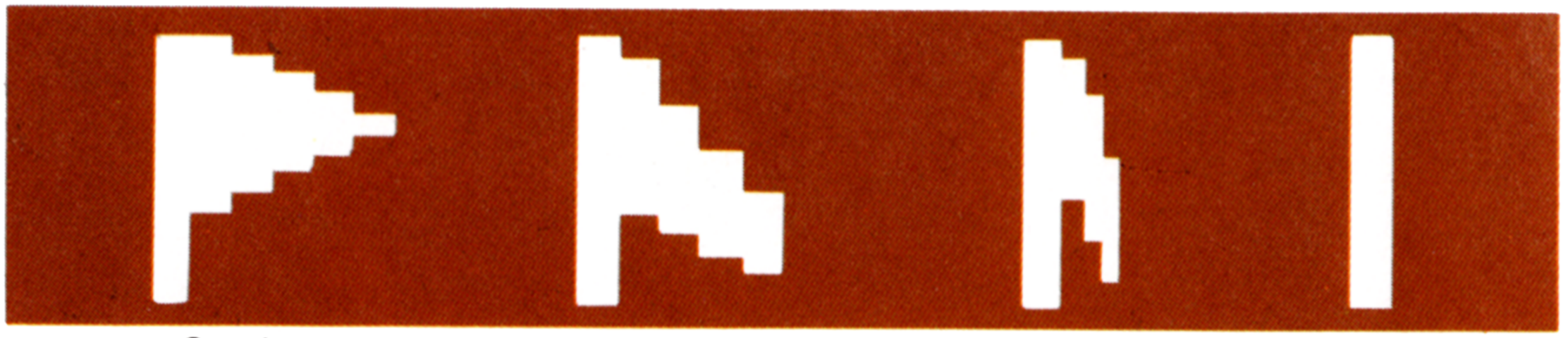
Wind bläst nach links

Weist die Fahne nach rechts, weht der Wind nach rechts, und umgekehrt nach links. Hängt die Fahne lose, ist der Wind weniger stark als bei geradem oder straffem Fahnenflattern.



Wind bläst nach rects

Der Windfaktor ändert sich zwischen Sprüngen, und kann während eines Sprunges verschieden sein.



Starkster Wind

Mittelstarker Wind

Schwacher Wind

Kein Wind

KONSOLENSTEUERUNG

Um ein Spiel zu wählen, drücken Sie den **Spielwahlschalter** (GAME SELECT). Die Spielnummer erscheint in der oberen linken Ecke des Bildschirms.

Um ein Spiel zu beginnen, drücken Sie den **Spielrücksetzchalter** (GAME RESET). Während des Spiels werden links unten am Bildschirm die verbleibenden Sprünge eingeblendet.

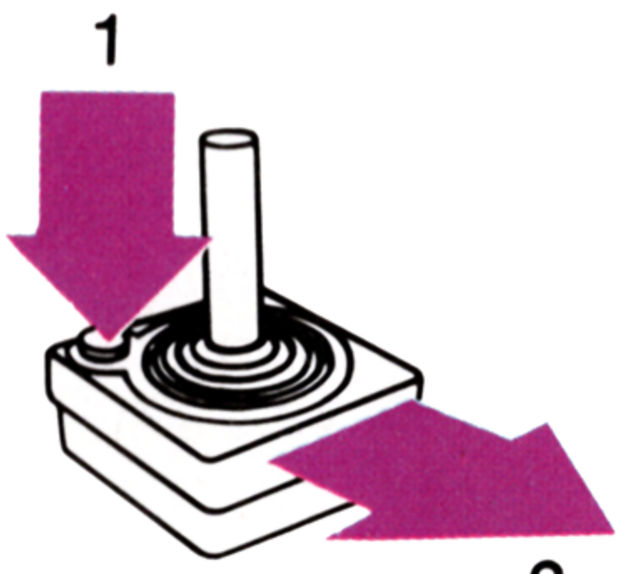
ANWENDUNGEN DER STEUERUNGEN

Der linke Spieler benützt den linken Steuerknüppel, der rechte Spieler den rechten. Auf das Flugzeug, das über den Bildschirm fliegt, können Sie keinen Einfluß ausüben. Hier die Anwendung des Steuerknüppels, um den Fallschirmspringer zu manövrieren:

1. Drücken Sie den roten Knopf der Knüppelsteuerung, um den Fallschirmspringer aus dem Flugzeug zu lassen.

2. Ziehen Sie den Steurknüppel zu sich her, um den Fallschirm zu öffnen.

3. Bewegen Sie den Steuerknüppel nach rechts oder links, um den Fallschirmspringer rechts oder links gegen den Wind zu steuern.





PUNKETEZÄHLUNG

Nervenkitzel und Geschicklichkeit — damit versuchen Sie, Ihren Gegner zu schlagen. Sie erhalten Punkte nur dann, wenn Ihr Fallschirmspringer aufrecht mit offenem Fallschirm auf dem Landefeld aufkommt.

JE LANGER SIE WARTEN, IHREN FALLSCHIRM ZU ÖFFNEN, DESTO MEHR PUNKTE ERHALTEN SIE.

Sie können zwischen **0** and **11** Punkte pro Sprung erhalten, je nach dem, wann Sie den Fallschirm öffnen Am Ende des Sinkfluges gibt es einen Zeitpunkt, zu dem der Fallschirm nicht mehr geöffnet werden kann.

Landet Ihr Fallschirmspringer mit einem nicht geöffneten, Fallschirm, verlieren Sie vier Punkte.

Die höchste, anzusteuernde Punktezahl des Spieles ist 99. Die rechte und linke Standanzeige am Bildschirm zeigt jeweils die Punkte des rechten und linken Spielers an.

SCHWIERIGKEITSSCHALTER (Difficulty)

Anfänger sollten mit der **Schwierigkeits-(DIFFICULTY-) stellung b** beginnen. In der **a**-Stellung fliegen die Flugzeuge erheblich schneller über den Bildschirm, und vergrössern dadurch den Schwierigkeitsgrad.

Es ist möglich, innerhalb eines Spieles das Flugzeug des einen Spielers schnell (in der **a**-Stellung), das des anderen Spielers langsam (in der **b**-Stellung) fliegen zu lassen.

Im Spiel 5 sind die Schwierigkeitsschalter nicht aktiv. Beide Flugzeuge fliegen mit der höheren Geschwindigkeit.

SPIELBESCHREIBUNG

Die Spiele 1 und 2 sind mit einer Ausnahme gleich. Im Spiel 2 ist das Landefeld schmäler, dadurch wird das Punktesammeln erschwert. Für jeden Sprung befindet sich das Landefeld an einer anderen Stelle.

In den Spielen 3 und 4 bewegen sich die Landefelder hin und her. Der Windfaktor ist ausgeschalet. Die Landefelder im Spiel 4 sind schmäler.

Spielen Sie mit Ihren Gegner im Spiel 5 ''Feigling''. Nur ein Landefeld in der Mitte des Bildschirms steht zur Verfügung. Der Spieler, der als erster aufrecht auf dem Landefeld aufkommt, erhält Punkte; der andere Spieler erhält für den Sprung keine Punkte.

Anleitung, Programm und audio-visueller Teil © 1978 Atari, Inc. Printed in U.S.A.

8 VIDEO GIOCHI

SKY DIVER®

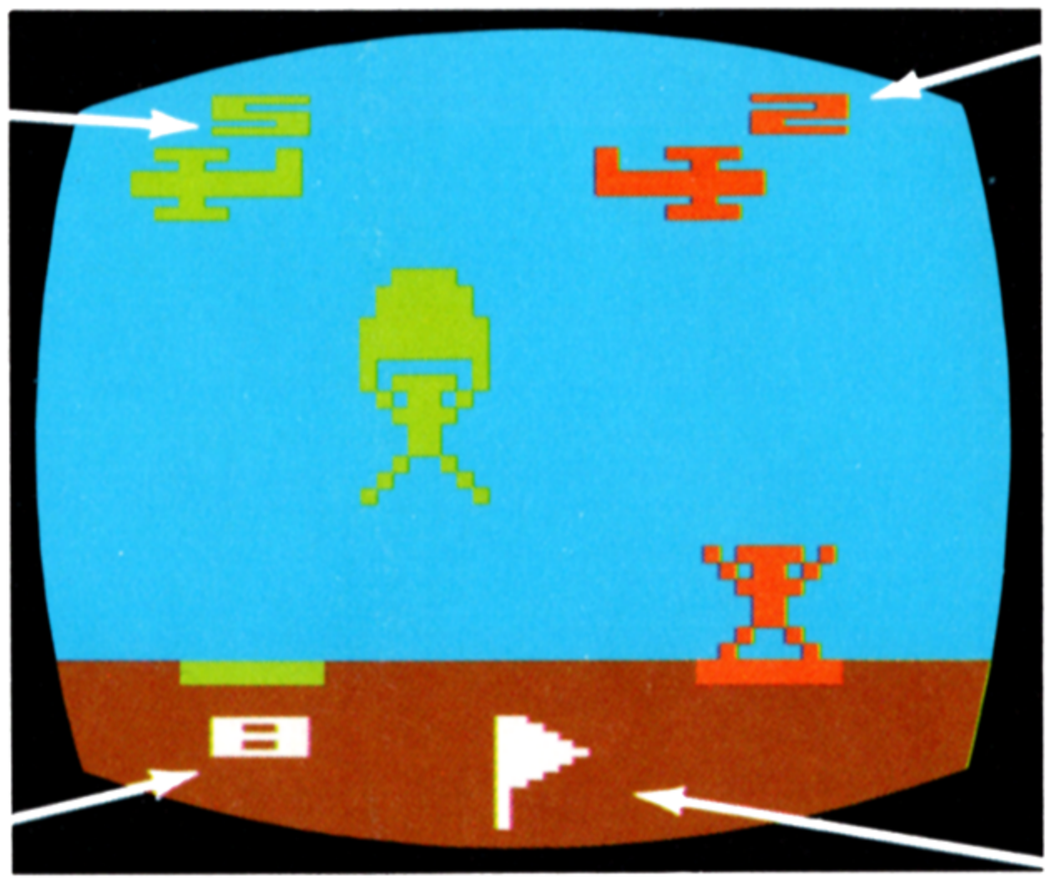


Con questa cassetta si usa il comando a leva (Game Program™ cartridge). Accertarsi che i telecomandi siano saldamente collegati al Computer System (Computer System™ game). Tenere i telecomandi con il pulsante rosso rivolto verso lo schermo televisivo in alto a sinistra.

Per ulteriori dettagli vedi Sezione 3 del manuale di istruzioni.

NOTA: Il Computer deve essere spento quando si inserisce o si toglie una cassetta. Ció ne protegge i componenti elettronici e ne prolunga la vita.

COME SI GIOCA



Il compito iniziale è quello di guidare il paracadutista sul campo di atterraggio. Il compito ultimo è di totalizzare più punti dell'avversario. Per centrare il campo di atterraggio e fare punti si deve:

- Lanciare il paracadutista dall'aereo.
- Aprire il paracadute.
- Controllare la traiettoria di discesa del paracadutista.
- Atterrare esattamente sul campo alla base dello schermo.

Vi sono 5 possibilità di gioco per due giocatori. Il giocatore ed il suo avversario dispongono di 9 lanci

ciascuno, con i quali possono totalizzare dei punti. Vedere la sezione PUNTEGGIO per maggiori dettagli.

Entrambi gli aerei volano simultaneamente attraverso lo schermo ma in direzioni opposte.

FATTORE VENTO

Il giocatore deve combattere contro un vento variabile durante ogni salto (con l'eccezione dei giochi 3 e 4). La ''manica a vento'' sul fondo al centro dello schermo, indica la direzione e la velocità del vento.

Se la manica è girata verso destra, il vento soffia verso destra e viceversa per la sinistra. Se la manica è pendente, la velocità del vento è inferiore a quando la manica è rigida e tesa.

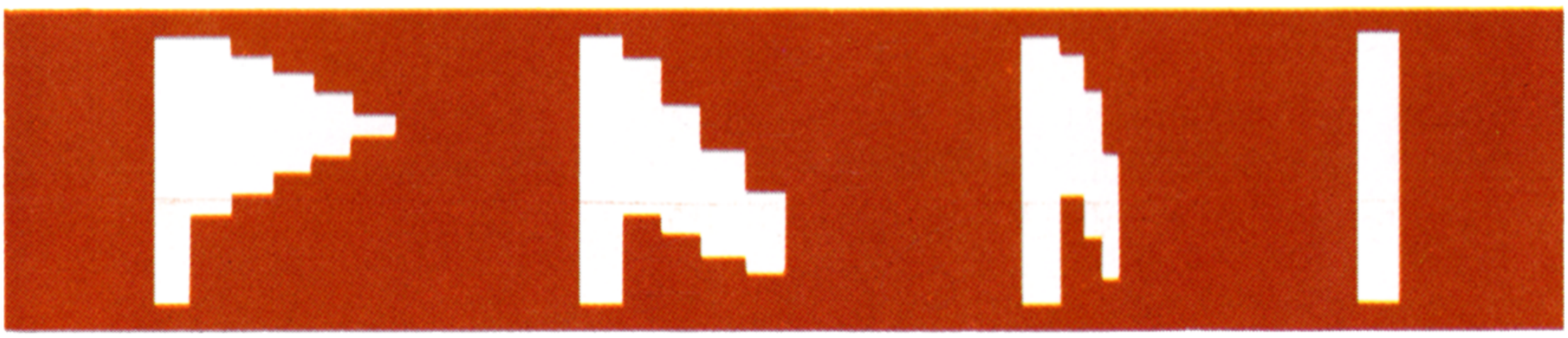
Il fattore vento cambia tra un salto e l'altro e può variare leggermente nel corso di uno stesso lancio.



Il vento soffia verso sinistra



Il vento soffia verso destra



Vento forte | Vento medio | Vento debole | Assenza di vento

COMANDI DEL COMPUTER

Per scegliere un gioco si deve premere l'interruttore di selezione gioco **(game select).** Il numero del gioco appare nell'angolo superiore di sinistra dello schermo.

Per cominciare un gioco si deve premere l'interruttore ripristino gioco **(game reset).** Nel corso del gioco, Il numero dei lanci restanti appare all'angolo inferiore di sinistra dello schermo.

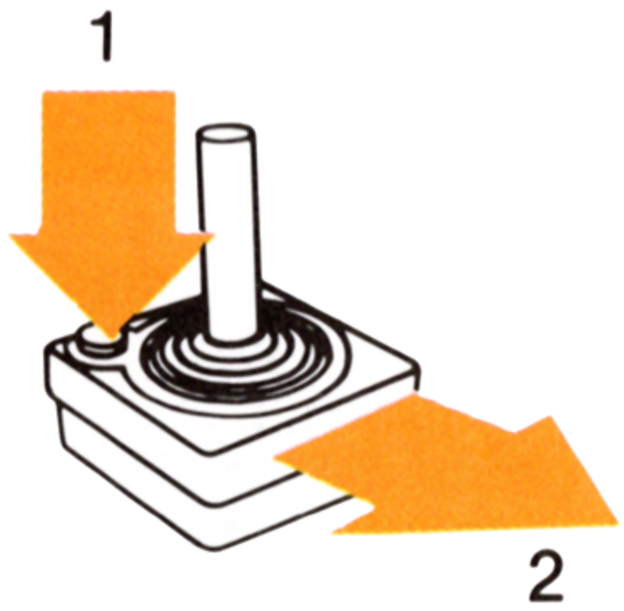
USO DEI TELECOMANDI

Il giocatore di sinistra usa il comando a leva di sinistra; il giocatore di destra usa il comando a leva di destra. I giocatori non hanno alcun controllo sul volo dell'aereo attraverso lo schermo. Per azionare il paracadutista, il comando a leva deve essere usato nel seguente modo:

1. Premere il pulsante rosso sul telecomando a leva per lanciare il paracadutista dall'aereo.

2. Tirare indietro il comando a leva (verso di sé) per aprire il paracadute.

3. Spostare il comando a leva a destra ed a sinistra per guidare il paracadutista a destra o a sinistra contro il vento.





PUNTEGGIO

Per poter battere l'avversario, è necessario combinare nervi saldi ed abilità. I punti si fanno soltanto quando il proprio paracadutista atterra con il paracadute aperto sul terreno delimitato.

PIU TEMPO SI ASPETTA AD APRIRE IL PARACADUTE, PIU PUNTI SI FANNO

Si possono totalizzare da zero a 11 punti per lancio, a seconda di quando si apre il paracadute. Verso la fine della discesa vi è un momento oltre il quale il paracadute non può più essere aperto.

Se il proprio paracadutista arriva a terra con il paracadute chiuso, si perdono 4 punti.

Il punteggio massimo che si può raggiungere in tutti i giochi è di 99. Sullo schermo, i punteggi di destra e di sinistra sono rispettivamente, dei giocatori di destra e dei giocatori di sinistra.

COMMUTATORE DI DIFFICOLTÀ

I principianti devono cominciare con il commutatore di difficoltà in posizione **b**. Nella posizione **a**, gli aerei volano a velocità notevolmente superiore attraverso lo schermo, aumentando cosi la difficoltà.

É possibile che un giocatore abbia degli aerei veloci (usando la posizione **a**), mentre l'altro giocatore ha degli aerei lenti (usando la posizione **b**), nello stesso gioco.

I commutatori di difficoltà non hanno alcun effetto nel gioco 5. Entrambi gli aerei volano a velocità più elevata.

DESCRIZIONE DEI GIOCHI

I giochi 1 e 2 sono identici con una sola eccezione. Nel gioco 2, la larghezza di ogni pista di atterraggio è inferiore, il che rende più difficile far punti. Le piste di atterraggio sono in luoghi diversi per ogni salto.

Nei giochi 3 e 4 la pista di atterraggio si muove avanti e indietro. Non vi è il fattore vento. Nel gioco 4 le piste di atterraggio sono più strette.

Nel gioco 5 vi è un'unica pista di atterraggio al centro dello schermo. Il primo giocatore che atterra con esattezza sulla pista, ottiene i punti; l'altro giocatore non riceve alcun punto per tale lancio.

SKYDIVER®

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

Printed in U.S.A.

8 JUEGOS VIDEO

SKY DIVER®

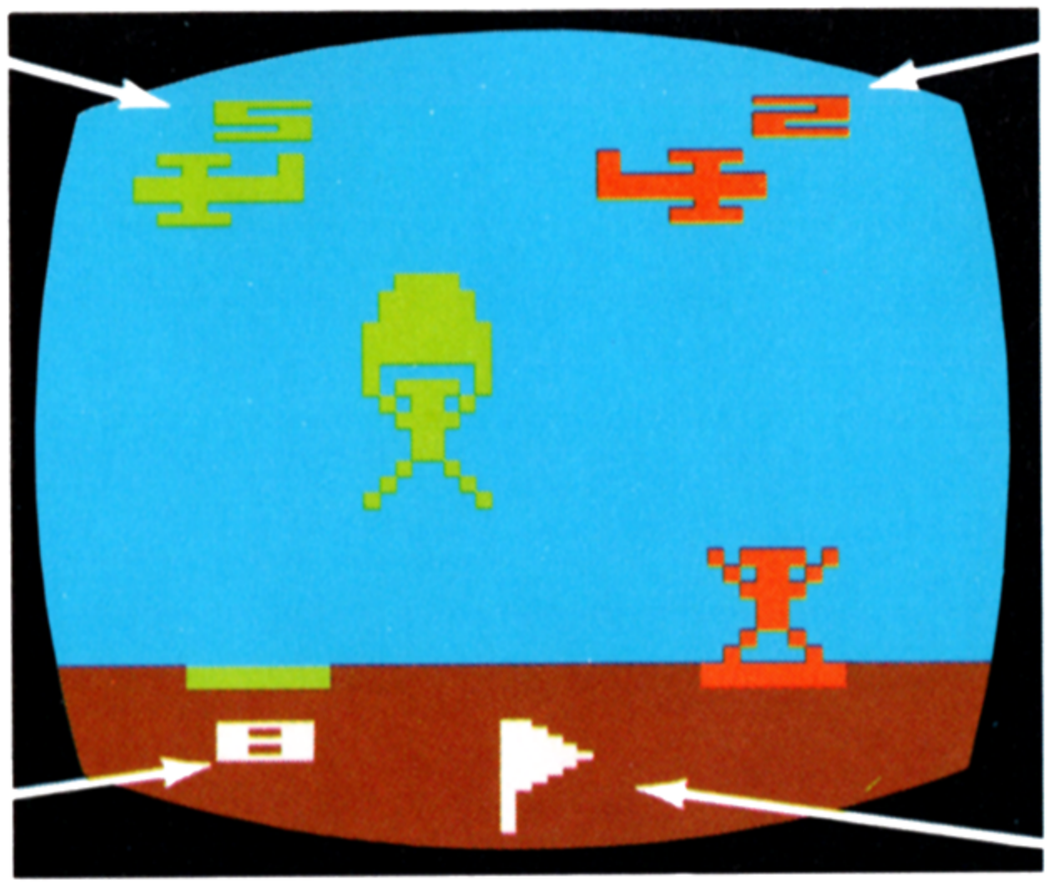


Utilice sus Controles de Palanca de Mando para esta Cassette (Game Program™ cartridge). Asegúrese de que los Controles estén bien conectados a su Sistema Video Computadora (Video Computer System™ game). Coja los Controles con el botón rojo a la izquierda, hacia la pantalla del televisor.

Vea la Sección 3 de su manual del propietario (Owner's Manual) para más detalles.

NOTA: La Consola deberá estar APAGADA cuando se introduzca o se quite una Cassette. Esto protegerá los componentes electronicos y prologará la vida de su Sistema Video Computadora Atari.

COMO JUGAR



Lo primero que tiene que hacer es guiar al Paracaidista a la pista de aterrizaje. Su último objetivo consiste en marcar más puntos que su adversario. Para dar en la pistade aterrizaje y puntuar, debera:

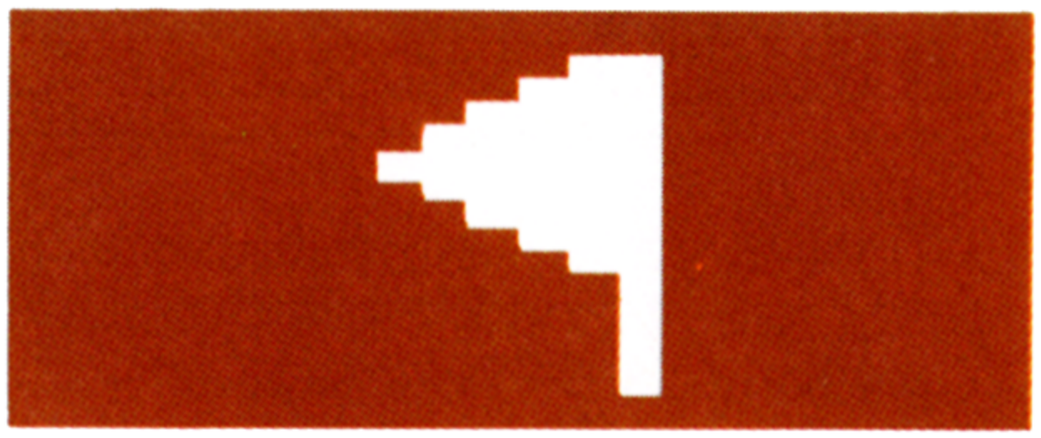
- Tirar al Paracaidista del avión.
- Abrir el Paracaídas.
- Controlar el movimiento de Paracaidista.
- Aterrizar justo en la pista, en la parte inferior de la pantalla.

En ''Paracaidista'' hay cinco juegos para dos personas. Vd. y su adversario tienen nueve saltos cada uno en los que puntuar. Vea la seccion de PUNTUACION para más detalles.

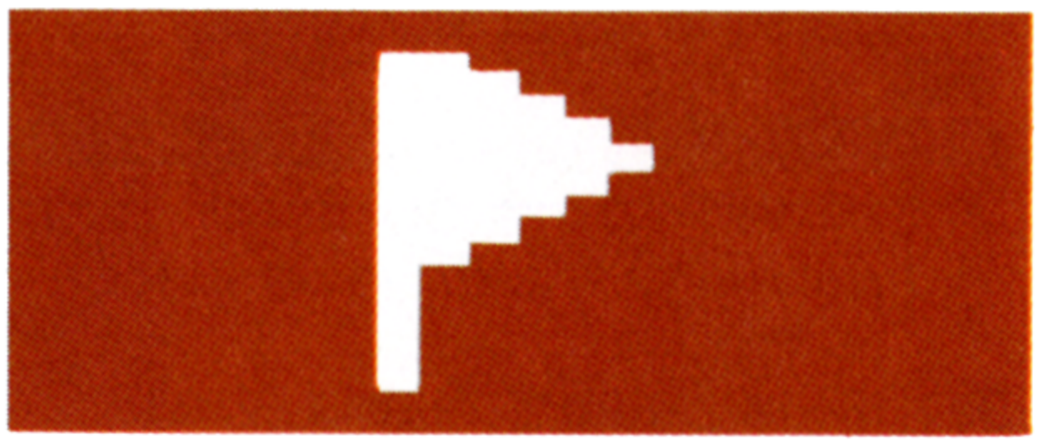
FACTOR VIENTO

Tendrá que enfrentarse con un factor viento variable en cada salto (excepto en los Juegos 3 y 4). La ''manga de aire'' en la parte inferior central de la pantalla indica su dirección y velocidad.

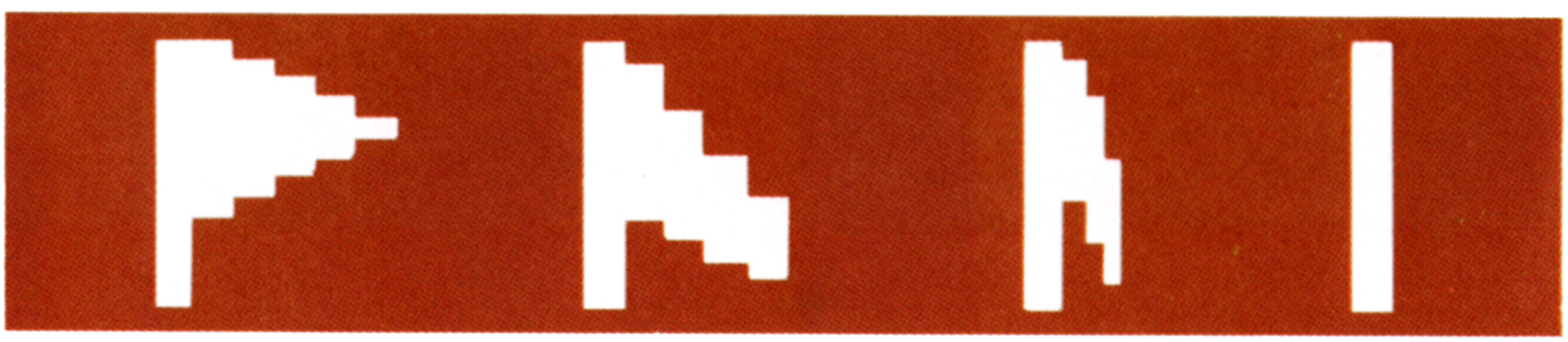
Si la manga señala hacia la derecha, el viento está soplando hacia la derecha y, a la inversa, hacia la izquierda. Si la manga está colgando, el vineto es menos fuerte que cuando esta ondeando rígida y tensamente.
El factor viento variá entre los saltos y también puede variar ligeramente durante el salto.



Viento soplando a la izquierda



Viento soplando a la derecha



Viento fuerte | Viento moderado | Brisa | Calma

CONTROLES DE LA CONSOLA

Para seleccionar el juego, presione el pulsador de Seleccion de Juego. El número del juego aparecerá en la esquina superior izquierda de la pantalla.

Para empezar a jugar, presione el pulsador de Inicio de Juego. Durante el juego, el numero de saltos que quedan aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla.

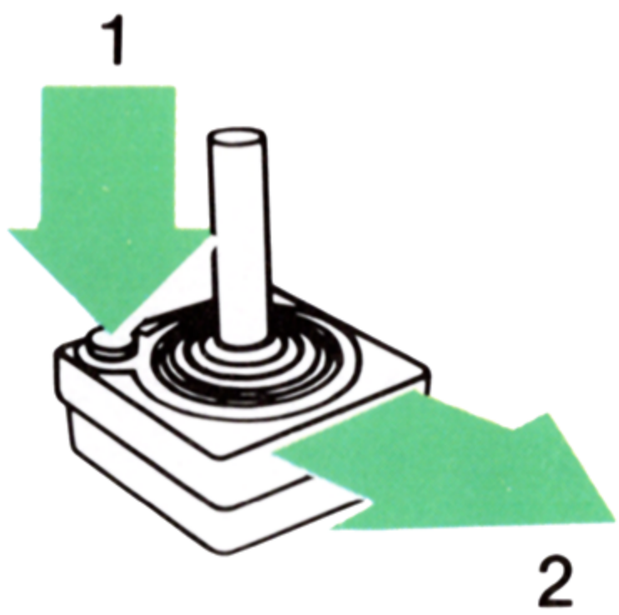
EMPLEO DE LOS CONTROLES

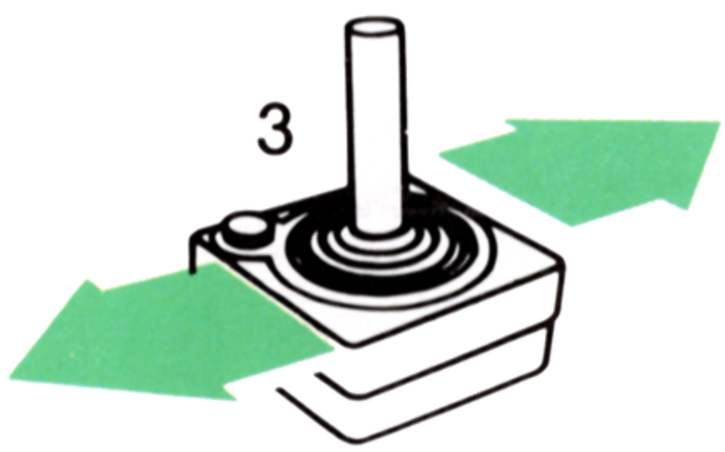
El jugador de la izquierda utiliza la Palanca de Mando izquierda. El de la derecha, la de la derecha. No tiene control alguno del vuelo del avión. La forma de emplear el Control de Palanca para dirigir al Paracaidista es la siguiente:

1. Pulse el botón rojo de su Control de Palanca de Mando para tirar al Paracaidista de avión.

2. Tire la Palanca hacia atrás (hacia Vd.) para abrir el paracaídas.

3. Lleve la Palanca hacia la derecha y hacia la izquierda para guiar al paracaidista hacia la derecha o la izquierda, en sentido contrario al viento.





PUNTUACION

Aquí deberá compaginar su valor y destreza para vencer a su adversario. Tan sólo marcará puntos cuando su Paracaidista aterrice justo a la pista, con el paracaídas abierto.

CUANTO MAS ESPERE A ABRIR EL PARACAIDAS, MAS PUNTOS MARCARA.

Puede marcar de 0 a 11 puntos por salto, según cuanto abra el paracaídas. Hay un punto en la caída en el que ya no se podrá abrir el paracaídas.

Si su paracaidista cae al suelo con el paracaídas sin abrir, perderá cuatro puntos.

La máxima puntuación en todos los juegos es de 99 puntos. Las puntuaciones derecha e izquierda en la pantalla representan los puntos de los jugadores derecho e izquierdo, respectivamente.

PROGRAMADOR DE DIFICULTAD

Los jugadores principiantes deberán empezar con el programador de dificultad en la posicion **b**. En la posicion **a**, los aviones vuelan bastante mas rápidos a través de la pantalla, aumentando así la dificultad.

Es posible que un jugador tenga los aviones volando rápidamente (posicion **a**), y el otro más lentamente (posición **b**), en el mismo juego.

DESCRIPCIONES DE LOS JUEGOS

Los juegos 1 y 2 son idénticos, con una excepción. En el 2 el ancho de cada pista de aterrizaje es más pequeño, haciendo que sea más díficil marcar puntos. Las pistas se encuentran en lugares distintos para cada salto.

En los juegos 3 y 4, las pistas se mueven. No hay factor viento. En el juego 4, las pistas son menos anchas.

En el juego 5, demuestre su valor. Hay tan solo una pista en el centro de la pantalla. El primer jugador en aterrizar justo en ella marca puntos; el otro no recibe punto alguno para ese salto.

SKYDIVER®

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

Printed in U.S.A.

SKY DIVER®

SKY DIVER®

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.

CO16973-29 REV. 1

Printed in U.S.A.