

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

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

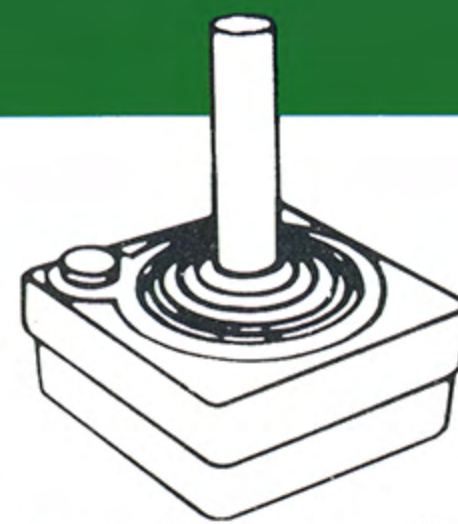
FLAG CAPTURE™



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

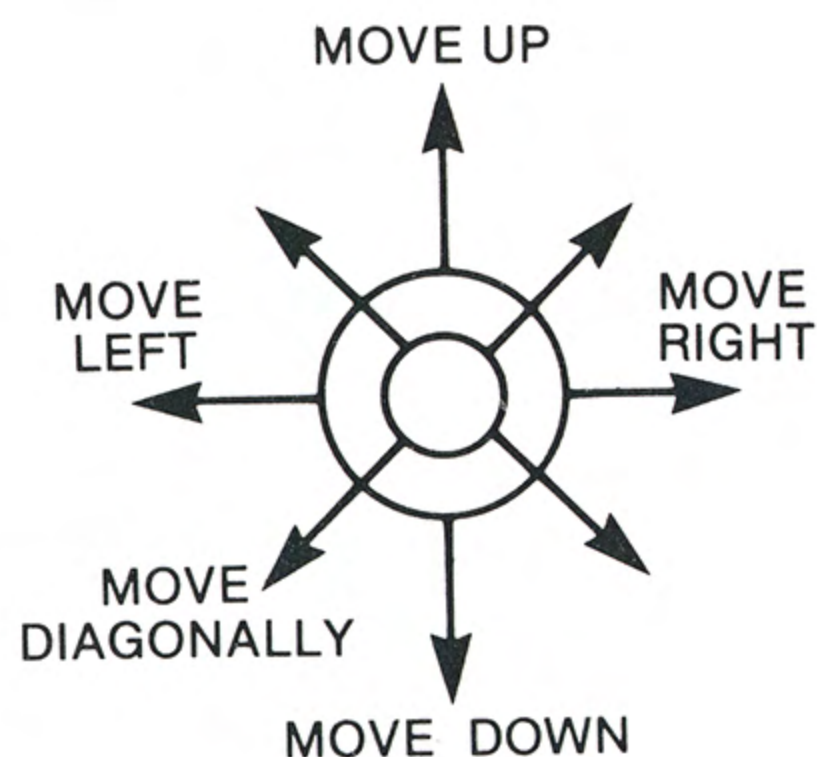


or removing an ATARI Game Program cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System.

NOTE: When playing on a black and white television, place the tv type switch on the console in the **color** position. Otherwise the white player's score will disappear from the screen at game end when the switch is in the black and white (**b-w**) position.

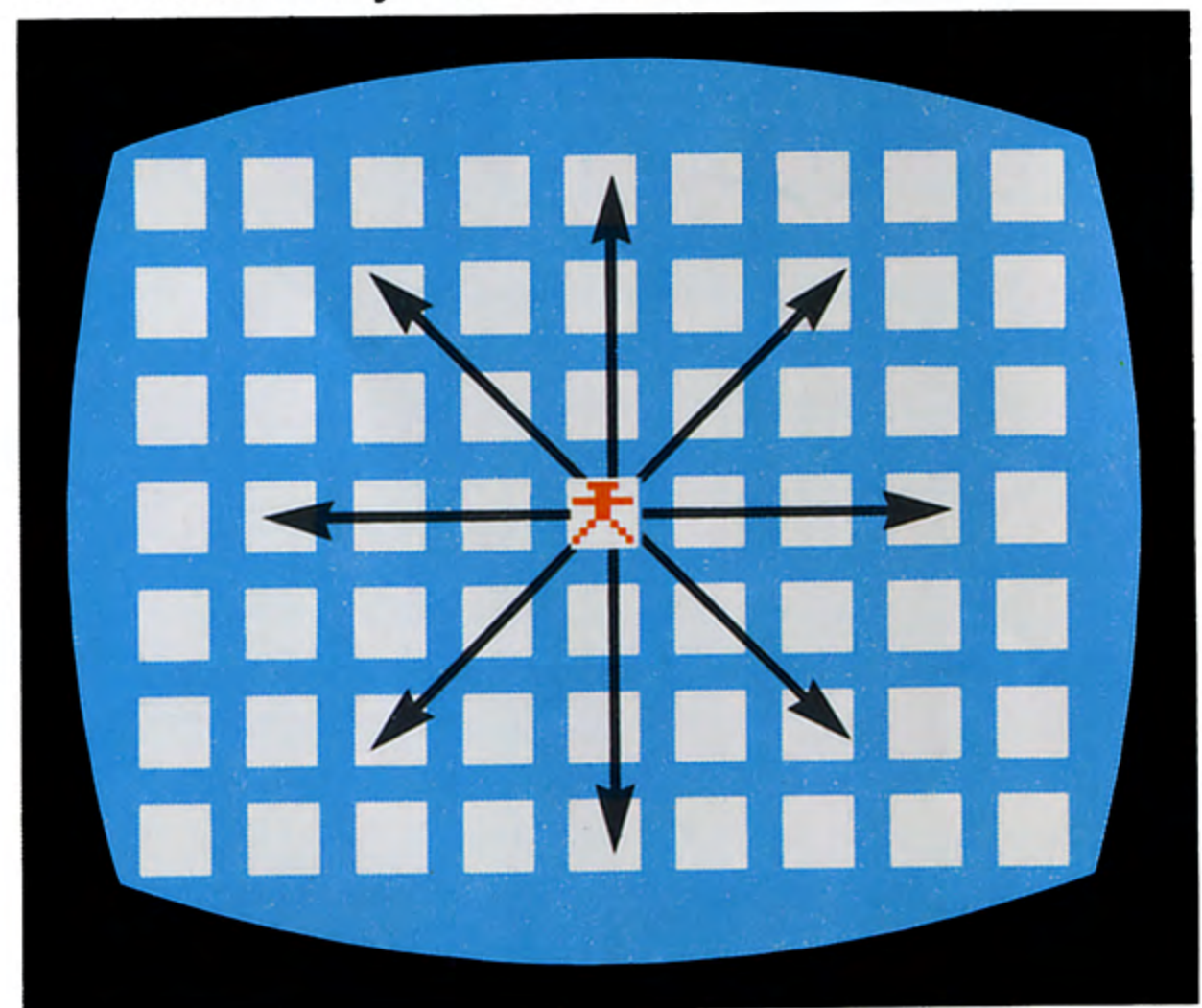
CONTROLLER ACTION

Each player controls an explorer. Your object is to find the flag using your explorer. The left controller player's explorer starts in the upper left corner square; the right controller player's explorer starts in the lower right corner square.



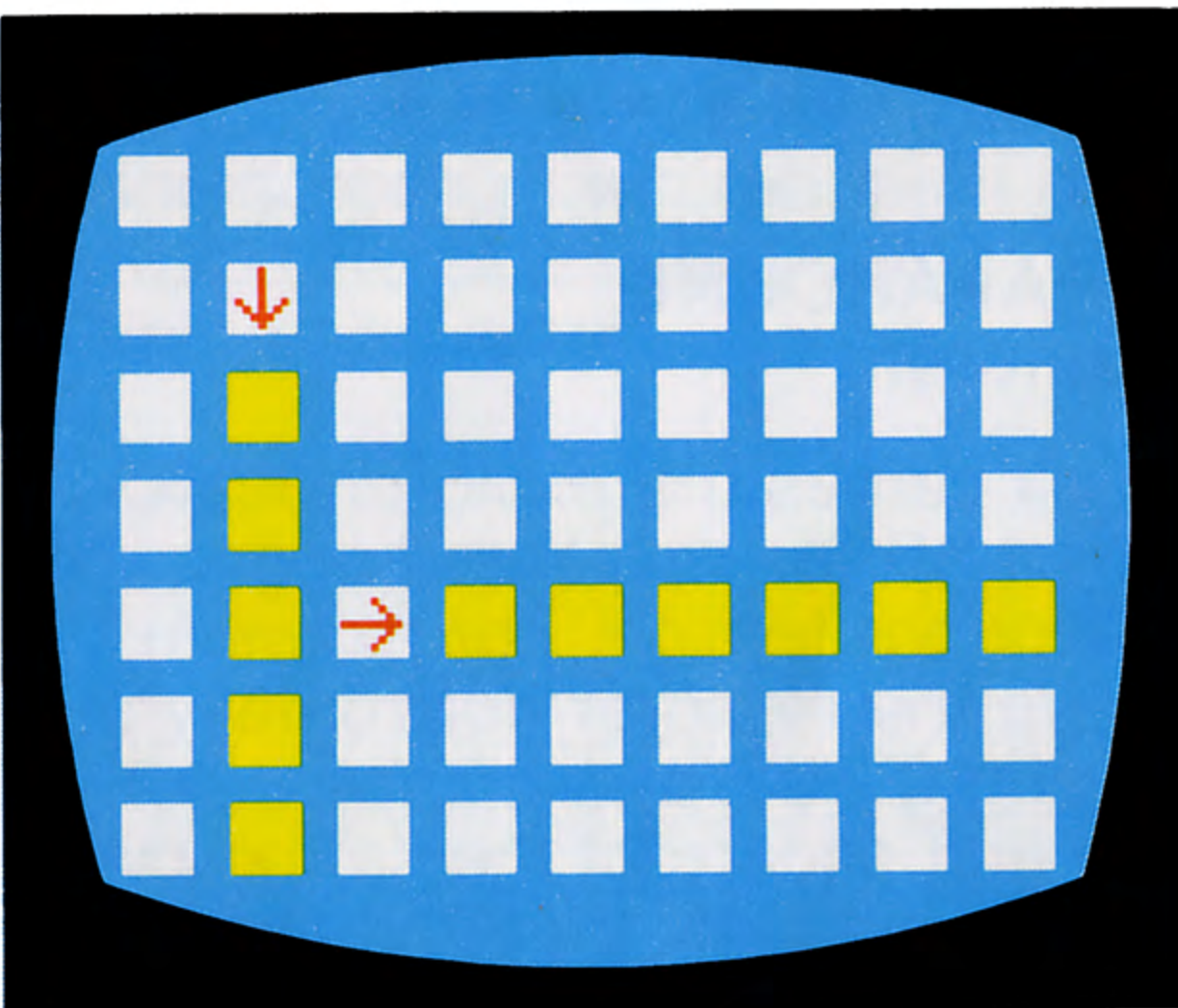
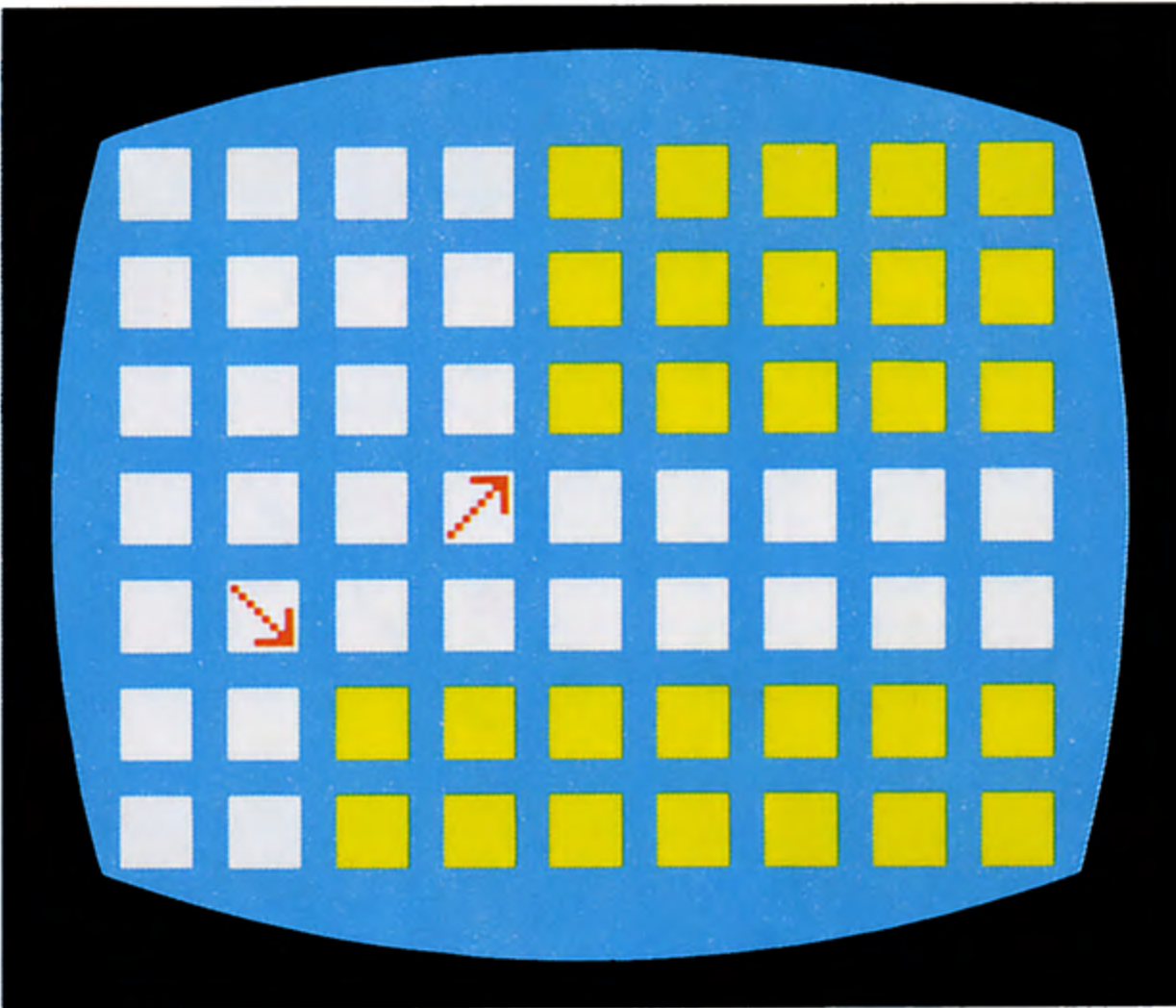
Explorers can move from square to square. During your turn, you can move your explorer to any square position. To move the explorer up or down the maze, move the Joystick up or down. To move the explorer to the right or left, move the Joystick to the right

or left. Move the explorer to diagonal squares by moving the Joystick in one of the four diagonal directions you want.



NOTE: Your explorer cannot move to or through a square occupied by an opponent's explorer.

When you are satisfied with the position of your explorer press the red controller button. Any of the following objects will appear on the square:



A Direction Clue.

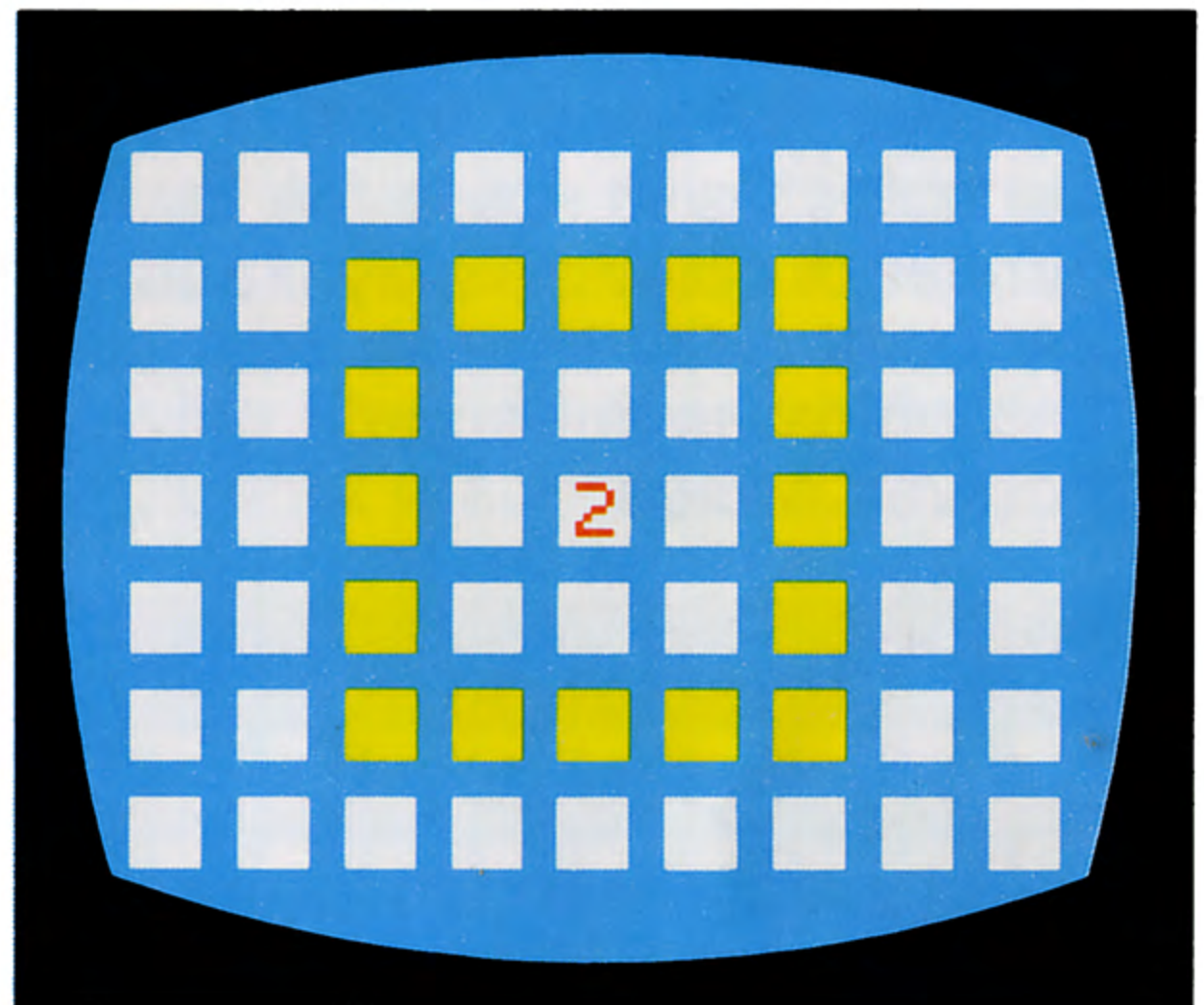
An arrow may appear which will point to the direction of the flag. Here are a few examples of Direction Arrows. The shaded area refers to the location of the flag.



A Number Clue.



A number may appear which will refer to the distance between your explorer and the flag. For example, if the Number 2 appears, the flag is somewhere on the perimeter of a 2-square radius. Here are a few examples of Number Clues. The shaded area refers to the possible location of the flag.



A Bomb.



Curses! A trap has been set and you fall for it. A bomb explodes under your explorer. Now, begin again at the starting square.

The Flag.



Good Show! You've found the flag.

EXPLORING CONDITIONS

Every game is not the same. Each features different variations. For a description of these variations, continue reading.

TWO PLAYER GAMES

- **Free-For-All:** Both players start moving their explorers across the maze simultaneously. No need to take turns. Pay attention to your

opponent's clues if you can. The first player to find the flag scores a point.

- **Double Two-Player:**
Each player takes a turn to move his explorer and uncover a clue. The first player to find the flag scores one point.
- **Solo Two-Player**
In these games, one player continues to take turns until the flag is found. Then it's the opponent's turn to find the flag. The object is to score the lowest number of points. A player scores one point each time he pushes the controller button and receives a clue.

ONE-PLAYER GAMES

- **One-Player Timed:**
The clock at the top of the screen times out at 75 seconds. That's how much time you have to find the flag as many times as possible. Once you find a flag, start over again.

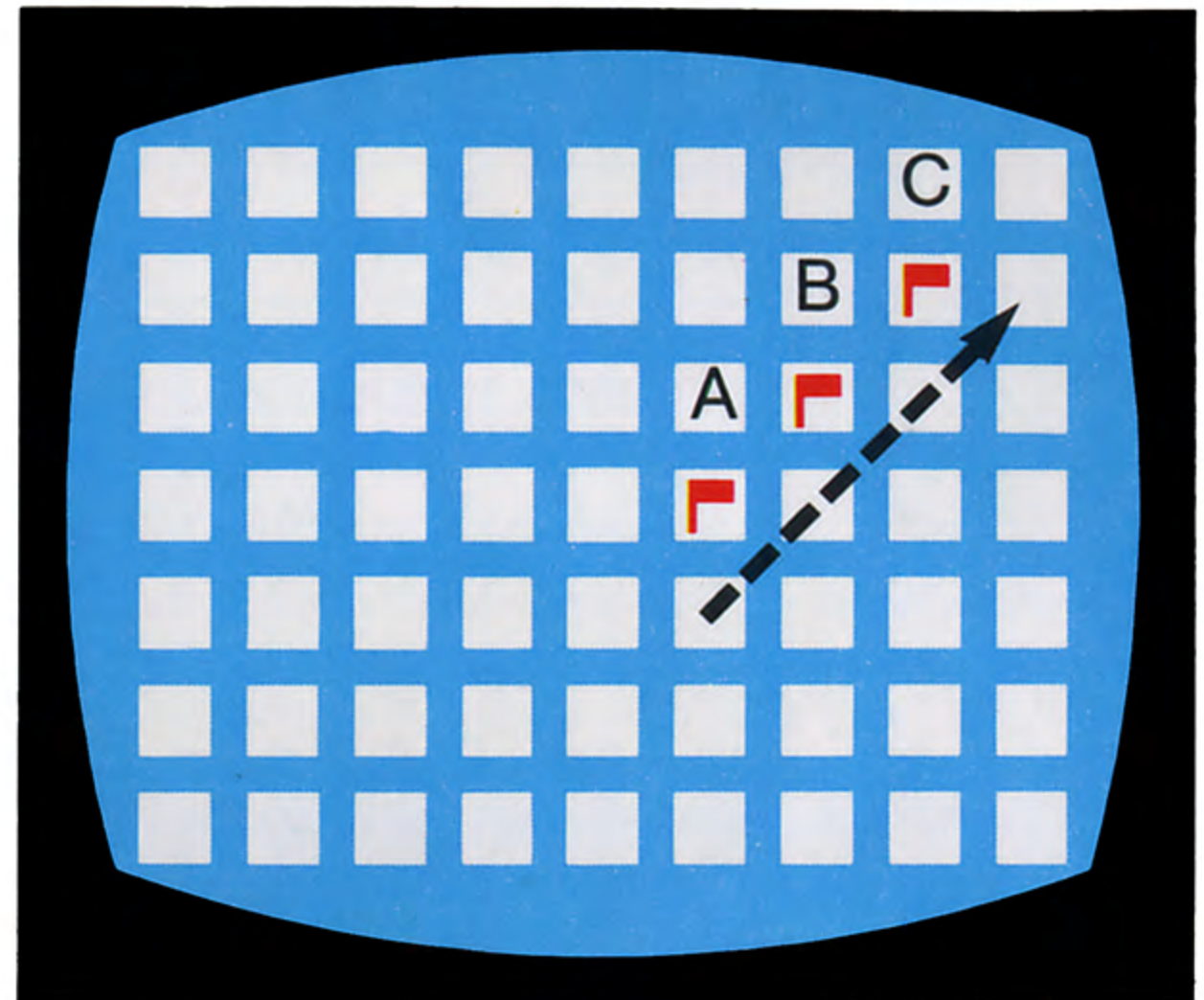
STATIONARY FLAG

No surprises here. The location of the flag remains the same throughout the game. Just study the clues carefully.

MOVING FLAG

Fast thinking and a little luck are the secrets to finding a Moving Flag. Each time a player takes a turn without finding the flag, the flag moves ONE square. The Flag continues to move in the SAME direction until a player finds it. The flag moves in a vertical, horizontal or diagonal straight line. For example, after two turns are taken, the flag has moved in a **diagonal**

straight line from point A to point C (two squares).



WRAPAROUND Explorers

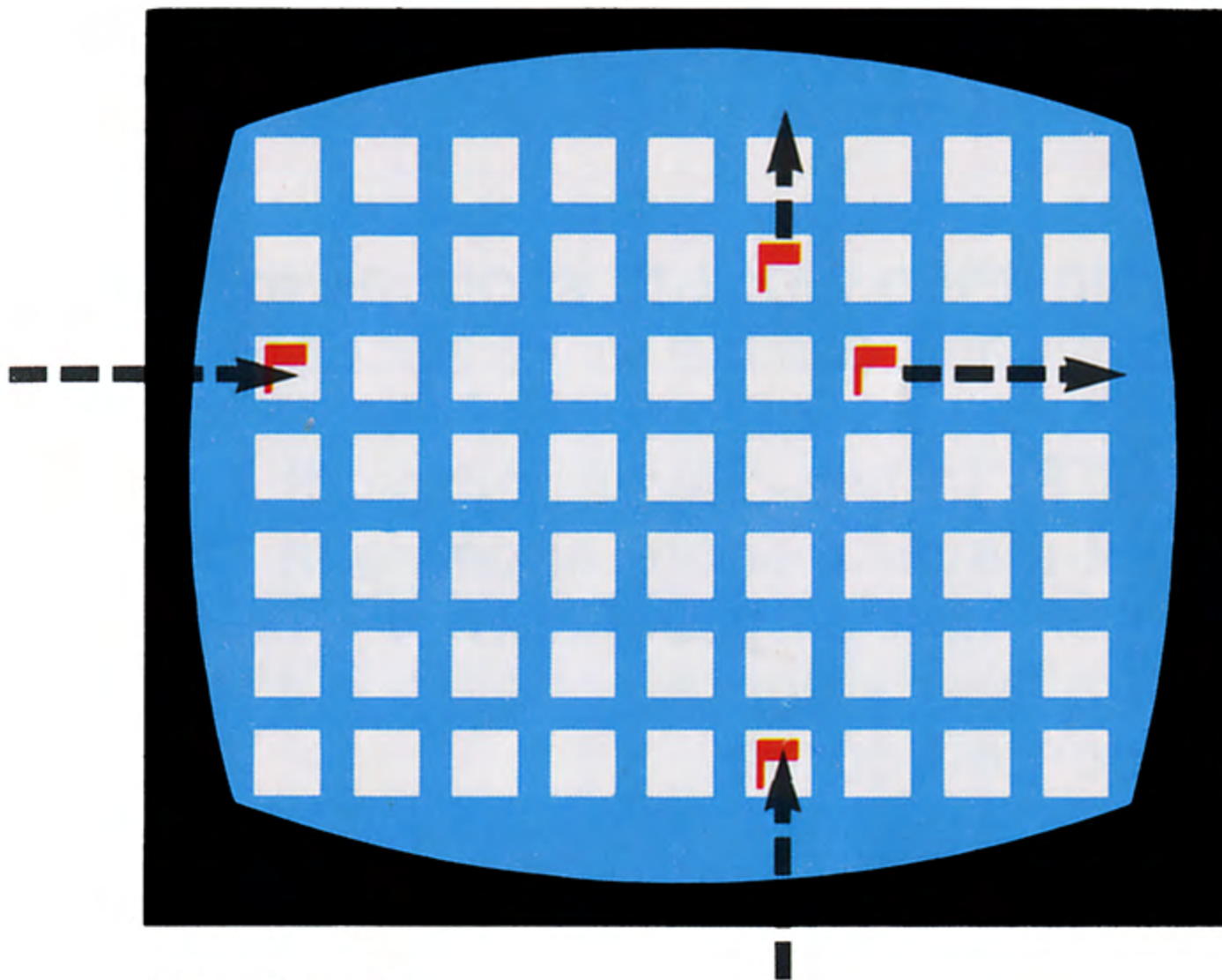
In all games the explorers can move off the maze and appear on the opposite side. For example, move the explorer horizontally off the right side, and it appears on the first square of the same row on the left side. (See the following diagram). Note that the vertical and diagonal explorer movement is the same as flag movement reviewed in the following section.

Moving Flag

The Wraparound features can also apply to the Moving Flag. Some games will offer a Moving Flag with Wraparound. There are three ways the flag's movement is controlled by Wraparound:

Horizontal:

When the flag is moving in a horizontal straight line, it may eventually move off the screen. When this occurs, the flag reappears at the opposite side of the screen in the same row.



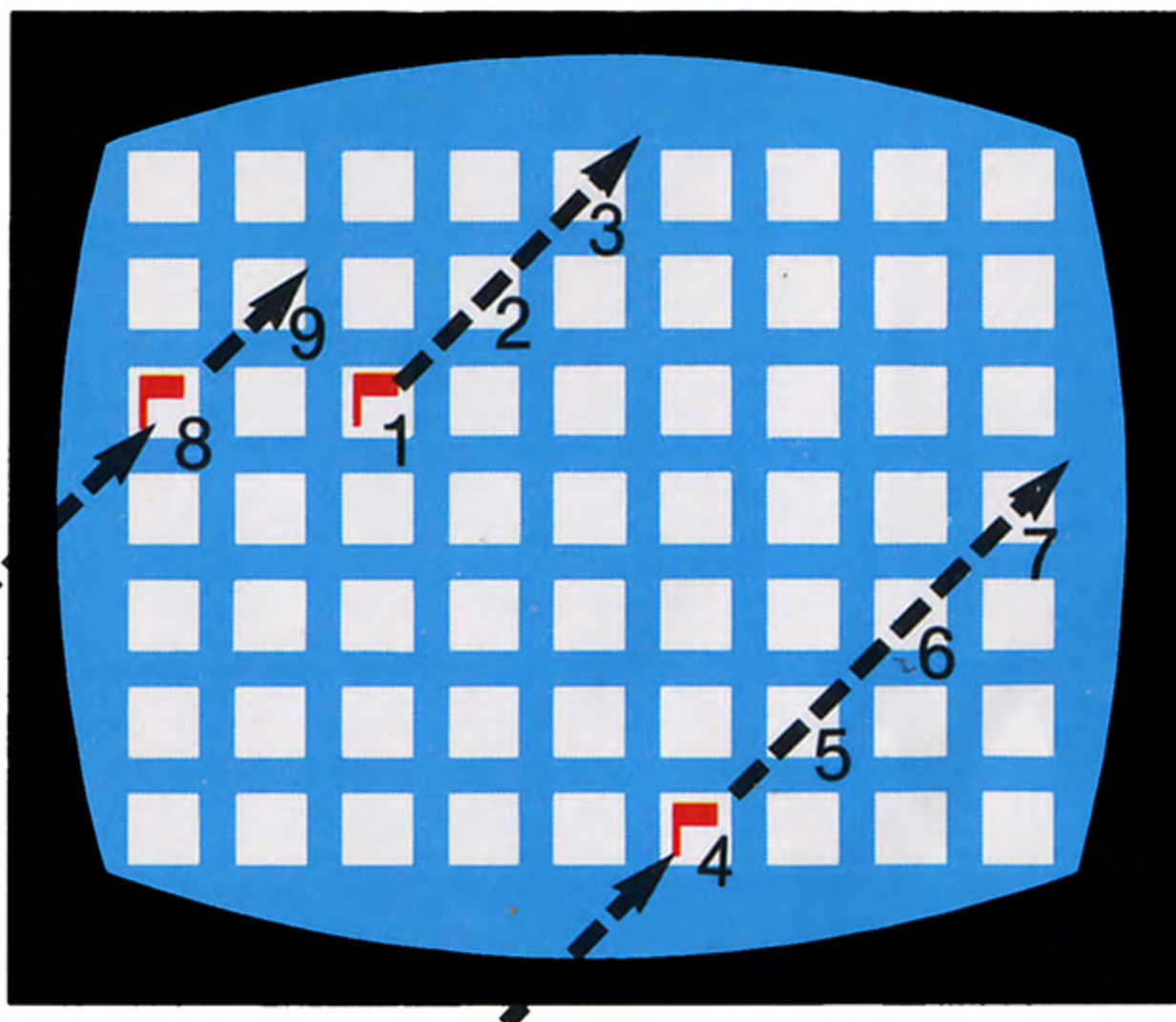
Vertical:

When the flag is moving in a vertical straight line, it may move off the screen. It will reappear at the opposite side in the same column of squares.

Diagonal:

The diagonal movement of the flag differs from the horizontal and vertical Wraparounds. When the flag moves off the screen, imagine it moving one more square up and over. Remember this concept and you will understand the diagonal patterns of movement.

Moves 1-3: The flag moves VERTICALLY off the top side and reappears at position 4 on the

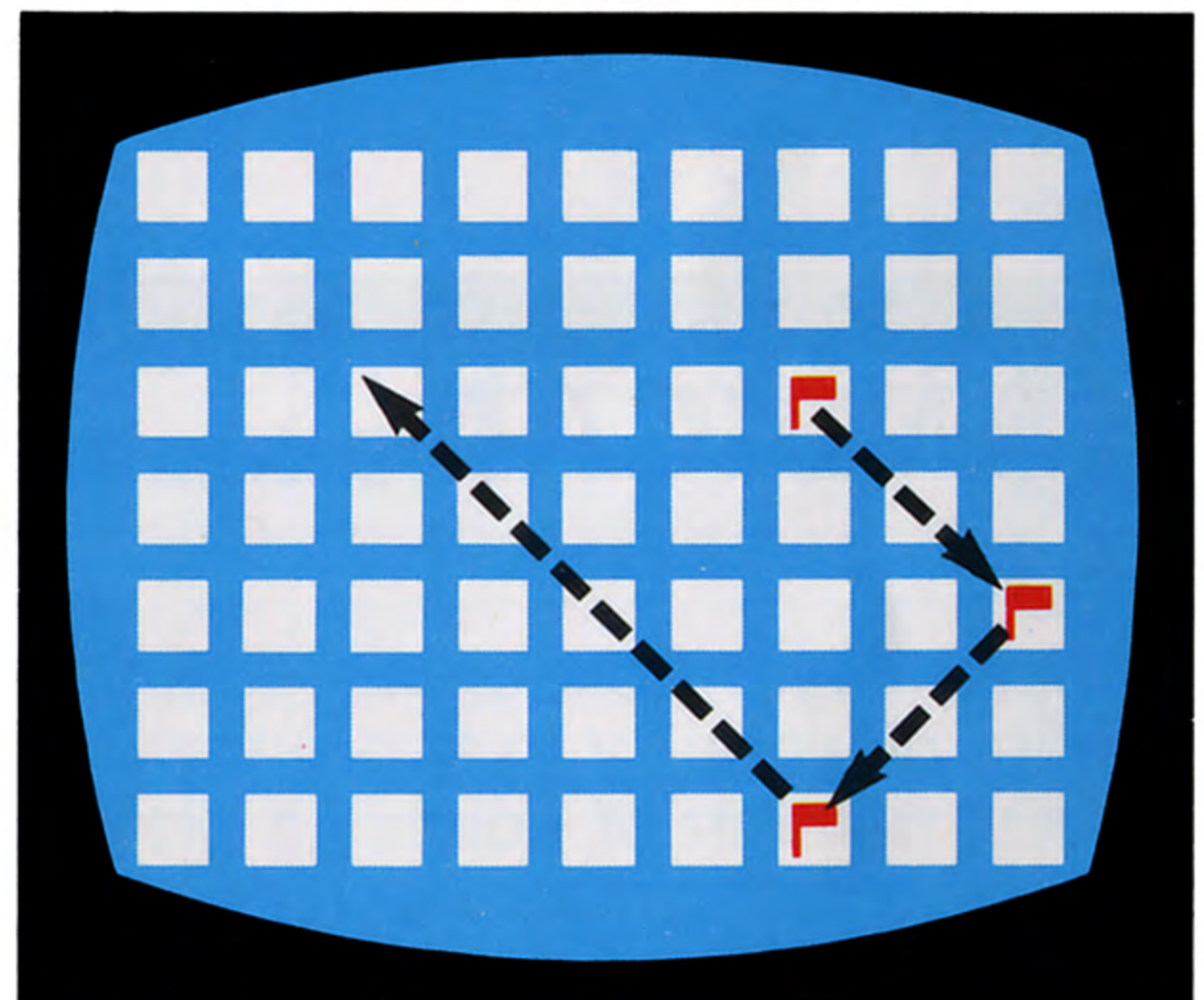


bottom side. The flag has theoretically traveled one square up and over.

Moves 4-7: The flag moves HORIZONTALLY off the right side and reappears at position 8 on the left side. The flag has theoretically traveled one square up and over.

WALL

Games that feature Moving Flags can also feature a Wall. The Wall is an invisible boundary around the maze. When a Moving Flag makes contact with the Wall, it will “bounce” into another square. The Moving Flag bounces at the same angle that it approached the Wall.



SCORING

A player scores one point for each flag he finds during Free-For-All and Double Two-Player games. The first player to score 15 points wins the game.

During Two-Player Solo games, each player scores the number of turns it takes to find the flag. For example, if a player needs six clues or turns to find the flag, his score is six. The first player to score 75 points **LOSES** the game. In timed one-player games, the player scores one point for each time he finds the flag. He races

against the clock to score as many points as possible in 75 seconds.

NOTE: In two-player games, the right player's score appears in the upper right playfield corner. The left player's score appears in the upper left corner.

In one-player games, the time appears in the upper right corner of the playfield. The player uses the left controller, and the score appears in the upper left playfield corner.

HANDICAP Difficulty Switch

In Two-Player Solo games (games where players try to score the lowest number of points), a player scores one point for each flag when the **difficulty** is in the **b** position. In the **a** position, a player scores two points for each flag.

In two-player Free-For-All games, the moving action of a player's explorer is slowed down when the **difficulty switch** is in the **a** position.

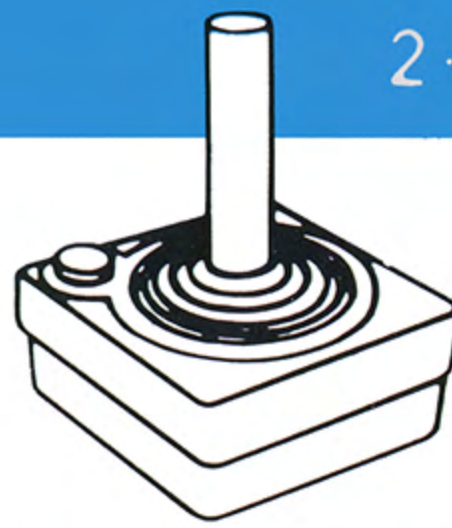
	FREE FOR ALL				DOUBLE 2-PLAYER			SOLO 2-PLAYER			TIMED (75 SECS.)	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
GAME NUMBER	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1		
NUMBER OF PLAYERS	Blue	Blue			Blue			Blue				
STATIONARY FLAG			Orange			Orange			Orange			
MOVING FLAG WITH WALL				Green			Green					Green

FLAG CAPTURE™

10 JEUX VIDEO

FLAG CAPTURE™

NOTA: Avant d'introduire ou de retirer un Game Program™ cartridge, mettez toujours à l'arrêt (**off**) l'interrupteur marche-arrêt (**power**). Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre Video Computer System™ game ATARI®.



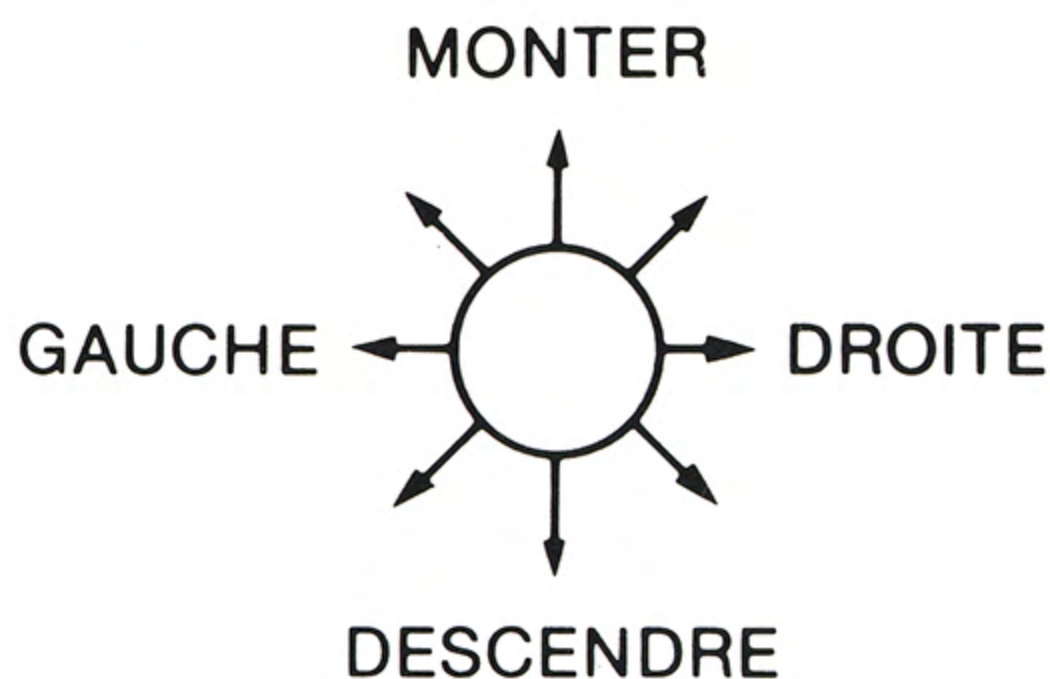
Avec cette cassette ATARI (ATARI® Game Program™ cartridge), utilisez les commandes à manettes. Enfoncer la commande du joueur de droite dans la prise **RIGHT** au dos de l'appareil, celle du joueur de gauche dans la prise **LEFT**. Tenir les commandes, le bouton rouge en direction de l'écran de télévision.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

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

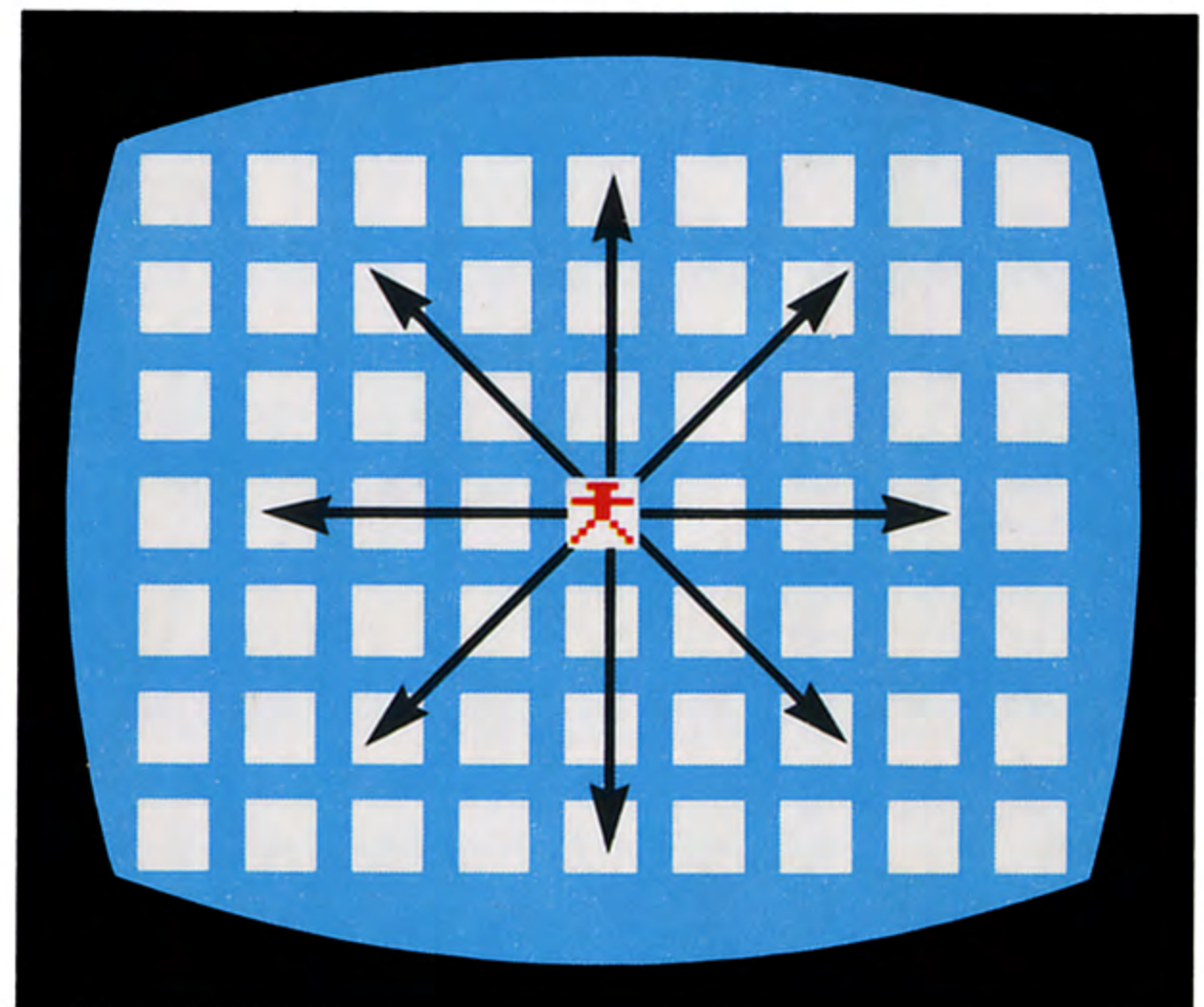
N.B. Il faut toujours éteindre l'appareil avant d'introduire ou de retirer une cassette. Ceci protège les éléments électroniques et prolonge la durée de vie de votre ATARI Video Computer System™ game.

L'EMPLOI DES COMMANDES

Chaque joueur commande un explorateur. Votre but est de découvrir le drapeau avec votre explorateur. L'explorateur du joueur à la commande gauche commence à la case du coin gauche supérieur; l'explorateur du joueur à la commande droit commence à la case du coin droit inférieur.



balai à droite ou à gauche. Déplacez l'explorateur aux cases diagonales en bougeant le manche à balai dans l'un des quatre sens diagonaux voulu.



Les explorateurs se déplacent de case à case. Pendant votre tour, vous pouvez déplacer votre explorateur à n'importe quelle case. Afin de faire votre explorateur descendre ou monter le labyrinthe, montez ou descendez le manche à balai. Pour déplacer l'explorateur à droite ou à gauche, déplacez le manche à

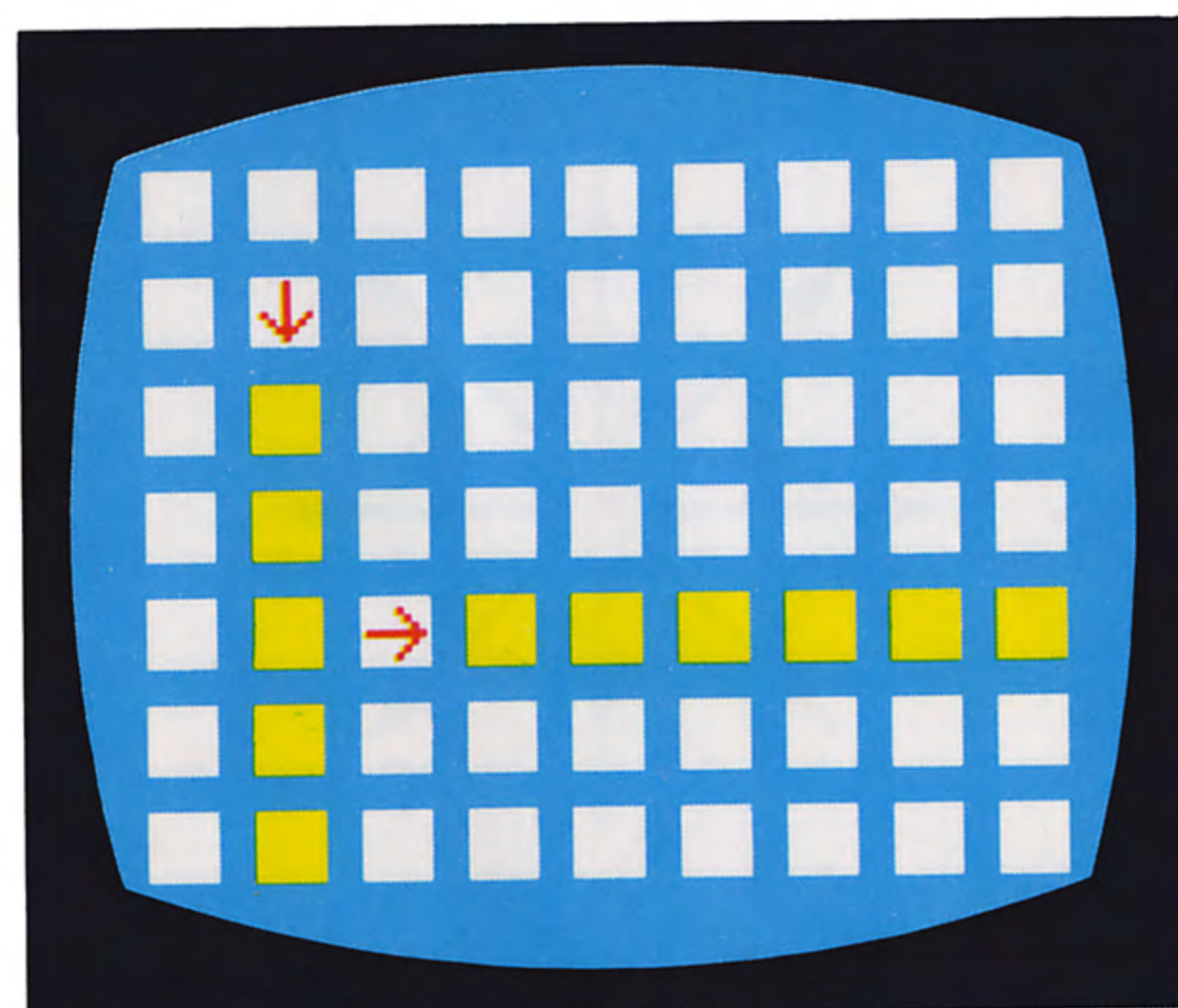
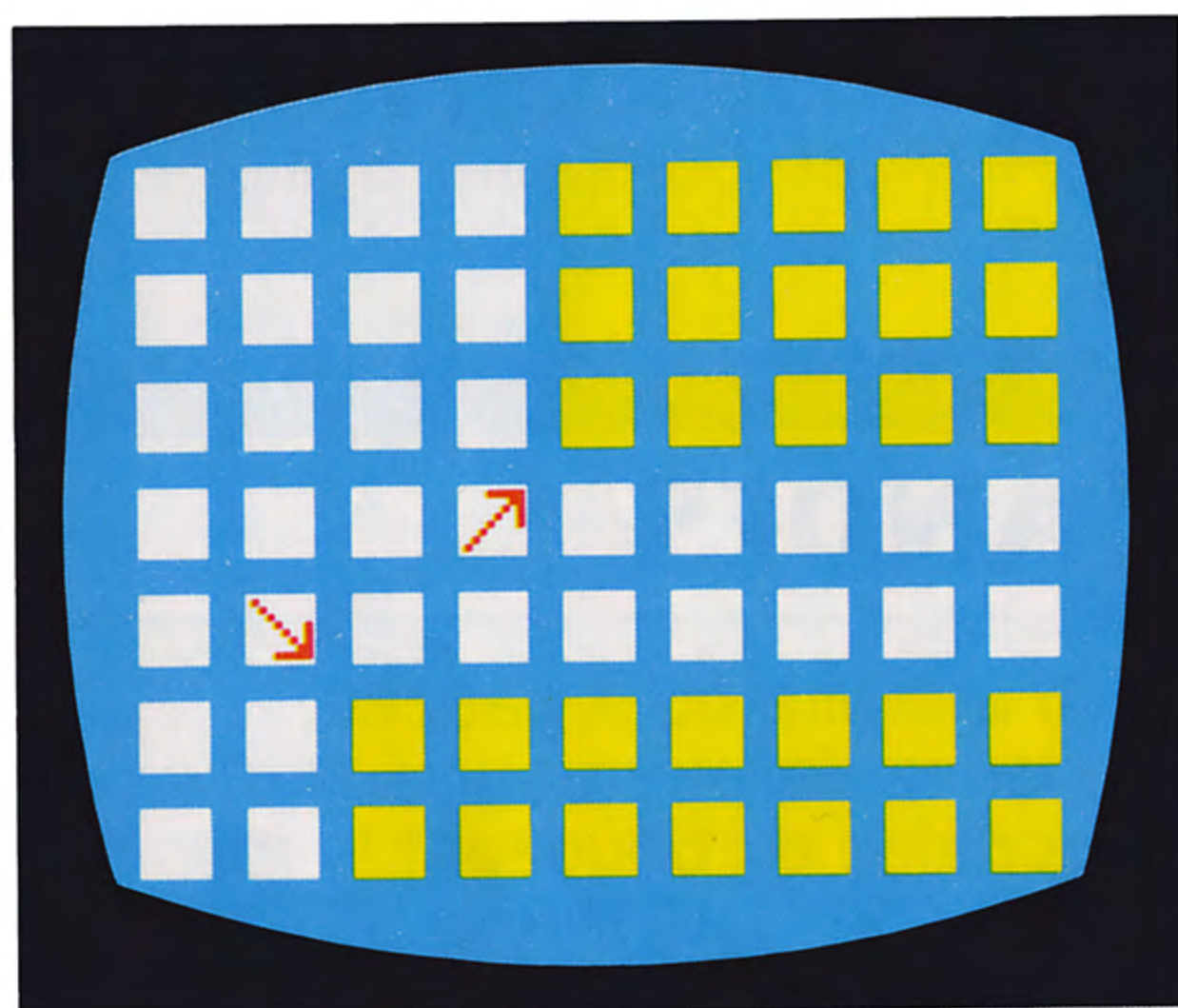
REMARQUE: Votre explorateur ne peut avancer à ou à travers une case occupée par l'explorateur de l'adversaire.

Lorsque vous êtes satisfait de la position de votre explorateur, pressez le bouton rouge. Un des objets suivants apparaîtra à la case:



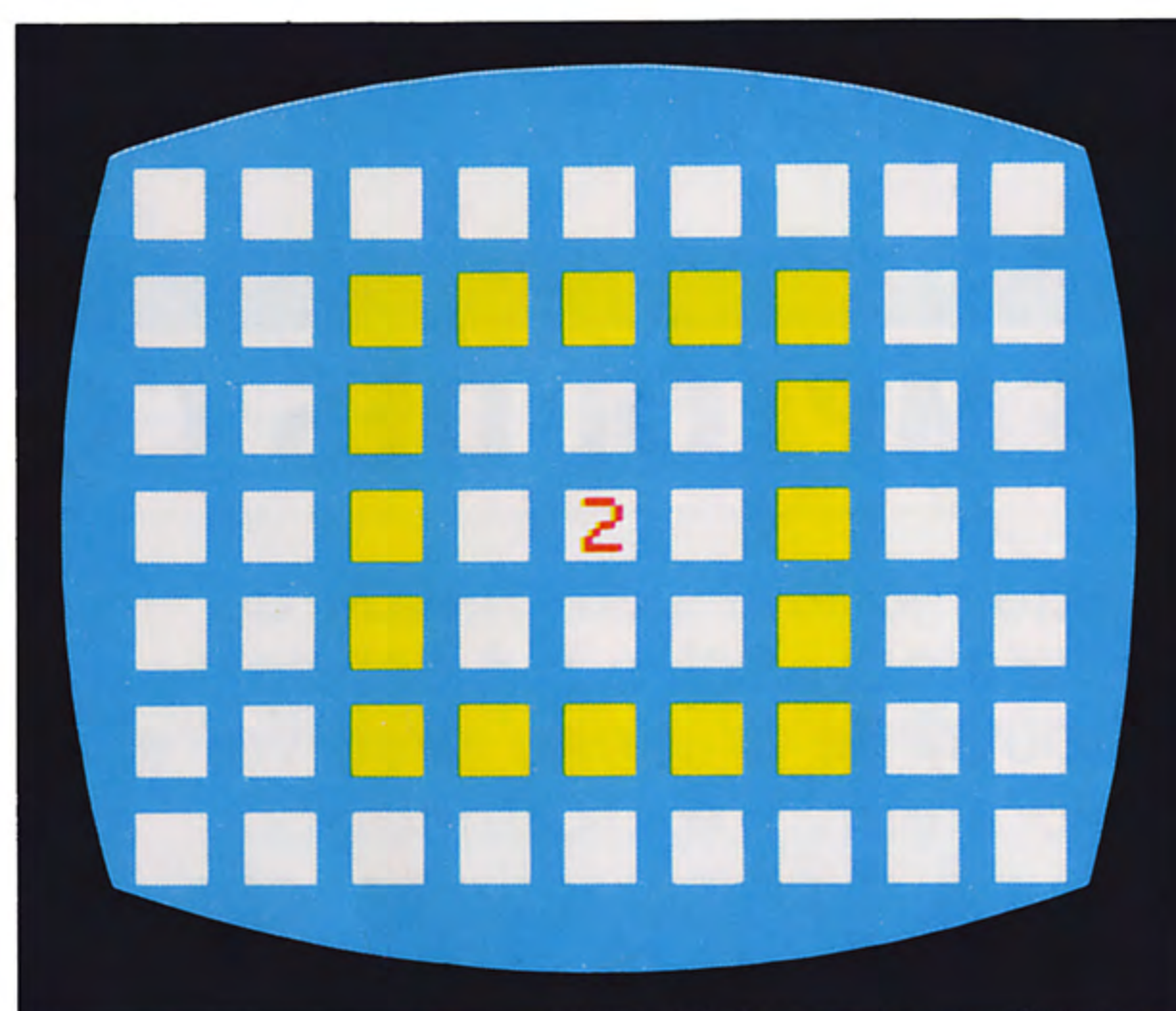
Un Indice de Sens

Une flèche peut apparaître qui montra le sens du drapeau. Voici quelques exemples des flèches de direction. La région ombrée se réfère à l'emplacement du drapeau.



Une Indice de Chiffre

Par exemple, si le numéro 2 se montre, le drapeau se situe quelque part au périmètre d'un rayon de 2 cases. Voici quelques exemples des indices de chiffre. La région ombrée se réfère à l'emplacement possible du drapeau.



Un Bombe

Zut! On vous a tendu un piège et vous vous y êtes laissé prendre. Une bombe explosera sous votre explorateur. Maintenant, il faut recommencer à la case de départ.

Le Drapeau

Bravo! Vous avez trouvé le drapeau.



CONDITIONS D'EXPLORATION

Tous les jeux ne sont pas pareils; chacun a des variations diverses et la description de ces variations suit:

JEUX A DEUX JOUEURS

- **Mêlée Générale:**
Tous les deux joueurs commencent à déplacer leurs explorateurs à travers le

labyrinthe en même temps. Pas besoin d'attendre votre tour. Faites attention aux indices de votre adversaire si possible. Le premier joueur à retrouver le drapeau marque un point.

- **Deux Joueurs en Double:** Chaque joueur déplace un explorateur et découvre une indice à tour de rôle. Le premier joueur à trouver le drapeau marque un point.
- **Deux Joueurs en Solo:** Dans ces jeux, un joueur continue à jouer jusqu'à ce qu'il trouve le drapeau. Ensuite, c'est le tour de l'adversaire de trouver le drapeau. Le but est de marquer le moins de points. Un joueur marque un point chaque fois qu'il presse le bouton rouge et obtient une indice.

JEUX À JOUEUR UNIQUE

- **Un Joueur Minuté:** Le compte-minutes au haut de l'écran vous donne 75 secondes pour trouver le drapeau autant de fois que possible. Une fois que vous trouvez un drapeau, recommencez.

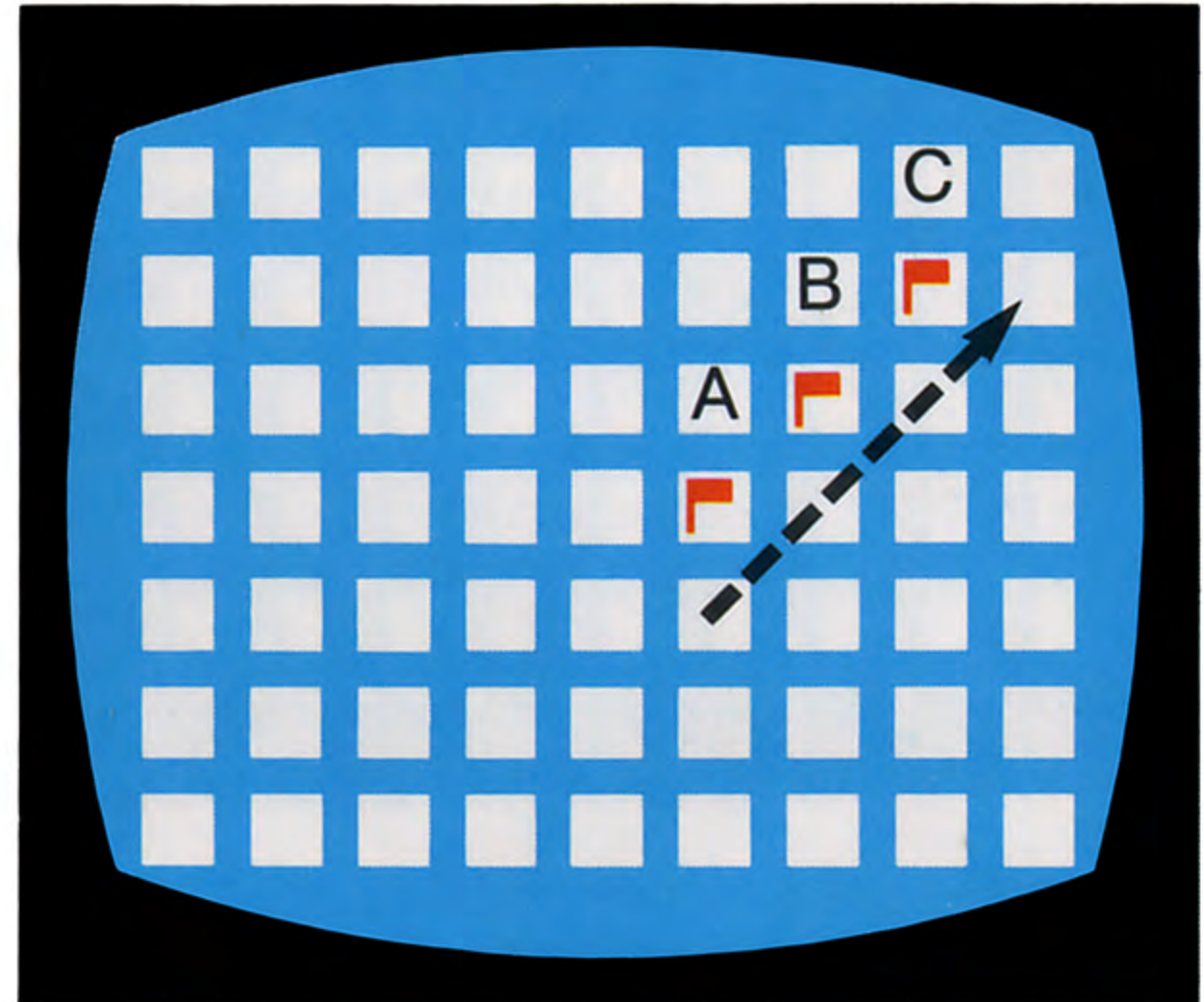
DRAPEAU IMMOBILE

Pas de surprises dans ce jeu. Le drapeau reste au même endroit durant la joute. Il faut simplement bien étudier les indices.

DRAPEAU EN MOUVEMENT

Il faut réfléchir vite et avoir de la chance pour retrouver le drapeau en mouvement. Chaque fois qu'un joueur prend son tour sans trouver le drapeau, le drapeau se déplace UNE case. Il continue à déplacer dans le MÊME sens jusqu'à ce qu'un joueur le découvre. Le

drapeau se déplace dans une ligne droite verticale, horizontale ou diagonale. Par exemple, après deux tours le drapeau s'est déplacé dans une ligne droite diagonale du point A jusqu'au point C (deux cases).



DÉTOUR

Explorateurs

Dans tous les jeux, les explorateurs peuvent partir du labyrinthe et puis revenir au côté opposé. Par exemple, déplacez l'explorateur horizontalement vers la droite et il reparaitra à la première case de la même rangée au côté gauche. (Voir le dessin suivant). Remarquez que le mouvement vertical et diagonal de l'explorateur est le même que le mouvement du drapeau expliqué dans la prochaine section.

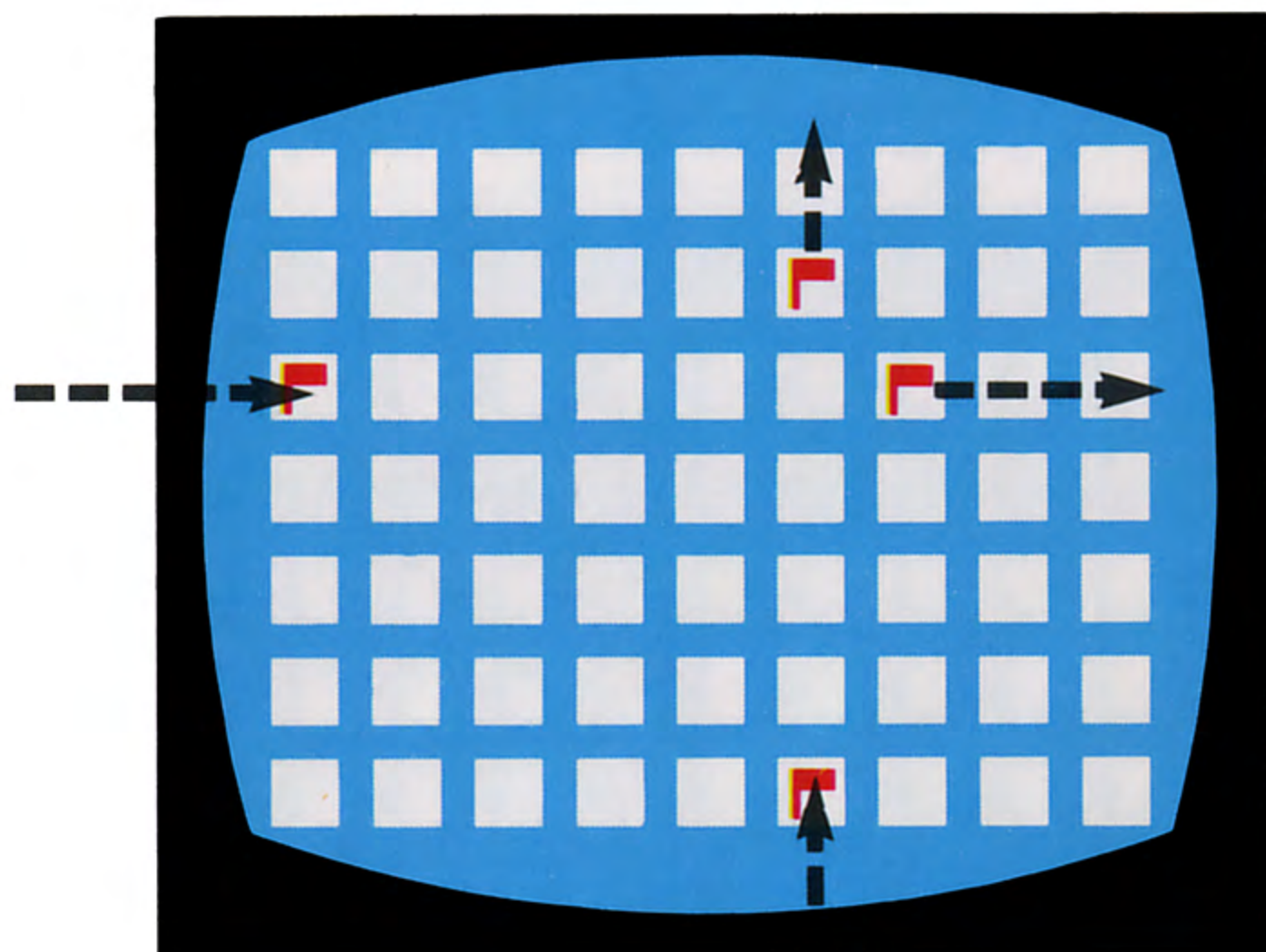
Drapeau en Mouvement

Le drapeau en mouvement peut aussi "faire un détour". Quelques jeux offriront un drapeau en mouvement qui fait le détour. Il y a trois façons dont le drapeau peut faire un détour.

Horizontal

Lorsque le drapeau avance dans une ligne droite horizontale, il peut

finalement partir de l'écran.
 Lorsque cela arrive, le drapeau reparaitra au côté opposée de l'écran dans la même rangée.

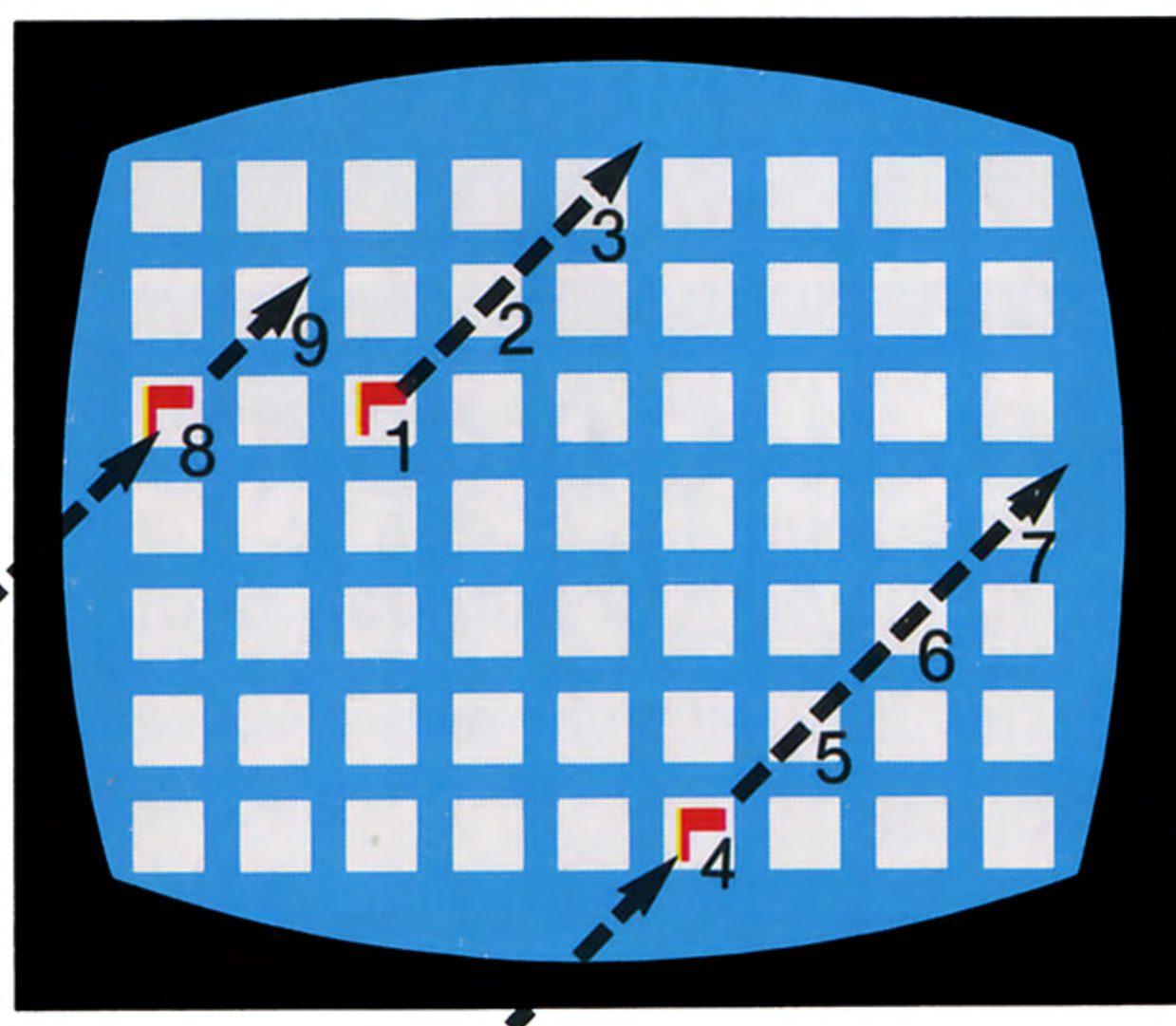


Vertical

Lorsque le drapeau avance dans une ligne droite verticale, il peut partir de l'écran et reparaitra au côté opposé dans la même colonne des cases.

Diagonale

Le mouvement diagonal du drapeau diffère des détours vertical et horizontal. Quand le drapeau part de l'écran, imaginez qu'il avance une case de plus en haut et à droite. Rappelez-vous de ce concept et vous comprendrez les mouvements diagonaux.



Deplacements 1 à 3

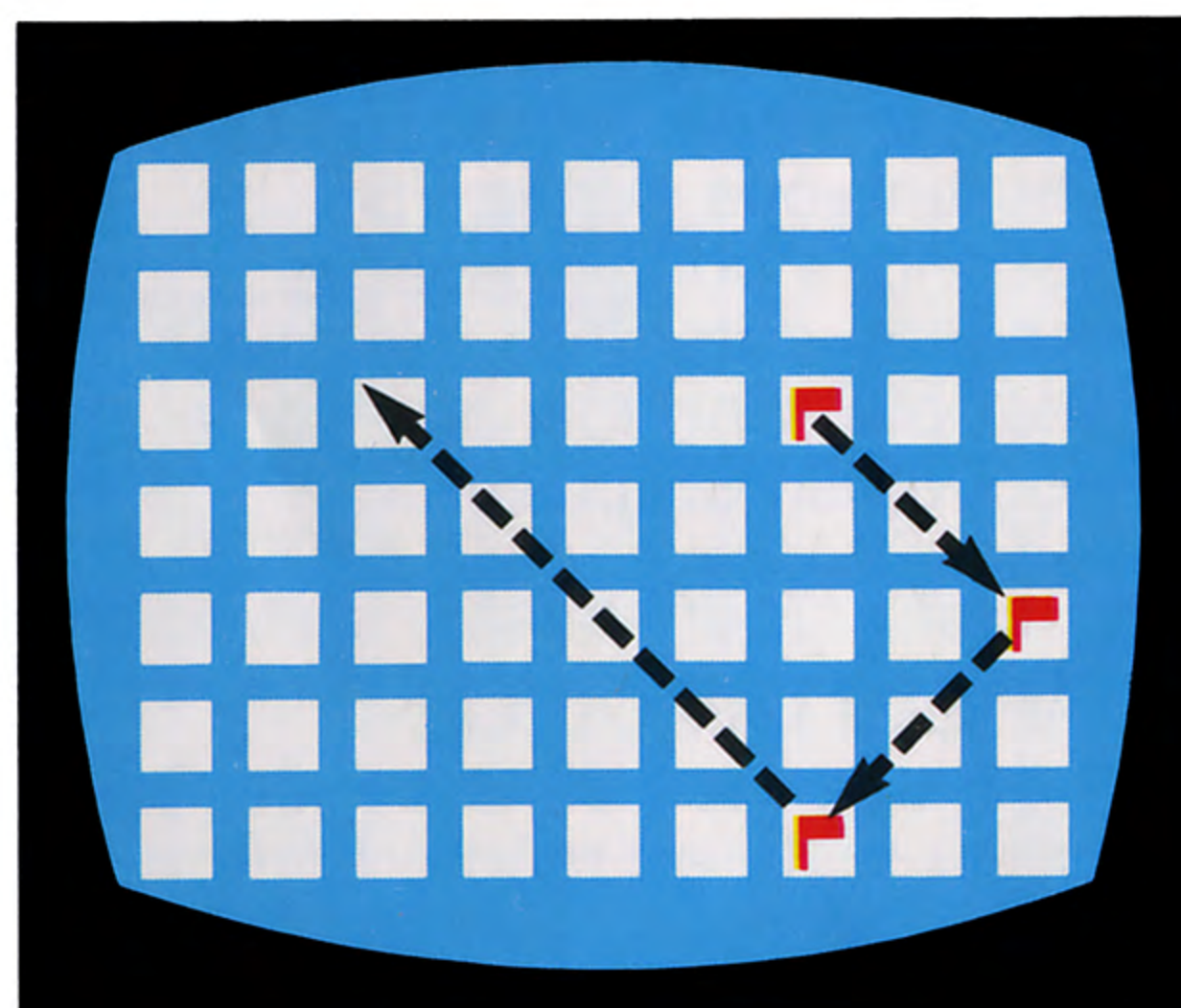
Le drapeau part VERTICALEMENT du côté supérieur et reparait à la position 4 au côté inférieur. Le drapeau est allé théoriquement une case en haut et à droite.

Dèplacements 4 à 7

Le drapeau part HORIZONTALMENT du côté droit et reparait à la position 8 au côté gauche. Le drapeau est allé théoriquement une case en haut et à droite.

LE MUR

Les jeux qui offrent des drapeaux en mouvement peuvent aussi comprendre un mur. Le mur est une limite invisible autour du labyrinthe. Quand un drapeau en mouvement touche le mur, il rebondira à une autre case. Le drapeau en mouvement rebondira au même angle auquel il approchait le mur.



POINTAGE

Un joueur marque un point pour chaque drapeau qu'il trouve durant les jeux-mêlée générale et deux joueurs en double. Le premier joueur à marquer 15 points gagne la partie. Pendant les jeux—deux joueurs en solo, chaque joueur compte le nombre de tours nécessaire à retrouver le drapeau. Par exemple, si un joueur exige six indices afin de trouver le drapeau, il a six points. Le premier joueur à marquer 75 points PERD la partie. Dans le jeu à un joueur minuté, le joueur marque un point pour

chaque fois qu'il retrouve le drapeau. Il court contre la montre pour marquer autant de points que possible en dedans de 75 secondes.

REMARQUE: Dans les jeux à 2 joueurs, le pointage du joueur droit se montre au coin droit supérieur. Le pointage du joueur gauche paraît au coin gauche supérieur. Le joueur se sert de la commande gauche et son pointage paraît au coin gauche supérieur.

HANDICAP (Commutateur d'épreuve)

Dans les jeux à 2 joueurs (les jeux où les joueurs essaient de marquer le moins de points), le joueur marque 1 point pour chaque drapeau, quand le commutateur est à la position **b**. À la position **a**, le joueur marque 2 points pour chaque drapeau.

Dans les jeux à deux joueuse—mêlée générale, le mouvement de l'explorateur raccourcit quand le commutateur d'épreuve est à la position **a**.

	MÊLÉE GÉNÉRALE				2 JOUEURS EN DOUBLE			2 JOUEURS EN SOLO			MINUTÉ (75 SEC.)	
NUMÉRO DU JEU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
NOMBRE DE JOUEURS	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1		
DRAPEAUX IMMOBILES	■	■			■			■				
DRAPEAUX EN MOUVEMENT			■			■			■			
DRAPEAUX EN MOUVEMENT AVEC DÉTOURS				■			■			■		

FLAG CAPTURE™

10 TELE-SPIELE

FLAG CAPTURE™

HINWEIS: Schalten Sie vor dem Einschoben oder Herausnehmen eines Game Program™ cartridge den Konsolenstromschalter (**power**) stets AUS (**off**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI® Video Computer System™ game verlängert



*Ihrer Video Computer System™
Gebrauchsanweisung*

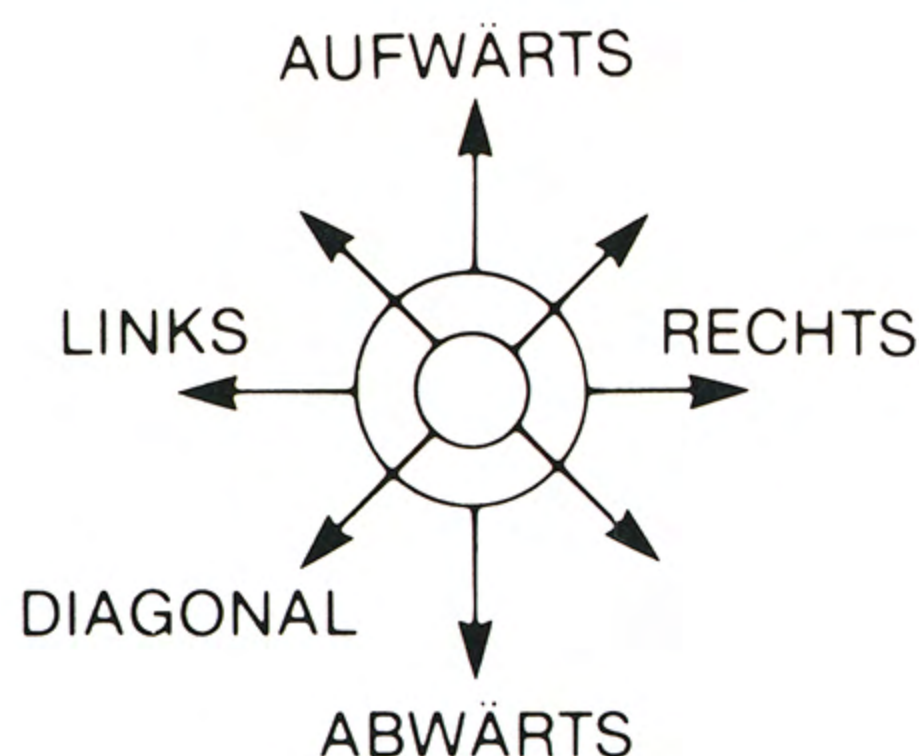
Mit diesem ATARI® Game Program™ cartridge benutzen Sie die Knüppelsteuerungen. Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Kabel fest in der linken (LEFT) und rechten (RIGHT) STEUERUNGS-Buchse an der Rückwand Ihres ATARI® Video Computer System™ game steckt. Halten Sie die Knüppelsteuerung so, daß der rote Knopf oben links gegen den Fernsehbildschirm weist. Weitere Hinweise finden Sie im Abschnitt 3 der Speilanleitung.

HINWEIS: Schalten Sie vor dem Einschoben 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.

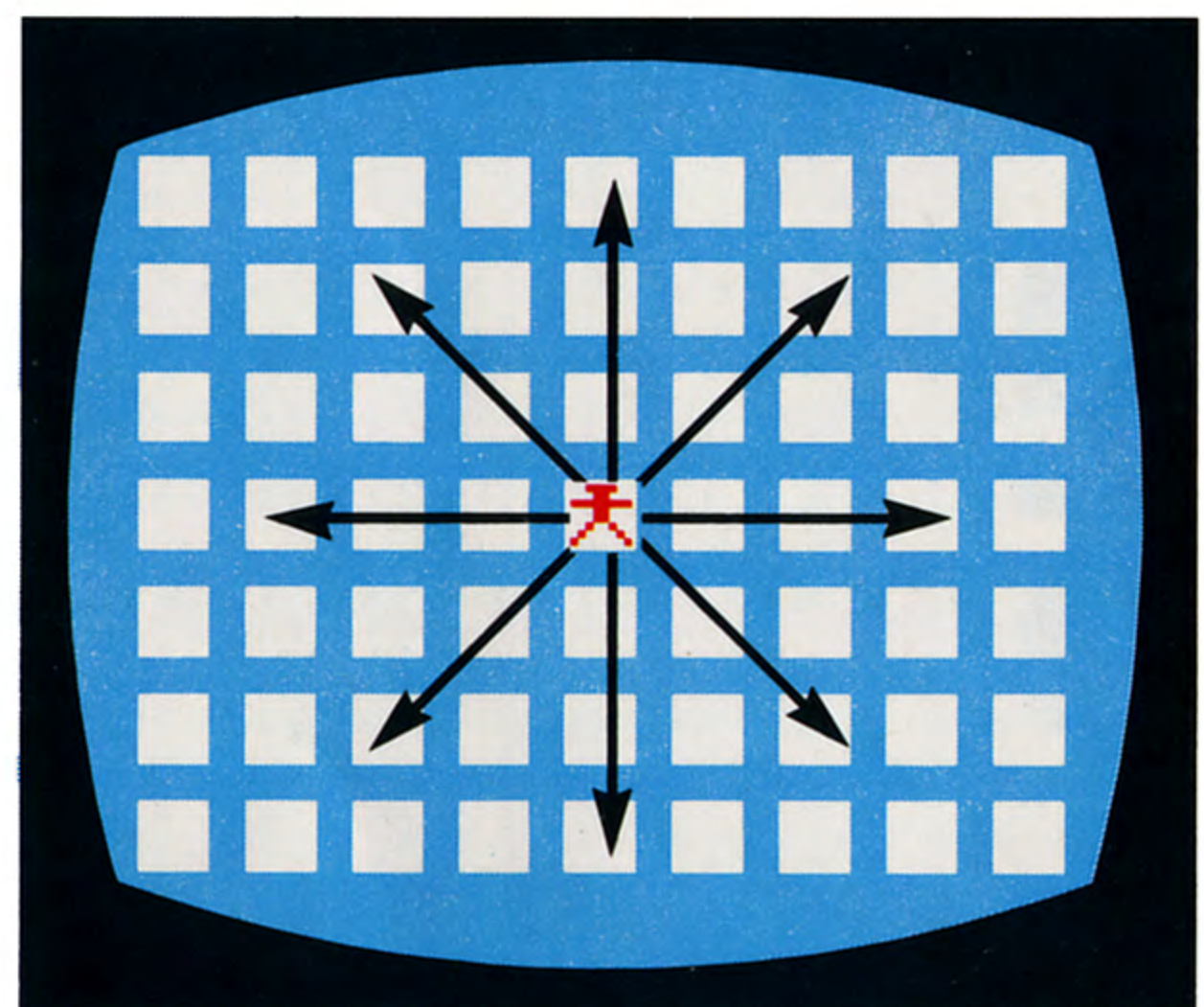
Details finden Sie in Abschnitt 3

STEUERKNÜPPEL

Jeder Spieler kontrolliert einen Florscher. Dieser muß eine Fahne suchen. Der linke Forscher startet oben links, rechte startet unten rechts auf dem Fernsehschirm.



Die Forscher bewegen sich von Feld zu Feld. Jeder Forscher kann auf jedes Feld gehen. Er kann allerdings nicht auf oder durch ein Feld gehen, das vom anderen Forscher besetzt ist. Das Drücken des Steuerknüppels nach links oder rechts bewegt den Forscher nach links oder rechts. Gleiches gilt für Oben / Unten und Diagonalbewegungen.

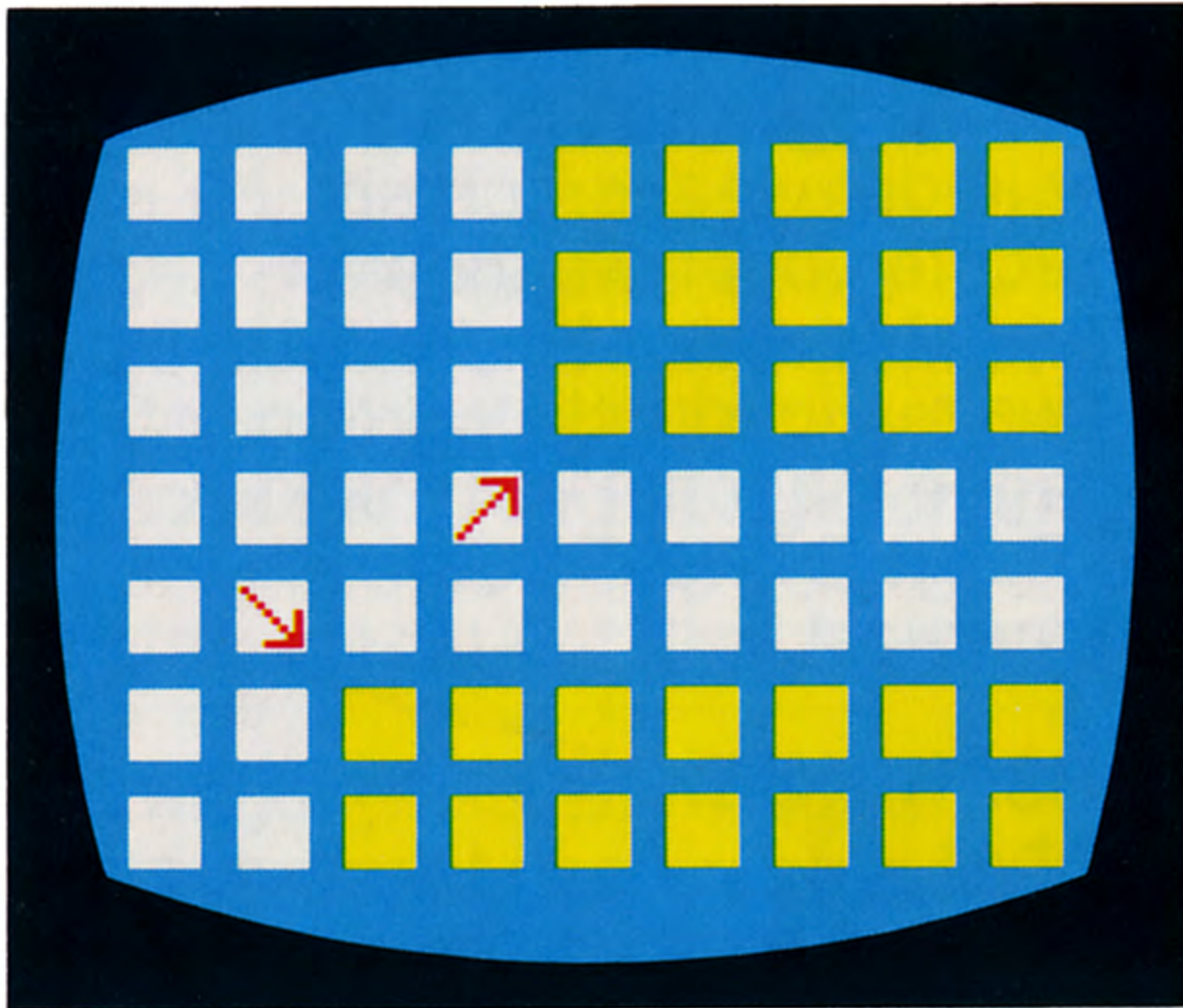


Ist der Forscher auf dem für ihn bestimmten Feld angelangt, muß der rote Kontrollknopf gedrückt werden. Danach erscheint eines der folgenden Darstellungen auf dem Feld:

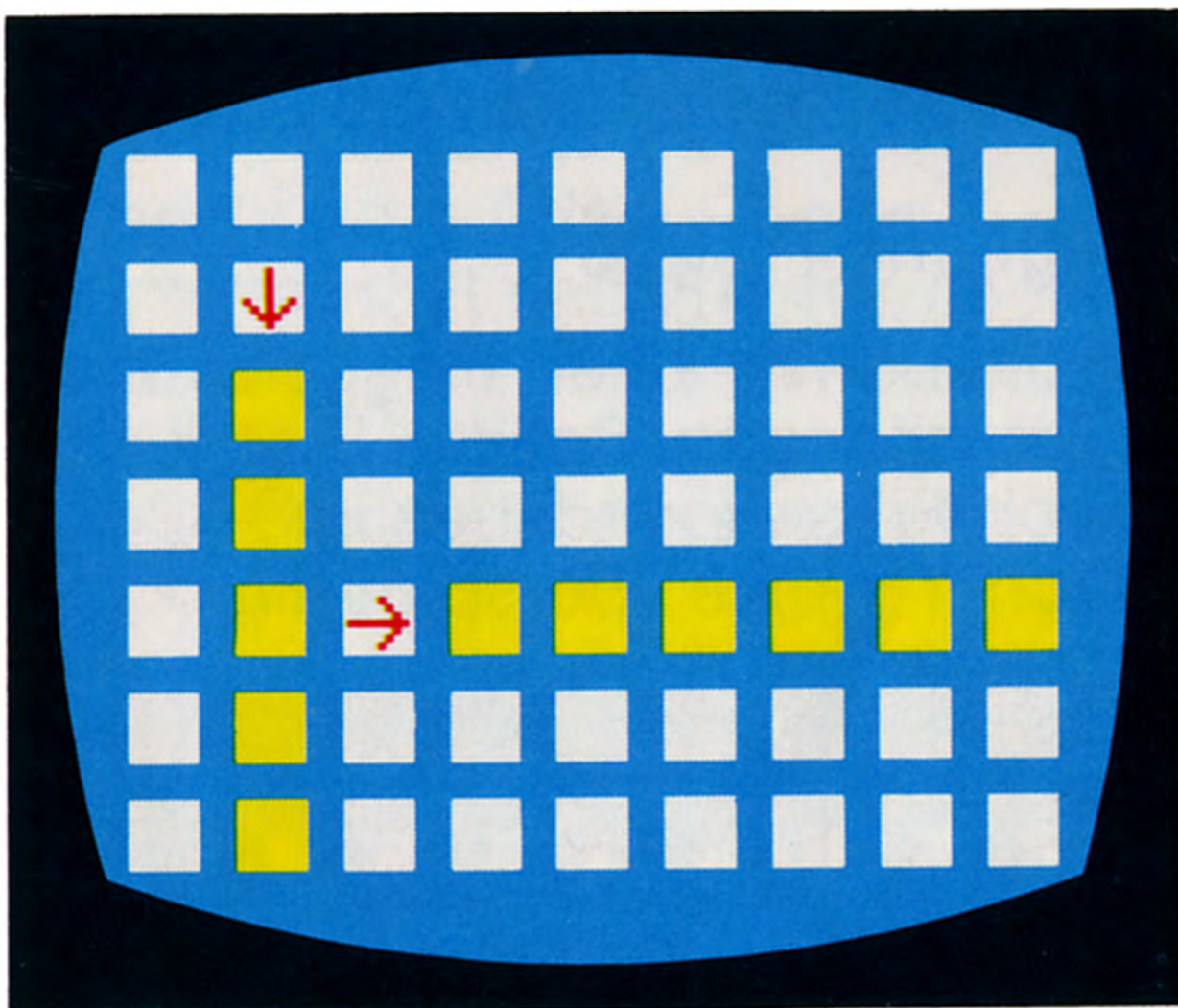
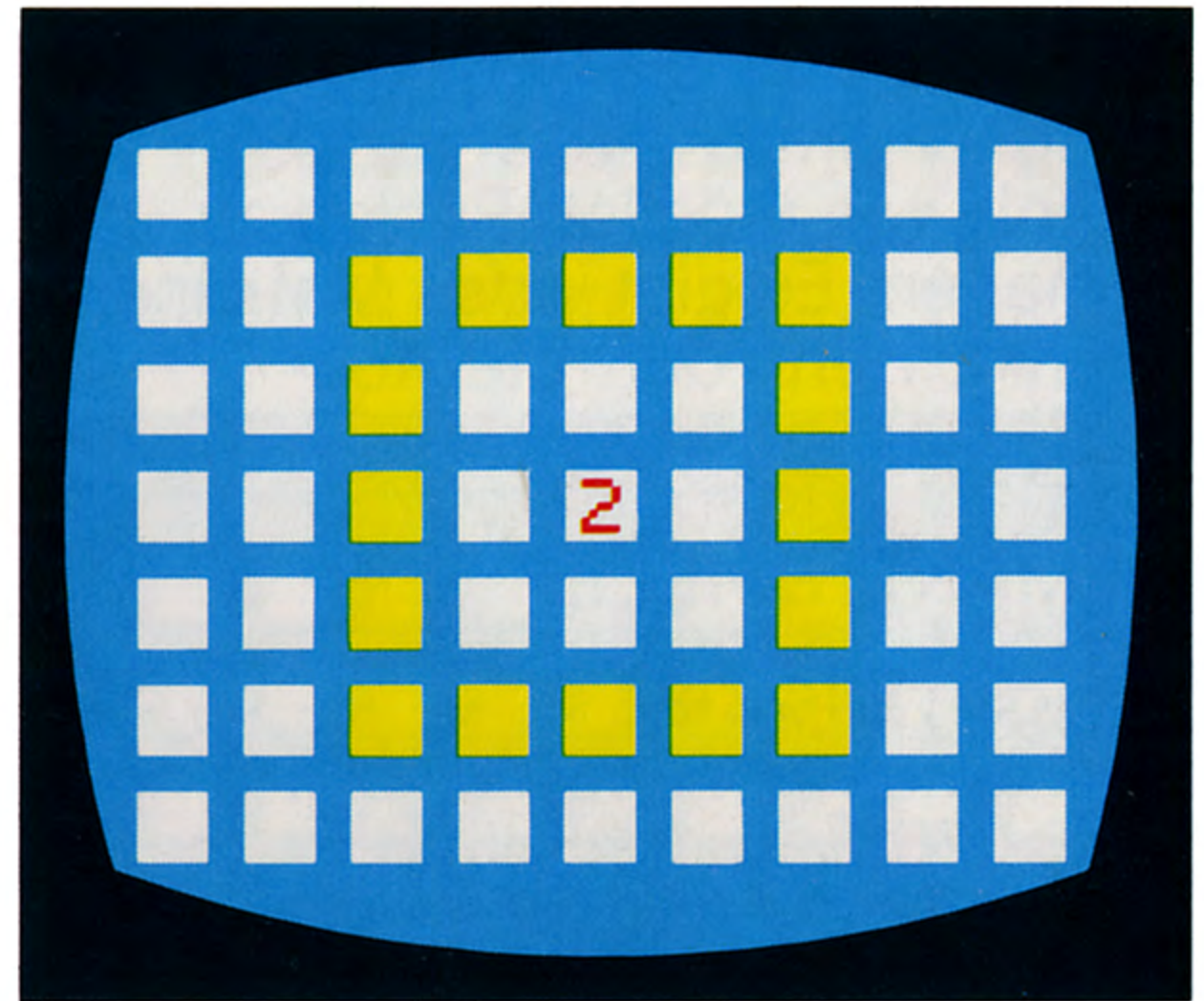


Ein Hinweis Pfeil

Ein Pfeil zeigt in Richtung auf die Flagge. Hier einige Beispiele von Hinweis Pfeilen. Die Flagge ist im farblich hervorgehobenen Bereich.



die Nummer 2, ist die Flagge 2 Felder entfernt. Der farblich hervorgehobene Bereich zeigt die möglichen Standorte der Flagge auf.



Eine Bombe
Verdammt! Der Forscher ist in eine Falle gelaufen. Er fängt noch einmal von der Ausgangsposition an.



Ein Abstands Hinweis
Eine Ziffer zeigt an, wieviel Felder Abstand zwischen dem Forscher und der Flagge sind. Erscheint z.B.



Die Flagge
Hervorragend! Die Flagge ist entdeckt.

SPIEL MÖGLICHKEITEN

In jedem Spiel gibt es verschiedene Spielvariationen.

ZWEI MANN SPIELE

- **Wer Kommt Zuerst**
Beide Spieler starten und suchen die Flagge gleichzeitig.

Die Hinweise für den Gegner können für das eigene Spiel genutzt werden. Wer die Flagge zuerst findet, bekommt einen Punkt.

- **Abwechselnd**
Jeder Spieler kommt

abwechselnd dran. Wer die Flagge zuerst findet, erhält einen Punkt.

- **Schnelligkeit**

In diesen Spielen spielt jeder Spieler solange, bis die Flagge gefunden ist. Dann ist der Gegner dran. Ziel ist es, so wenig wie möglich Punkte zu erhalten. Es gibt jedes Mal einen Punkt, wenn der rote Kontrollknopf gedrückt wurde.

EIN MANN SPIELE

- **Gegen Die Zeit**

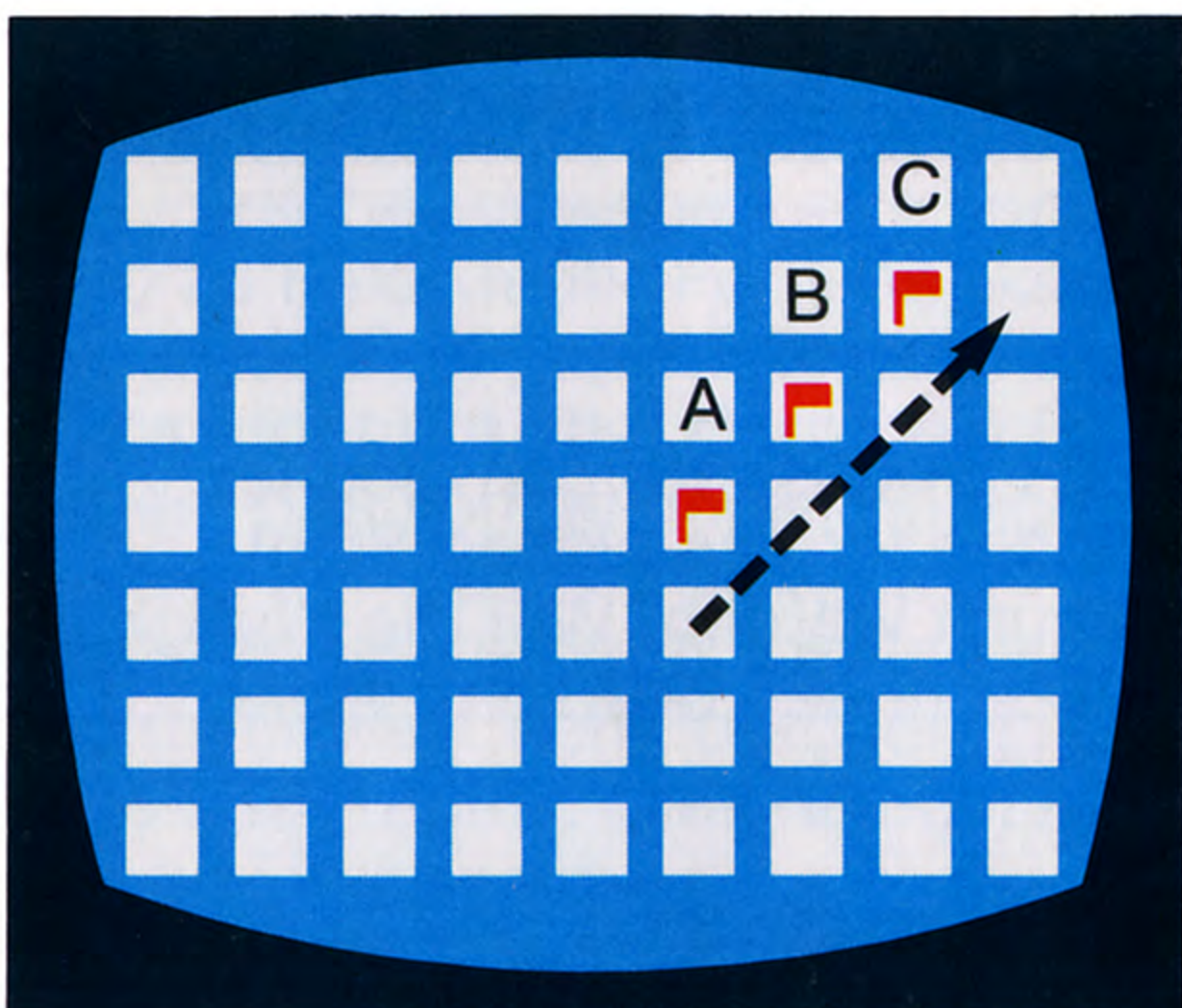
Die Uhr oben am Bildschirm zeigt 75 Sekunden. In diesem Zeitraum muß die Flagge so oft wie möglich gefunden werden. Ist sie einmal gefunden, gleich von Vorne anfangen.

FESTER STANDORT

Keine Überraschung. Der Standort der Flagge bleibt immer gleich. Hinweise beachten.

BEWEGLICHER STANDORT

Schnelles Reaktionsvermögen und ein bißchen Glück machen hier den Gewinner. Nach jeder Bewegung eines Spielers, bei der die Flagge



nicht gefunden wird, verschiebt sich die Flagge um ein Feld. Dies immer in der waagerechten, senkrechten oder diagonalen Richtung, bis sie gefunden wird. Ist z.B. zweimal gedrückt worden, ist die Flagge diagonal von Punkt A nach Punkt C zwei Felder weitergerückt.

ÜBERSPRINGEN Forscher

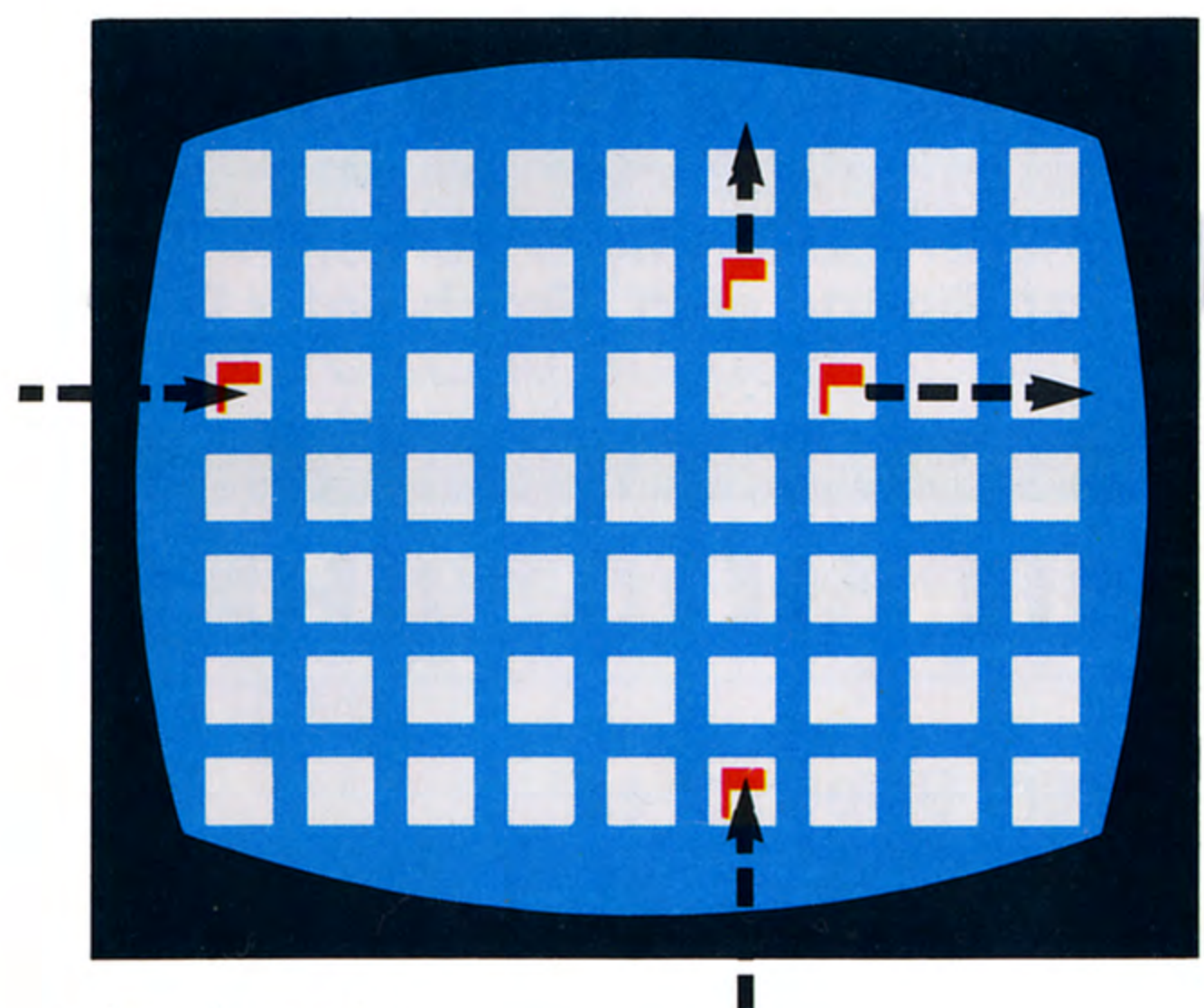
In allen Spielen können die Forscher auf einer Seite aus dem Spielfeld herausgehen und erscheinen auf der anderen Seite.

Bewegliche Flagge

Auch die beweglichen Flaggen können überspringen. Sowohl Flaggen als auch Forscher können in dreifacher Weise überspringen:

Waagerecht:

Bewegen sich Forscher oder Flaggen rechts aus dem Spielfeld heraus, erscheinen sie links in der gleichen Reihe.



Senkrecht:

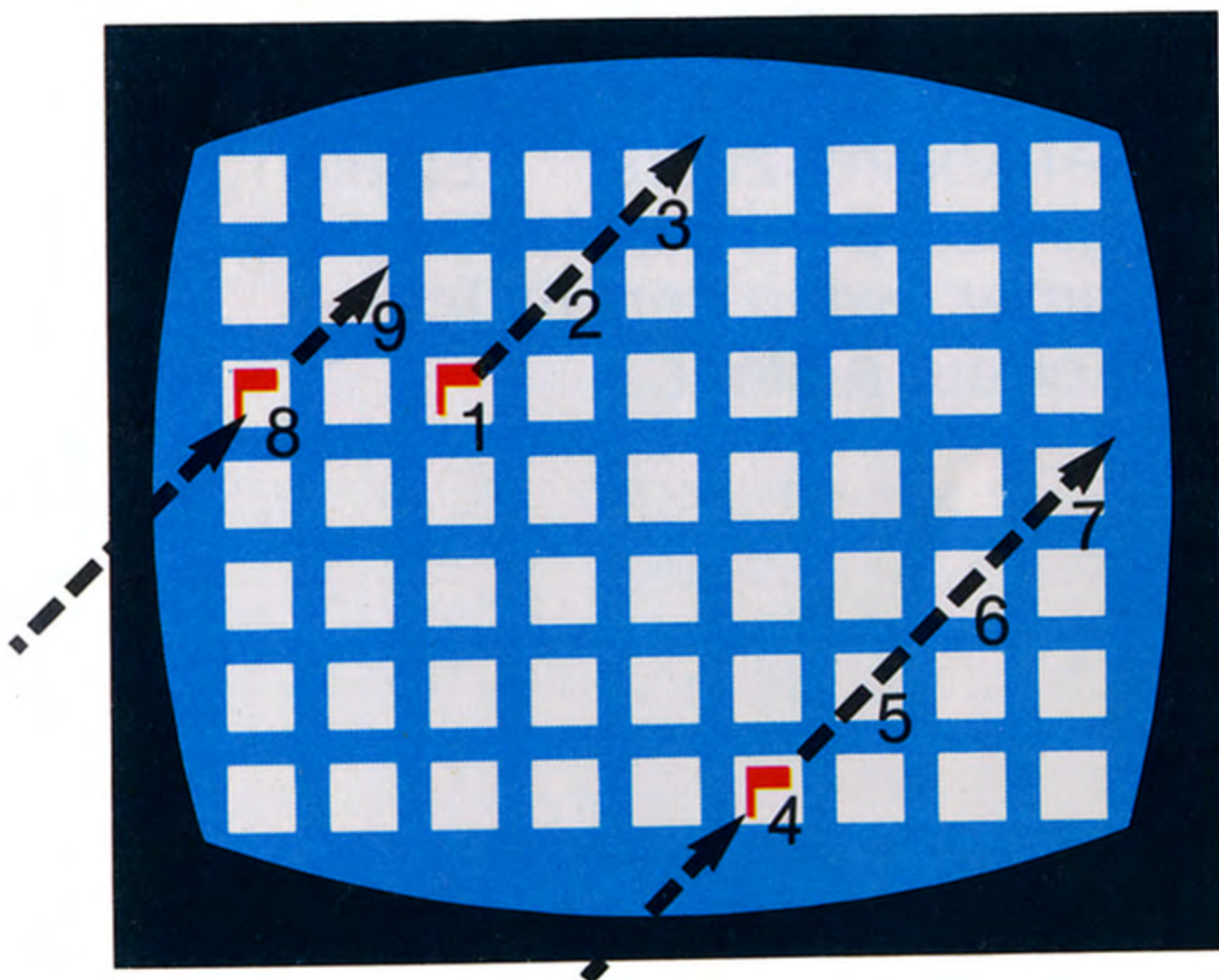
Forscher und Flaggen erscheinen in der gleichen Spalte, in der sie vom Spielfeld verschwunden sind.

Diagonal:

Die Forscher und Flaggen überspringen diagonal anders als waagrecht und senkrecht. Wenn sie vom Spielfeld verschwinden, erscheinen sie in der gleichen Richtung eine Reihe oder Spalte weiter erneut auf dem Bildschirm.

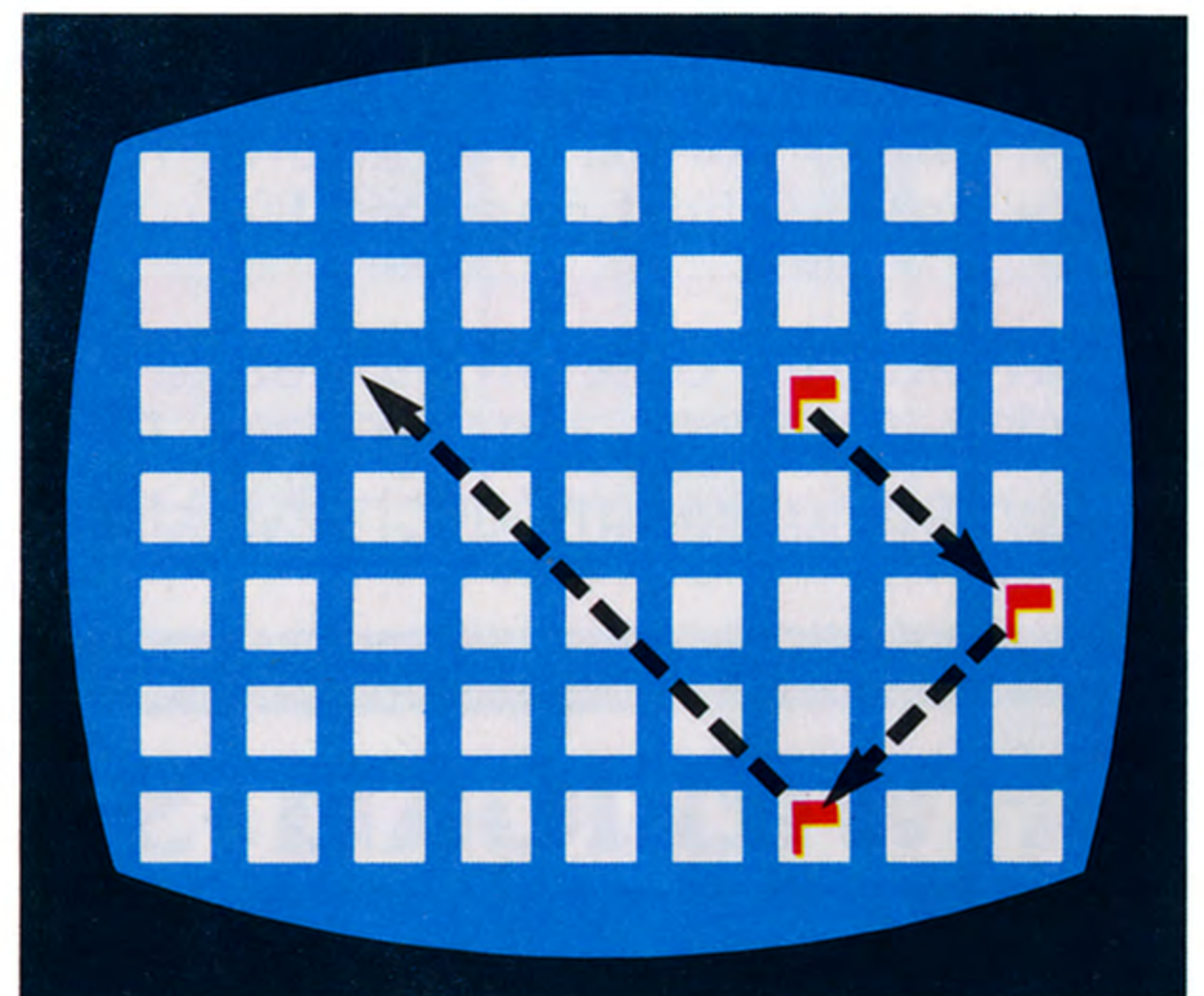
Bewegung 1-3: Die Flagge verschwindet nach rechts oben vom Spielfeld und erscheint auf Position 4 wieder am unteren Spielfeldrand. Sie ist also nach rechts ein Feld weitergerückt.

Bewegung 4-7: Die Flagge verschwindet nach rechts oben aus der Reihe und erscheint auf Position 8 wieder auf der linken Seite. Sie ist dabei eine Reihe nach oben gerückt.



FELDBEGRENZUNG

In Spielen mit beweglicher Flagge gibt es auch Feldbegrenzungen. Diese liegen unsichtbar um das Spielfeld herum. Wenn eine bewegliche Flagge diese Feldbegrenzung berührt, springt sie in ein anderes Feld zurück. Dabei sind Aufprall- und Abprallwinkel gleich.



Missing

Missing

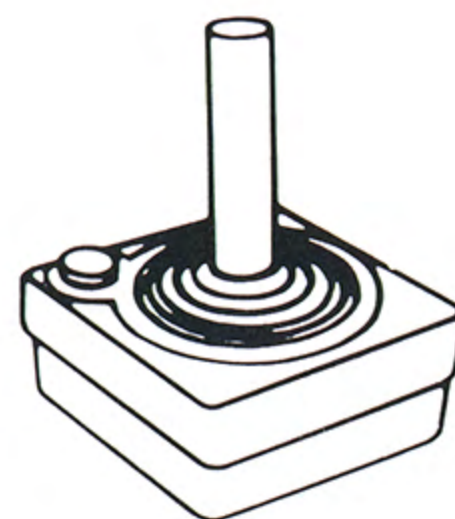
10 VIDEO GIOCHI

FLAG CAPTURE™

AVVERTENZA: Assicurarsi sempre che l'interruttore dell'alimentazione (**power**) sia (**off**) quando si inserisce o si toglie un Game Program™ cartridge. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la vita utile del proprio Video Computer System™ game ATARI®.

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. Consultare il manuale di istruzione del Computer per maggiori dettagli.

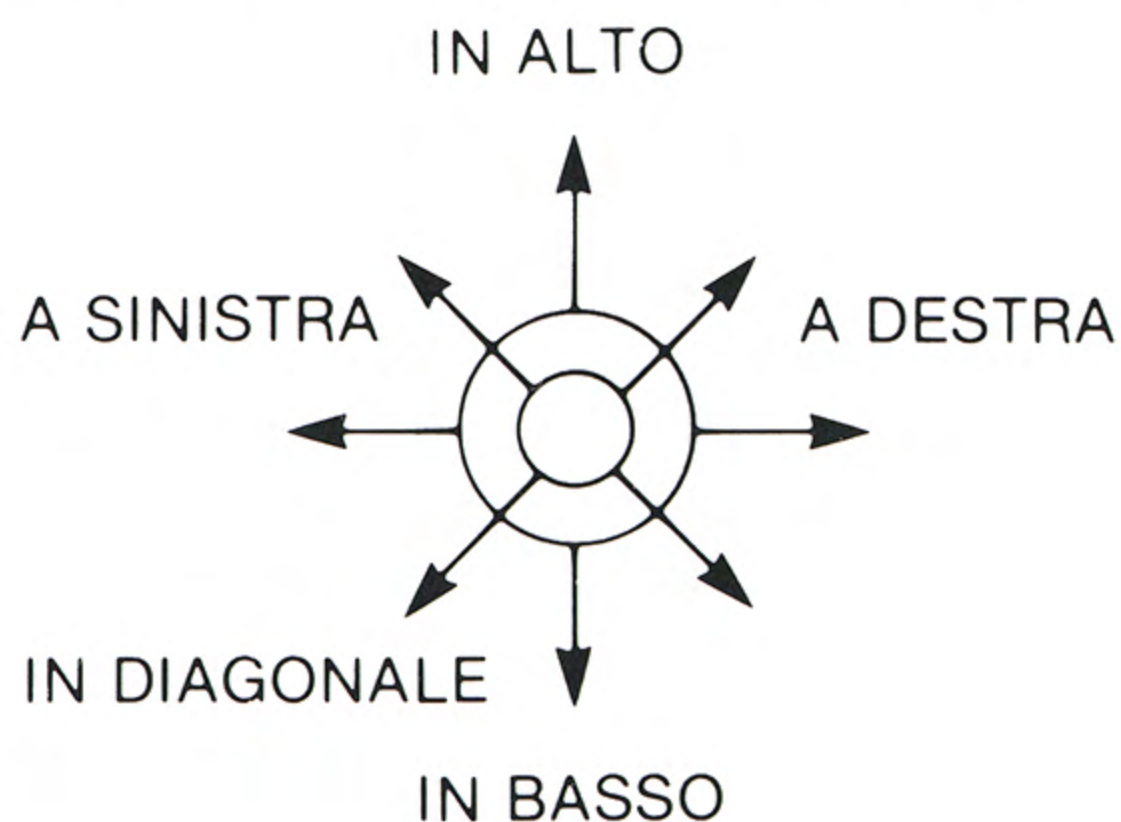
Per ulteriori dettagli vedi Sezione 3 del manuale di istruzioni.



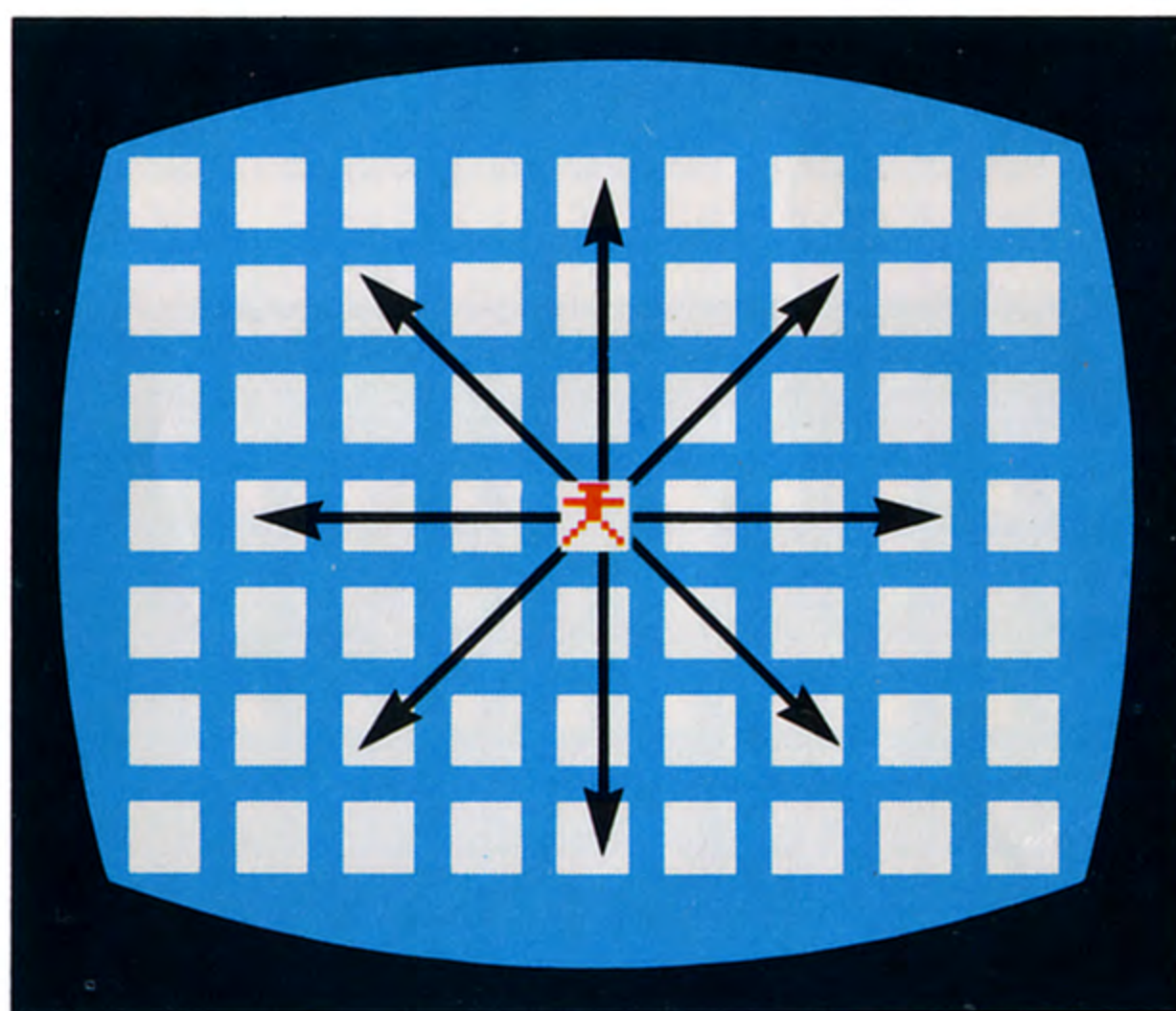
NOTA: Il Computer deve essere spento quando si inserisce o si toglie una cassetta. Ciò ne protegge i componenti elettronici e ne prolunga la vita.

COME SI GIOCA

Ogni giocatore controlla un esploratore. Il vostro obiettivo è quello di trovare la bandiera tramite l'esploratore che comandate. L'esploratore, appartenente al giocatore con il comando sinistro, inizia il gioco partendo dal quadrato disposto sull'angolo superiore sinistro; l'esploratore appartenente al giocatore con il comando destro, inizia partendo dal quadrato disposto sull'angolo inferiore destro del campo. Gli esploratori avanzano da un quadrato all'altro. Durante il vostro turno, potete muovere il vostro esploratore in qualsiasi direzione. Se volete muovere l'esploratore in alto, in basso, a destra o a sinistra



attraverso il labirinto, basta che muoviate il comando a leva verso la direzione desiderata. Lo stesso discorso è valido se volete muovere l'esploratore nelle quattro direzioni diagonali.



NOTA: Il vostro esploratore non può essere mosso sopra o attraverso i quadrati occupati dall'esploratore dell'avversario. Quando siete soddisfatti dalla posizione assunta dal vostro esploratore, premete il pulsante rosso del comando. Ognuno dei seguenti simboli potrà apparire sul quadrato.

Missing

Missing

SCOMPARSA E RIAPPARIZIONE

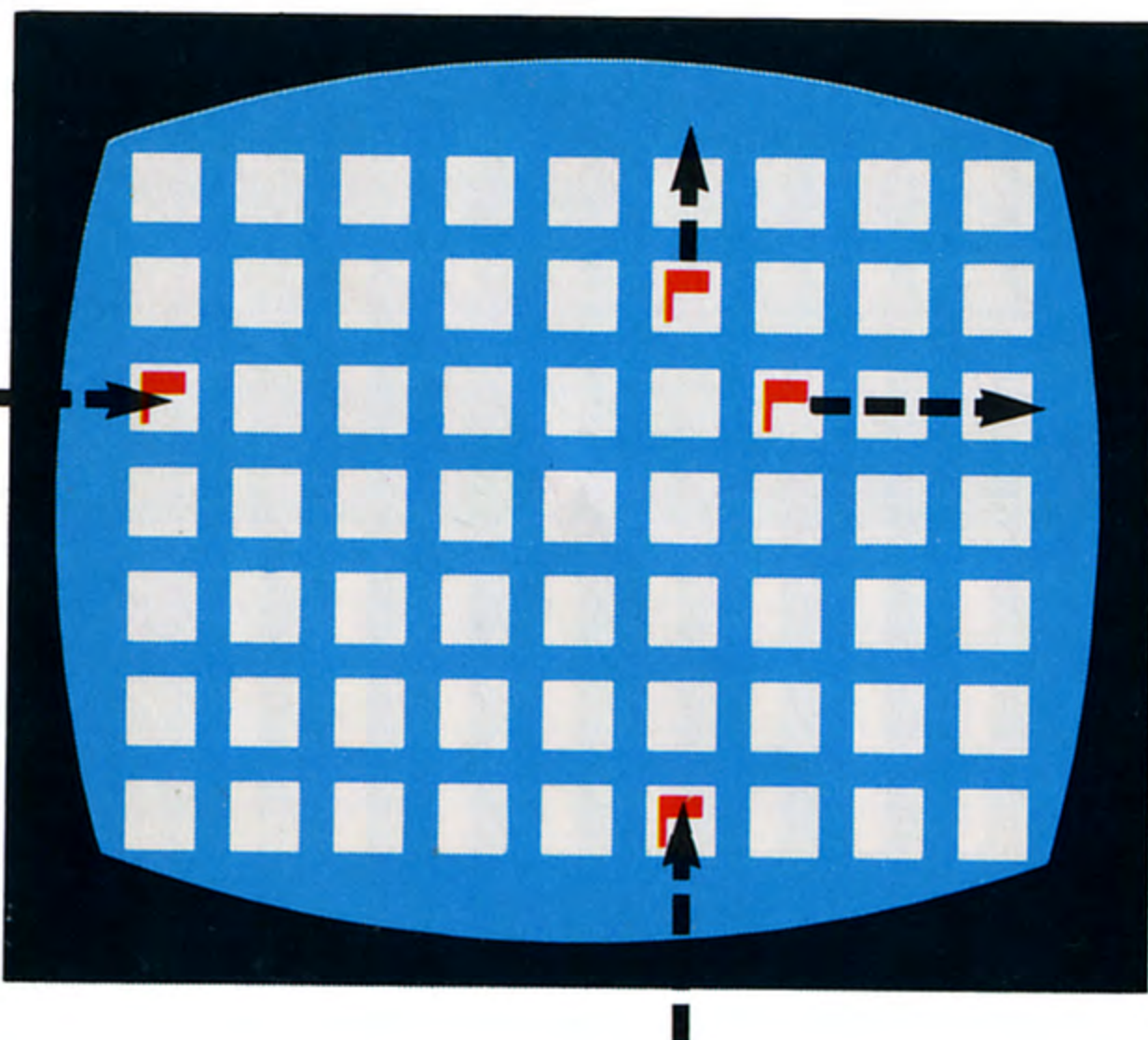
In tutti i giochi gli esploratori possono muoversi fuori dal labirinto e apparire nella parte opposta. Se per esempio muovete l'esploratore orizzontalmente fuori dal campo di gioco, dal lato destro, esso appare nel primo quadrato della stessa fila alla quale appartiene, ma dalla parte opposta. (lato sinistro). (Guardate il seguente diagramma). Notate che il movimento verticale e orizzontale dell'esploratore è lo stesso del movimento della bandiera rivisto nella seguente sezione.

Bandiera Mobile

La scomparsa e la riapparizione della bandiera possono diventare motivo di gioco. Ci sono infatti alcune varianti che si basano su ciò. Qui di seguito riportiamo tre modi per fare uscire la bandiera dallo schermo e farla riapparire poi nel lato opposto:

Orizzontale:

Quando la bandiera si muove lungo la linea orizzontale può uscire dallo



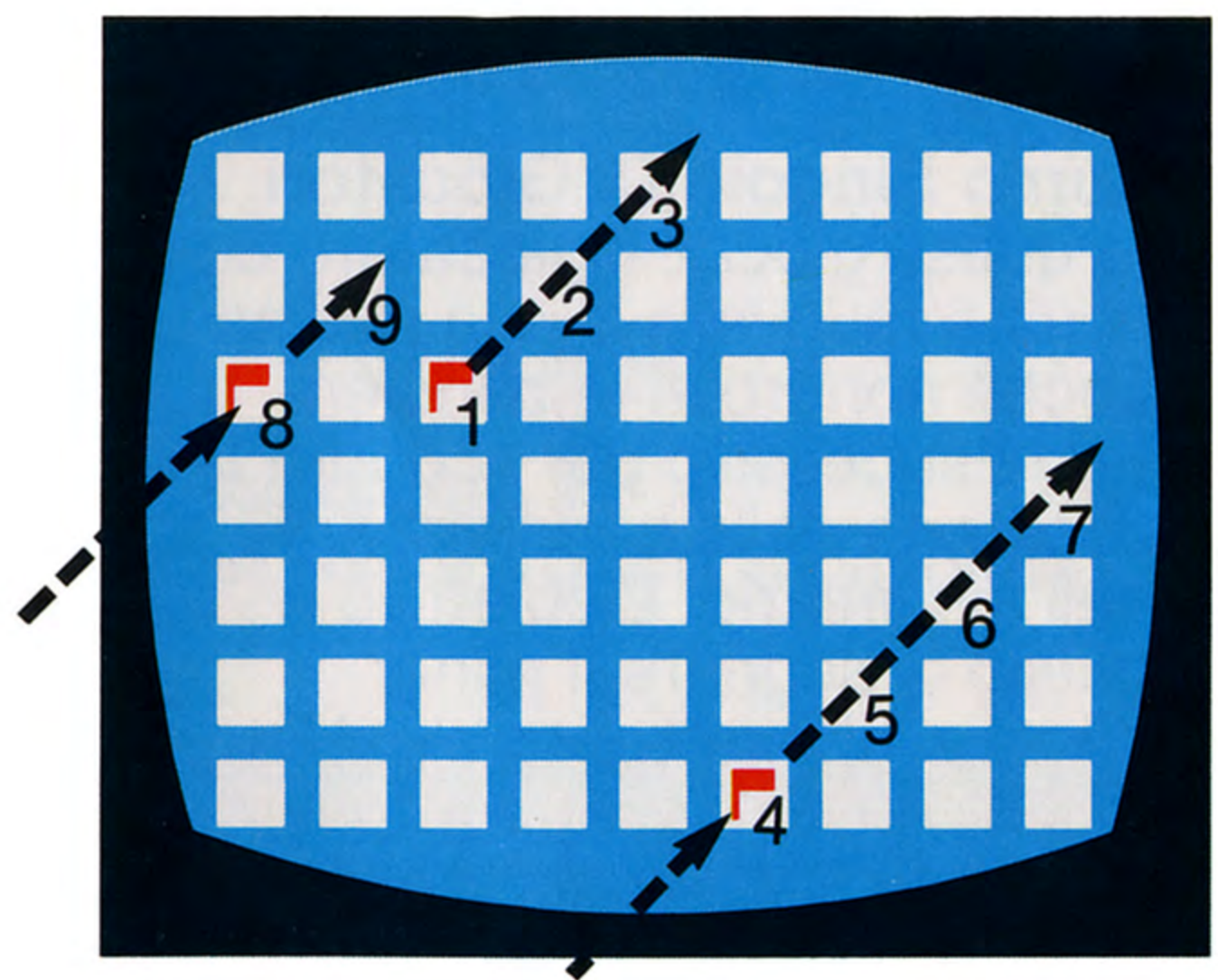
schermo. Quando succede questo riappare sulla parte opposta dello schermo nella stessa fila.

Verticale:

Quando la bandiera si muove lungo la linea verticale, può uscire dallo schermo. Quando accade questo, riappare sulla parte opposta nella stessa colonna di quadrati.

Diagonale:

Il movimento diagonale della bandiera si differenzia dai precedenti movimenti verticali e orizzontali. Quando esce dallo schermo riappare spostata di un quadrato più in alto. Ricordatevi questo concetto e capirete gli esempi dei suoi movimenti diagonali.



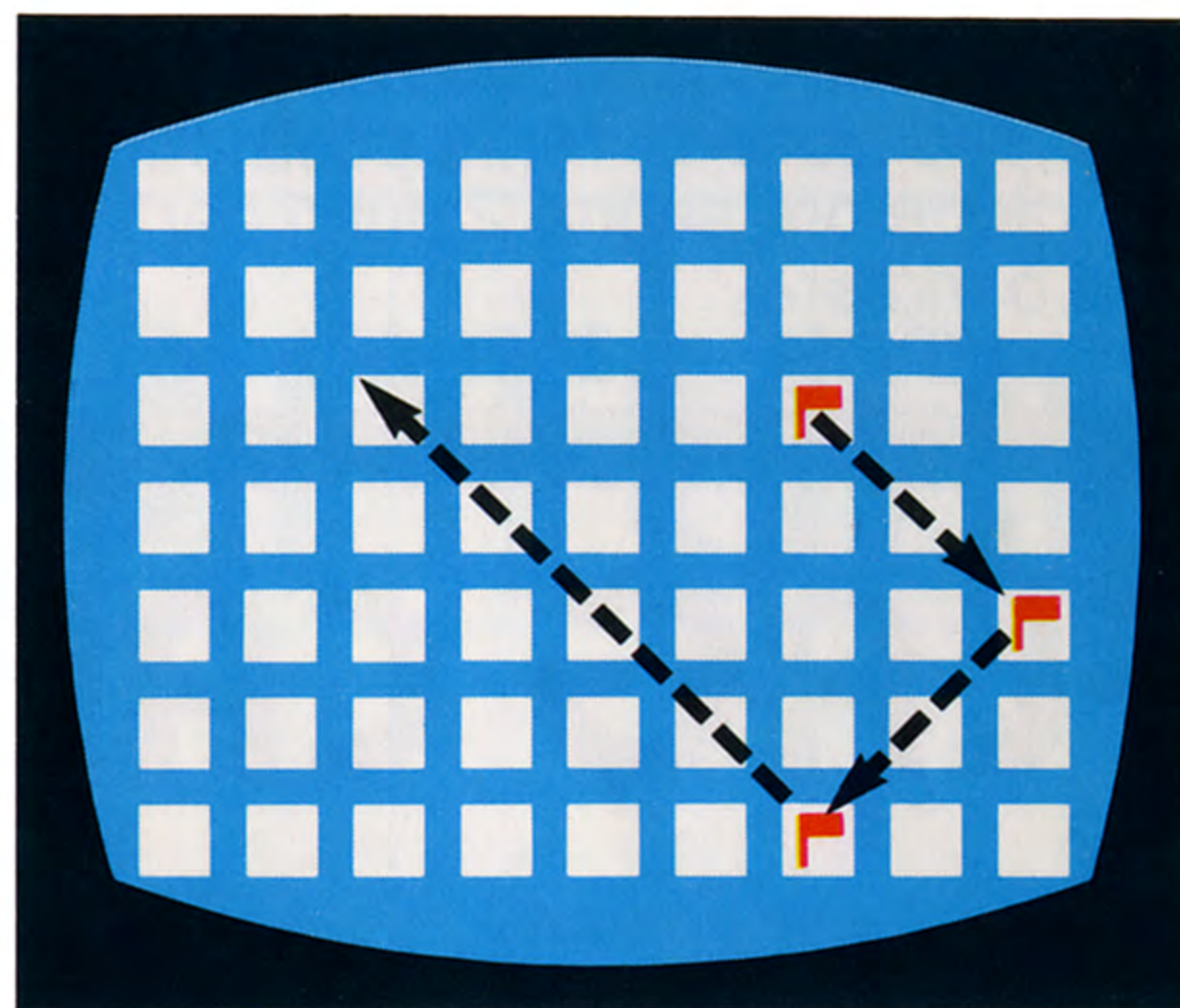
Mosse 1-3: La bandiera si muove verticalmente fuori dal lato superiore del campo e riappare nella posizione 4 sul lato inferiore. La bandiera si è teoricamente spostata di un quadrato riapparendo nella fila superiore.

Mosse 4-7: La bandiera si muove orizzontalmente fuori dal lato destro del campo e riappare nella posizione 8 sul lato sinistro. La bandiera si è teoricamente spostata di un quadrato riapparendo nella fila superiore.

IL MURO

I giochi che caratterizzano le bandiere mobili, possono anche caratterizzare un muro. Il muro è una frontiera invisibile disposta attorno al labirinto. Quando una bandiera mobile tocca il muro, essa "rimbalzerà" su un altro quadrato.

La bandiera mobile rimbalza con lo stesso angolo che ha quando si avvicina al muro.



PUNTEGGIO

Durante le varianti dei giochi-“Senza regole” e “Doppio turno”, il giocatore segna un punto per ogni bandiera che trova. Vince il gioco chi per primo segna 15 punti.

Durante i giochi a turno singolo, ogni giocatore segna il numero dei turni che gli spettano per trovare la bandiera. Se per esempio un giocatore ha bisogno di 6 simboli o turni per trovare la bandiera, il suo punteggio è di 6. Il primo che segna 75 punti perde il gioco. Nel gioco cronometrato per un giocatore, quest'ultimo segna il punto che corrisponde alle volte che ha trovato la bandiera. Egli combatte contro il tempo per

segnare quanti più punti possibile in 75 secondi.

NOTA: Nel gioco a 2 giocatori, il punteggio del giocatore di destra appare sull'angolo destro della parte superiore del teleschermo, il punteggio del giocatore di sinistra vale per il giocatore sinistro, ma al contrario.

Nei giochi a 1 giocatore, il tempo appare sull'angolo destro, della parte superiore del teleschermo. Il giocatore usa il comando sinistro e il punteggio appare sull'angolo sinistro della parte superiore del teleschermo.

Nei giochi a turno singolo (giochi nei quali i giocatori cercano di segnare il minor numero di punti), un giocatore segna un punto per ogni bandiera quando la difficoltà è nella posizione **b**. Nella posizione **a**, il giocatore segna 2 punti per ogni bandiera.

Nei giochi a 2 giocatori senza regole, l'azione dell'esploratore viene rallentata quando il commutatore di difficoltà è nella posizione **a**.

FLAG CAPTURE™

	GIOCO SENZA REGOLE				DOPPIO TURNO DI GIOCATORI			TURNO SINGOLO DI GIOCATORI			CRONOMETRATO (75 SEC.)	
NUMERO DEL GIOCO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
NUMERO DEI GIOCATORI	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1		
BANDIERA STAZIONARIA	■	■			■			■				
BANDIERA MOBILE CON IL MURO			■			■			■			
BANDIERA MOBILE CON ACCERCHIAMENTO				■			■			■		

10 JUEGOS VIDEO

FLAG CAPTURE™

NOTA: Apague siempre el interruptor de alimentación (**power**) de la consola, moviéndolo a la posición (**off**) al introducir o retirar un Game Program™ cartridge. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida útil de su Video Computer System™ game de ATARI®.

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 su Manual de Instrucciones para más detalles.

Vea la Sección 3 de su manual del

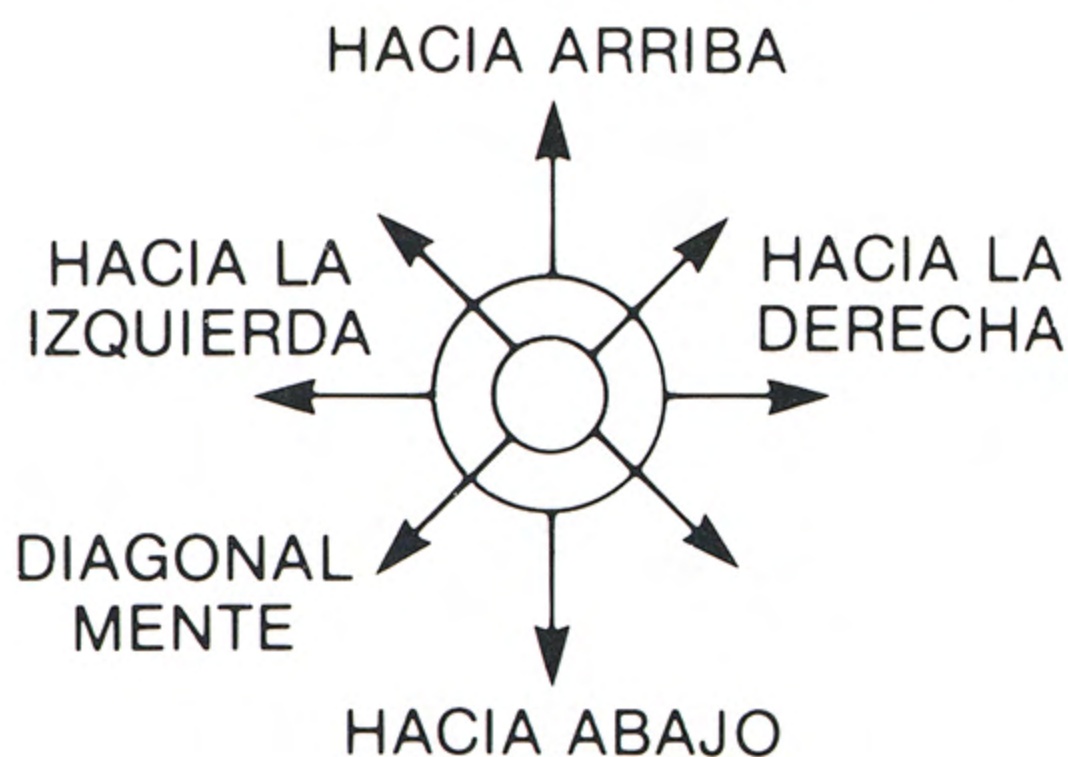


propietario (Owner's Manual) para más detalles.

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

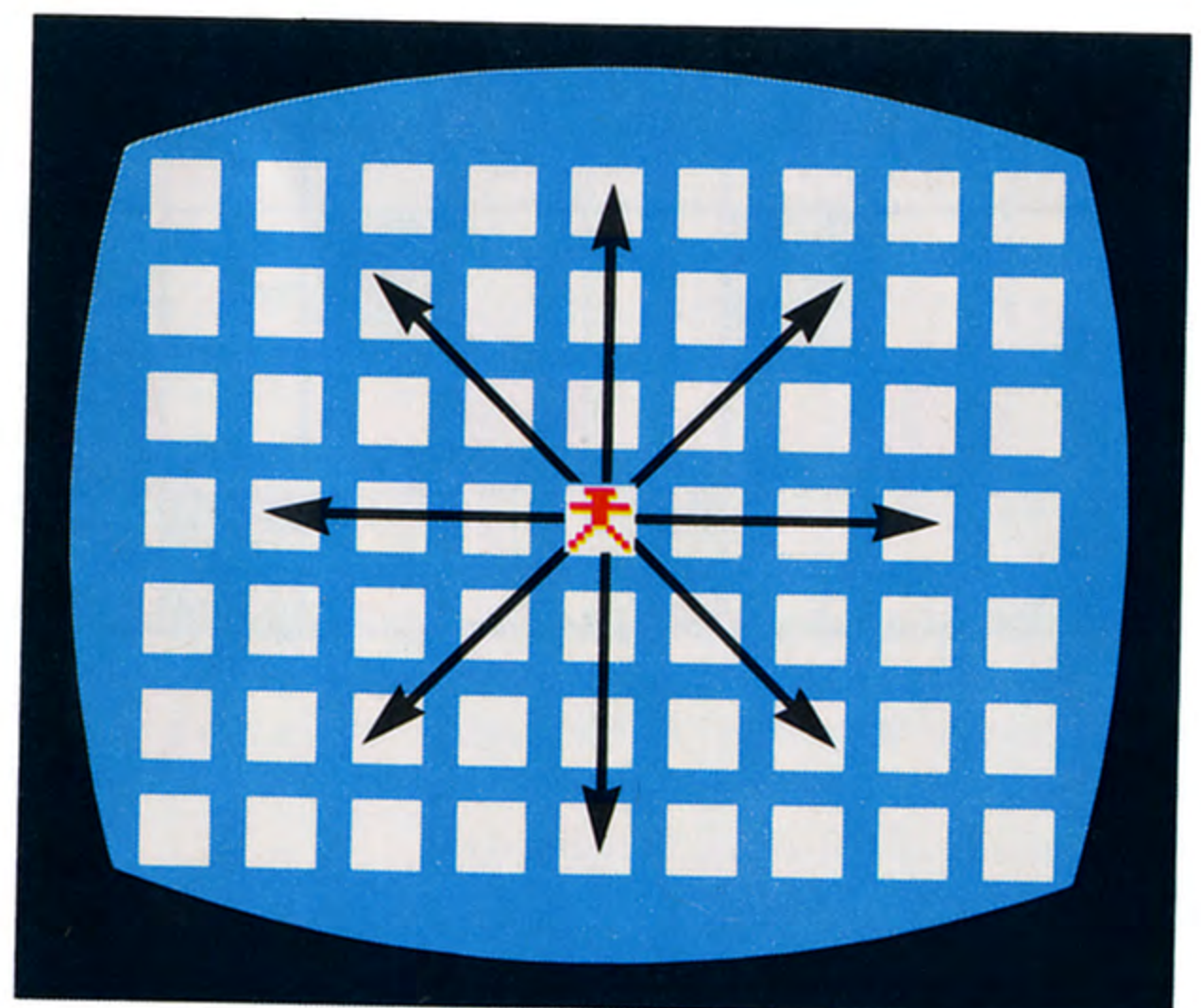
MANEJO DE LAS PALANCAS DE MANDO

Cada jugador controla a un explorador. El objetivo del juego es que Ud. encuentre la bandera usando a su explorador. El explorador que corresponde al jugador del mando izquierdo (LEFT CONTROLLER) comienza en el cuadro del lado superior izquierdo; el explorador que corresponde al jugador del mando derecho (RIGHT CONTROLLER) comienza en el cuadro del lado inferior derecho.



Los exploradores se desplazan de cuadro a cuadro. Durante su turno, Ud. puede mover a su explorador a cualquier cuadro. Para mover al explorador hacia arriba o abajo dentro del laberinto, mueva la

palanca de mando hacia arriba o hacia abajo. Para desplazar al explorador hacia la derecha o hacia la izquierda, mueva la palanca hacia la derecha o izquierda. Para trasladar al explorador a los cuadros diagonales, mueva la palanca en una de las cuatro direcciones diagonales que Ud. desee.



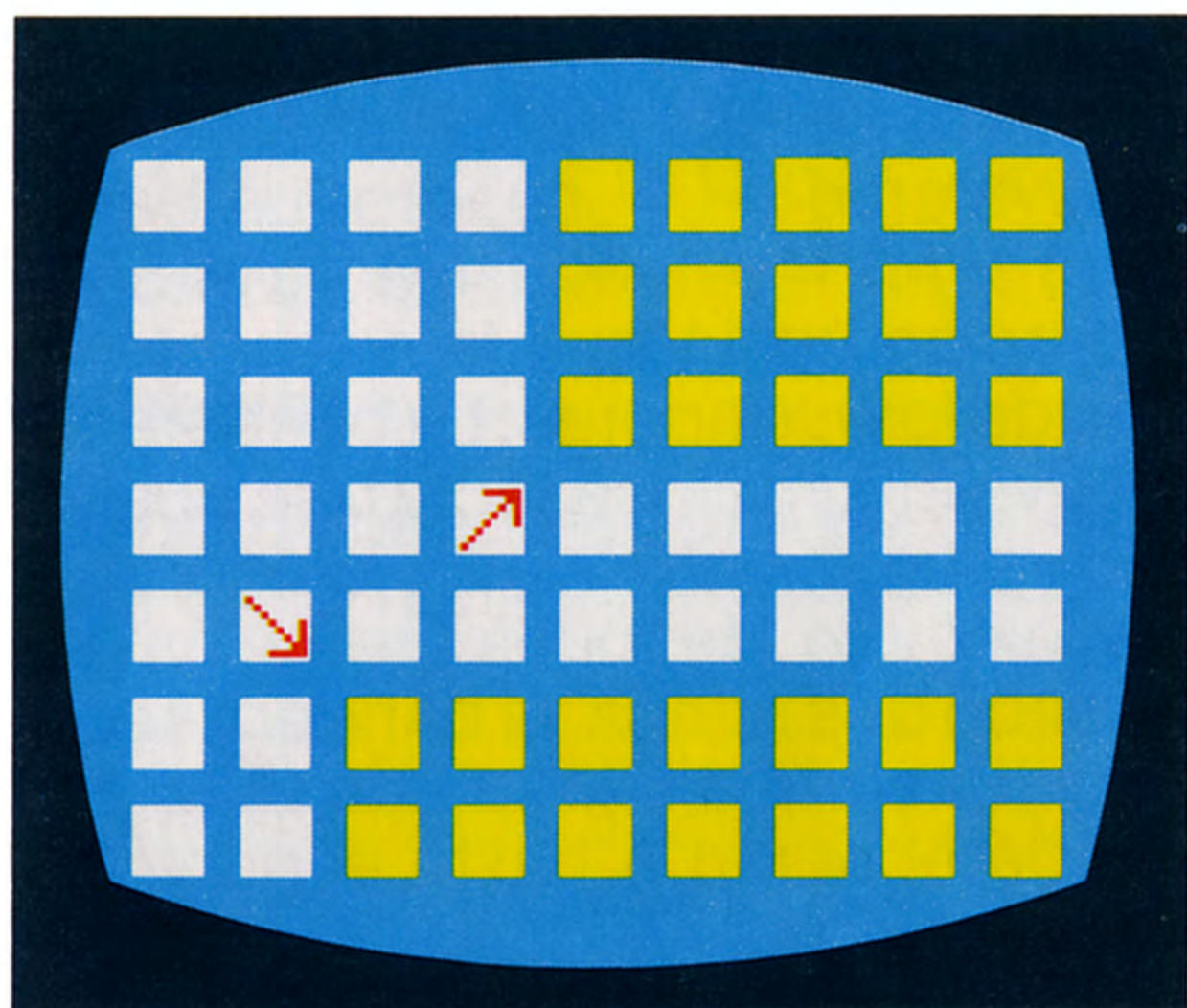
NOTA: Su explorador no se puede desplazar a un cuadro ocupado por el explorador de un adversario ni a través del mismo. Cuando se sienta satisfecho con la posición de su


explorador, apriete el botón rojo de la palanca de mando. Puede aparecer en la pantalla cualquiera de los objetos siguientes:

Una pista acerca de la dirección a seguir

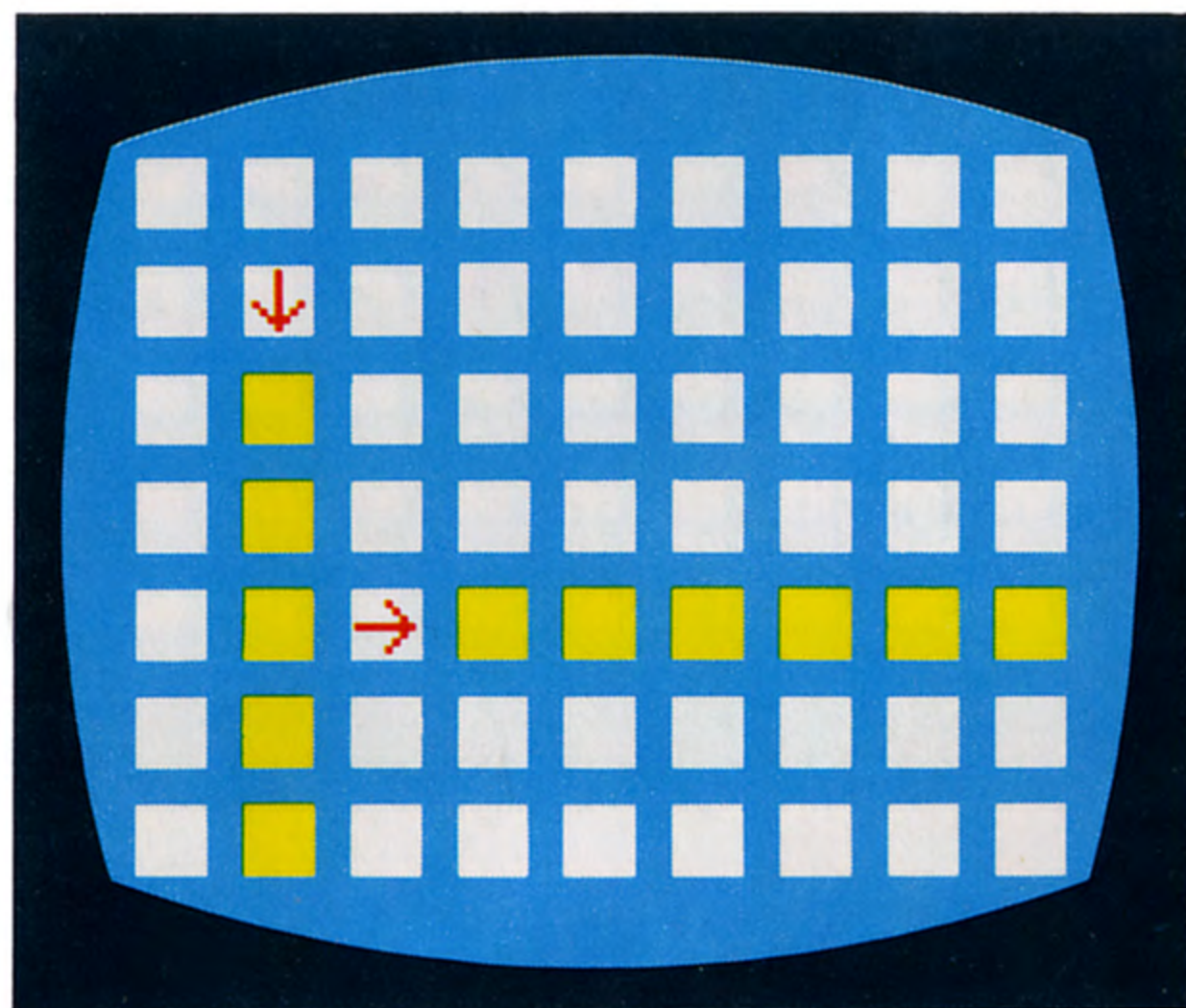
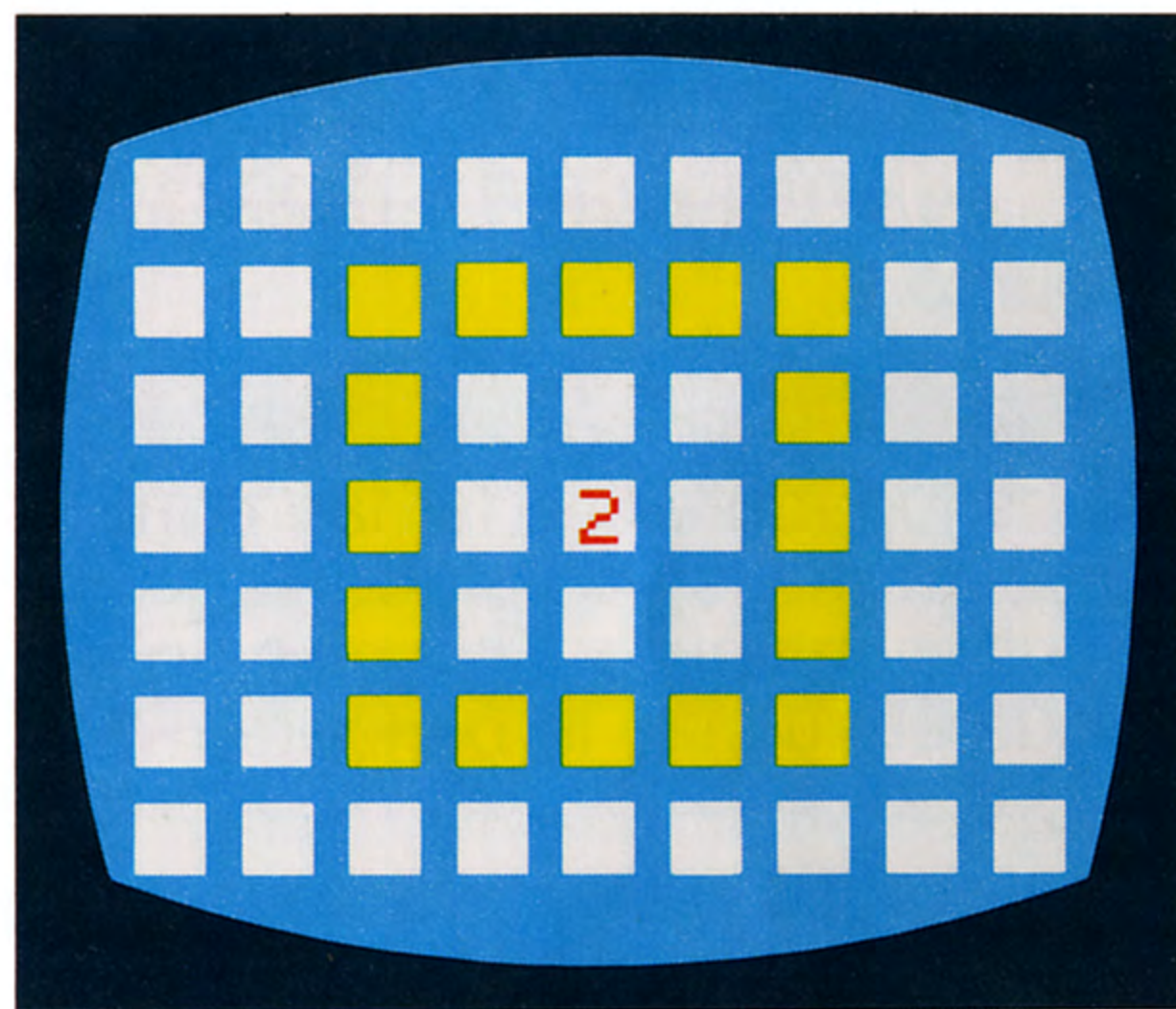



Puede aparecer una flecha que le indique la dirección a seguir para llegar a la bandera. He aquí algunos ejemplos de flechas de dirección. El área sombreada corresponde a la ubicación de la bandera.



Pista de número 

Puede aparecer un número que le indique la distancia entre su explorador y la bandera. Por ejemplo, si aparece el número 2, la bandera está en el perímetro de un radio de dos cuadros. Damos aquí algunos ejemplos de pistas de números. El área sombreada se refiere a la posible ubicación de la bandera.



Una bomba 

¡Diantres! Se le ha tendido una trampa y Ud. cae en ella. Debajo de su explorador estalla una bomba. Ahora tiene que comenzar de nuevo desde el primer cuadro.

La bandera 

¡Bravo! Ha encontrado la bandera.

CONDICIONES DE EXPLORACION

No todos los partidos son iguales. Cada partido ofrece diversas variantes. Siga leyendo para una descripción de estas variantes.

PARTIDOS PARA DOS JUGADORES

- **Partido libre:**
Ambos jugadores empiezan a mover a sus exploradores por el laberinto a la vez. No hace falta turnarse. Si puede, trate de fijarse en las pistas que reciba su adversario. El primer jugador que encuentre la bandera marca un punto.
- **Partido doble con turnos:**
Los jugadores se turnan para mover a sus exploradores y descubrir una pista. El primer jugador que encuentre la bandera marca un punto.
- **Partido doble de turno individual:**
En estos partidos un jugador continúa jugando hasta que se encuentre la bandera. Entonces, le toca al adversario empezar a buscar la bandera. El objetivo es marcar la menor cantidad de puntos posible. El jugador marca un punto cada vez que aprieta el botón de la palanca de mando y se le da una pista.

PARTIDOS DE UN JUGADOR

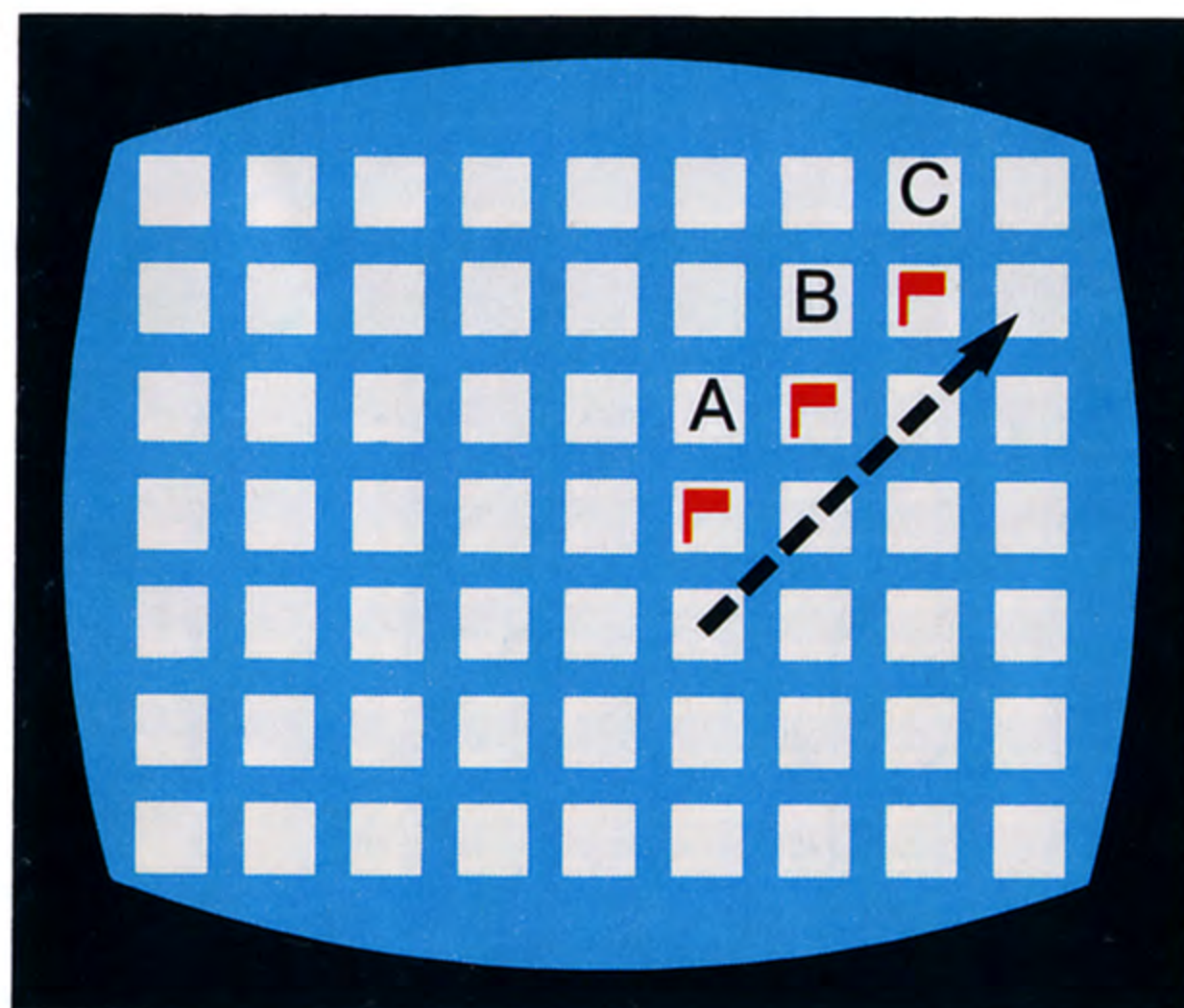
- **Contra reloj:**
El reloj en lo alto de la pantalla para a los 75 segundos, precisamente el tiempo de que dispone para encontrar la bandera tantas veces como sea posible. Una vez que encuentre una bandera, comience de nuevo.

BANDERA INMOVIL

Aquí no hay sorpresas. La bandera permanece en el mismo lugar durante todo el juego. Sólo tiene que estudiar cuidadosamente las pistas.

BANDERA MOVIL

El secreto de encontrar una bandera móvil consiste en el actuar rápidamente y un poco de suerte. Cada vez que el jugador toma su turno sin encontrar la bandera, la bandera se desplaza la distancia equivalente a UN cuadro. La bandera sigue moviéndose en la MISMA dirección hasta que la encuentre uno de los jugadores. La bandera se mueve en una línea recta que puede ser vertical, horizontal o diagonal. Por ejemplo, después que se hayan tomado dos turnos, la bandera se ha movido en una línea recta diagonal desde el punto A hasta el punto C (dos cuadros).



SENDERO SIN FIN Exploradores

En todos los juegos los exploradores pueden desaparecer del laberinto y aparecer al otro lado. Por ejemplo, si

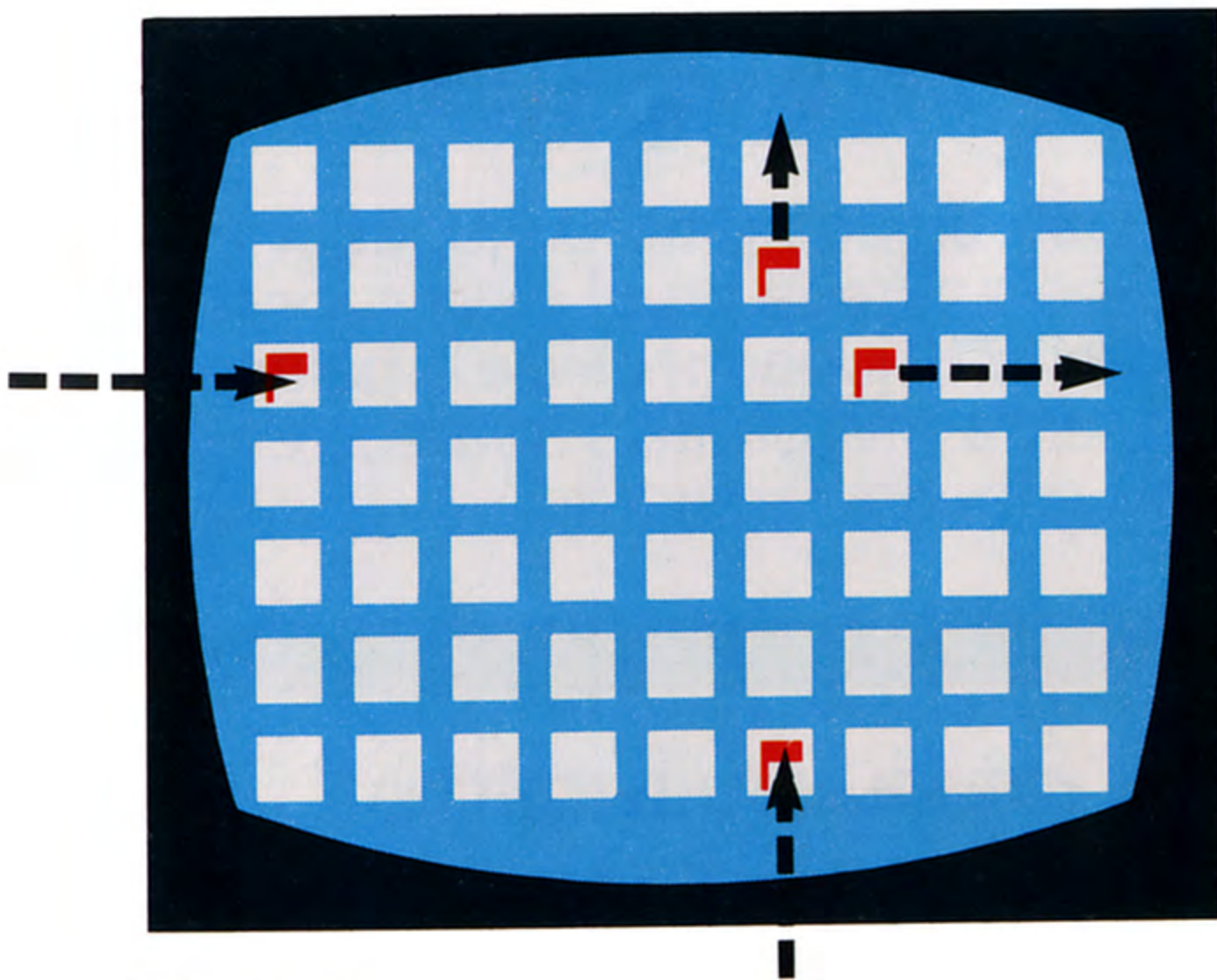
mueve al explorador horizontalmente a la derecha hasta que desaparezca de la pantalla, aparece en el primer cuadro de la misma fila al lado izquierdo. (Vea el siguiente diagrama.) Nótese que el movimiento vertical y diagonal del explorador es el mismo que el descrito para la bandera en la sección siguiente.

Bandera móvil

Las características del sendero sin fin también se pueden aplicar a la bandera móvil. Algunos partidos ofrecen una bandera móvil con sendero sin fin. El movimiento de la bandera es controlado por el sendero sin fin de tres maneras:

Horizontal:

Cuando la bandera se mueve en una línea recta horizontal, puede a la larga moverse hasta desaparecer de la pantalla. Cuando esto ocurre, la bandera reaparece al otro lado de la pantalla en la misma fila.



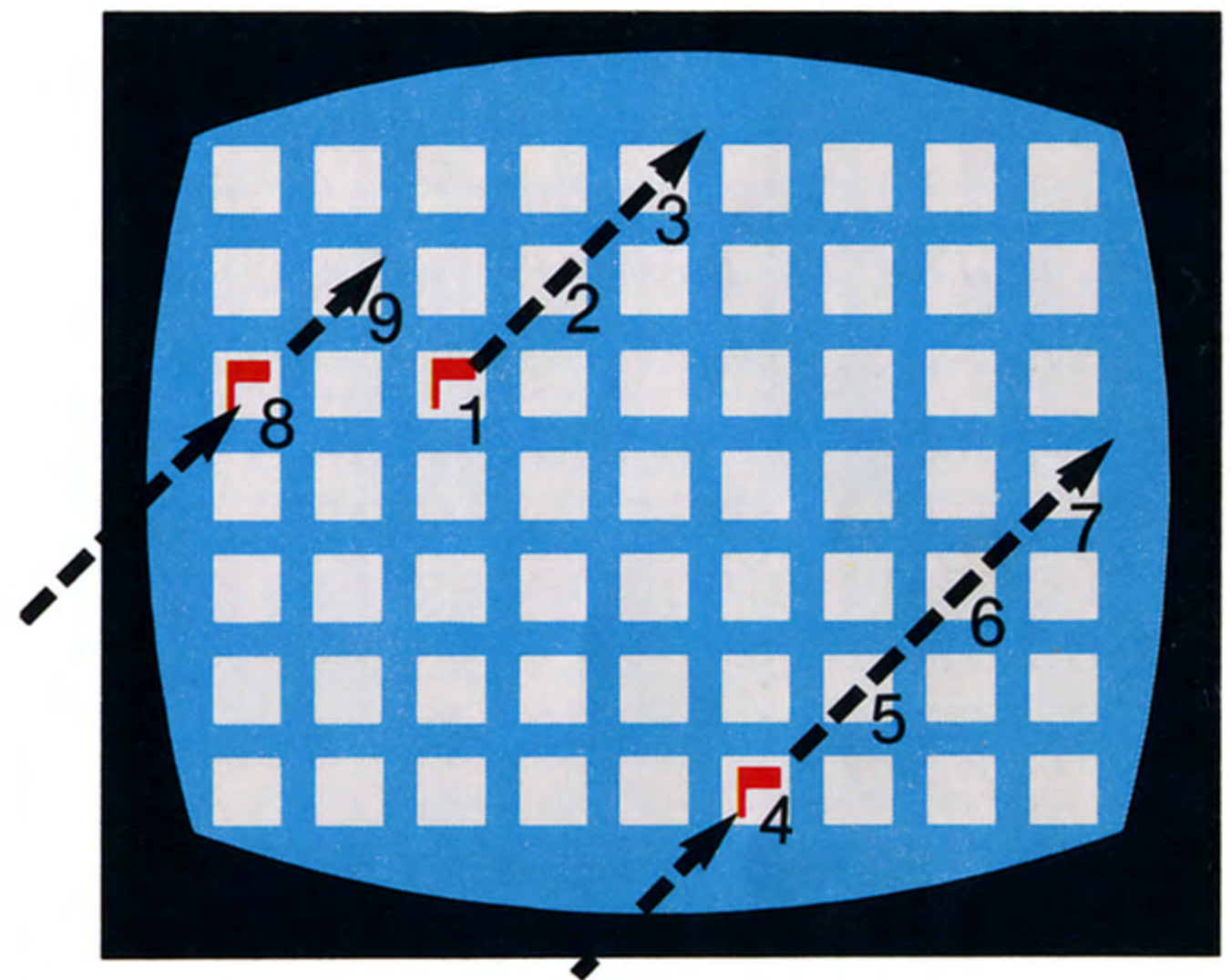
Vertical:

Cuando la bandera se desplaza en una línea recta vertical, puede desaparecer de la pantalla. Volverá a aparecer al otro lado de la misma columna de cuadros.

Diagonal:

El movimiento diagonal de la bandera difiere de los senderos sin fin verticales y horizontales. Cuando la bandera desaparece de la pantalla, se desplaza un cuadro hacia arriba y un cuadro hacia el lado. Recuerde este concepto y entenderá las pautas de movimiento diagonal.

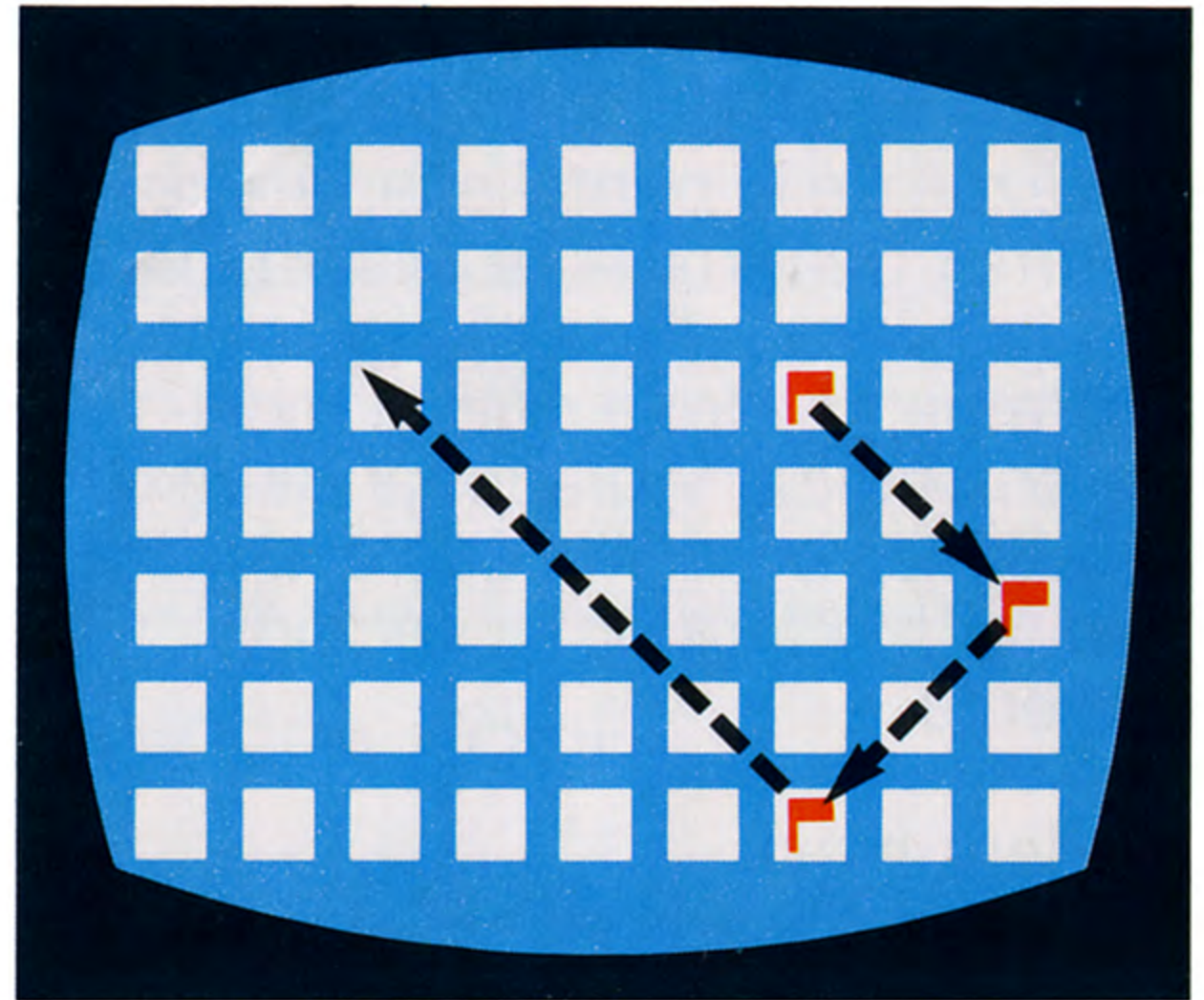
Jugadas 1-3: La bandera se mueve VERTICALMENTE hasta desaparecer por el lado superior y vuelve a aparecer en la posición 4 del lado de abajo. La bandera se ha desplazado teóricamente un cuadro hacia arriba y un cuadro hacia el lado.



Jugadas 4-7: La bandera se mueve HORIZONTALMENTE hasta desaparecer por el lado derecho y reaparece en la posición 8 del lado izquierdo. La bandera se ha desplazado teóricamente un cuadro hacia arriba y un cuadro hacia el lado.

MURO

Los juegos con banderas móviles pueden disponer de un muro también. El muro es un lindero invisible alrededor del laberinto. Cuando una bandera móvil entra en contacto con el muro, “rebota” y termina en otro cuadro. La bandera móvil rebota en el mismo ángulo en que se acercó al muro.

**PUNTAJE**

Un jugador marca un punto por cada bandera que encuentra durante el partido libre y el partido doble con turnos. El primer jugador que marque 15 puntos gana el partido.

Durante los partidos dobles de turno individual cada jugador marca el número de puntos equivalente a la cantidad de turnos necesarios para encontrar la bandera. Por ejemplo, si un jugador necesita seis pistas o turnos para encontrar la bandera, marca 6 puntos. El primer jugador que marque 75 puntos **PIERDE** el partido. En los partidos de un jugador contra reloj el jugador marca un punto por cada vez que en-

cuentra la bandera. Es una carrera contra el tiempo para marcar la mayor cantidad de puntos posible en 75 segundos.

NOTA: En los partidos para dos jugadores el puntaje del jugador a la derecha aparece en el lado superior derecho de la pantalla. El puntaje del jugador a la izquierda aparece en el lado superior izquierdo de la pantalla.

En los partidos para un jugador el tiempo aparece en el lado superior derecho. El jugador utiliza la palanca izquierda, y el puntaje aparece en el lado superior izquierdo.

HANDICAP Selector de nivel de dificultad (DIFFICULTY)

En los partidos dobles de turnos individuales (en los cuales los jugadores tratan de marcar la menor cantidad posible de puntos), un jugador gana un punto por cada bandera cuando el selector de dificultad está en la posición **b**. Cuando está en la posición **a**, el

jugador marca dos puntos por cada bandera.

En los partidos libres, cuando el selector de nivel de dificultad está en la posición **a**, se reduce la velocidad del explorador.

FLAG CAPTURE™

	PARTIDO LIBRE		PARTIDO DOBLE CON TURNOS		PARTIDO DOBLE DE TURNO INDIVIDUAL			CONTRA RELOJ (75 SEGUNDOS)		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
NUMERO DEL JUEGO	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1
NUMERO DE JUGADORES	2	2			2			2		
BANDERA INMOVIL			1			1			1	
BANDERA MOVIL CON MURO				1			1			1

FLAG CAPTURE™



 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.