

UNE NUIT MAUVAISE, DES PLUS MAUVAISES, A DIRE VRAI

**Des Satellites complètement fous.
De pénibles rochers meurtriers.
D'agaçants "Repairbots".**

C'est une vision triste et désolante. Mettez donc de l'ordre dans ce ciel inhospitalier en détruisant tous les satellites dans le temps qui vous est imparti. Sinon, vous entrerez dans l'Histoire.

ZONE RANGER

Instructions pour
Atari 600/800 XL

ACTIVISION®

COMMENT VOUS EN ETES ARRIVÉS LÀ

- Votre ordinateur étant éteint, insérez-y la cartouche. Puis, mettez-le en marche.
- Branchez un Joystick ou une manette dans la prise 1.
- Appuyez sur le bouton START pour commencer.
- Appuyez d'abord sur le bouton SELECT pour la version à 2 joueurs. Les joueurs partagent le Joystick.
- Appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT pour vous arrêter. Appuyez à nouveau pour continuer.
- Appuyez sur le bouton RESET pour revenir à l'écran titre.
- Pilotez votre vaisseau de croisière en manœuvrant le Joystick dans la direction que vous souhaitez.
- Pour tirer, appuyez sur le bouton du Joystick.

LES VAISSEAUX DE CROISIÈRE

Vous commencez avec quatre vaisseaux et vous en gagnerez un de plus chaque fois que vous marquerez 1000 points. Chaque vaisseau a une capacité de tir illimitée.

LES ENNEMIS !!

Ils sont partout. Si vous entrez en collision avec N'IMPORTE LEQUEL d'entre eux, vous détruirez votre vaisseau. Cependant certains exigent une attention particulière.

LES SATELLITES. Détruisez les seize satellites à chaque niveau pour atteindre le niveau suivant. Les poutres de communication vertes et rouges relient les satellites entre eux. Ne laissez pas les poutres rouges heurter votre vaisseau !!

LES ROCHERS MEURTRIERS. Objets silencieux qui vous gênent sur votre chemin et qui se contentent de rouler pesamment. Relativement inoffensifs... jusqu'à ce que vous touchiez l'un d'eux.

LES "REPAIRBOTS". Quand l'alerte rouge retentit, utilisez n'importe quel trou noir. Puis tirez sur le "Repairbot" qui se prépare à arranger un satellite détruit.

LES BOOMERANGS. Les pires. Vous trouverez. Un matériel du plus haut niveau.

Y A-T-IL DE L'AIDE POUR S'EN SORTIR ?

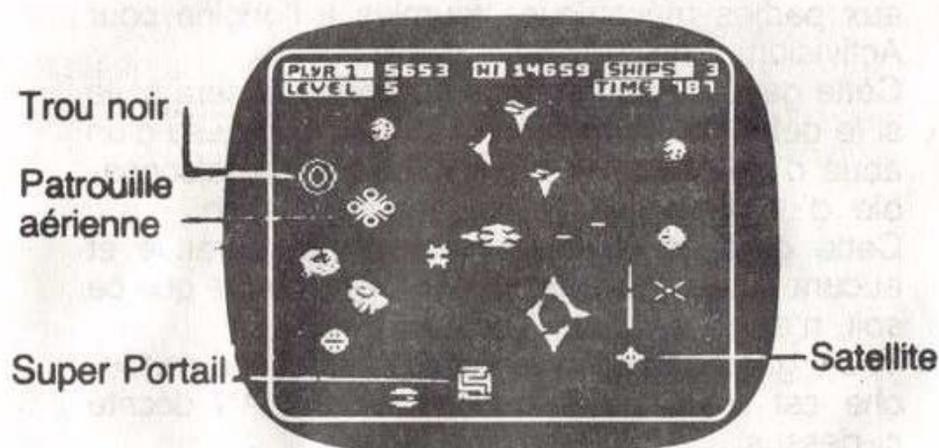
LES TROUS NOIRS. Un moyen provisoire de fuite. Entrez-y et sortez-en à votre guise.

LES ALLUMETTES SONIQUES. Touchez-les et vous serez invincible tout le temps qu'elles retentissent.

LE SUPER PORTAIL. Votre seule entrée dans le Sanctuaire Intérieur.

PATROUILLE AÉRIENNE. Lorsque vous reviendrez du Super Portail, mettez-vous en contact avec la Patrouille Aérienne. Elle détruira un satellite pour chaque point que vous avez obtenu.

SEPTIEME DIMENSION Entrez-y à vos risques et périls. Evidemment vous obtiendrez plus de points. mais vous ne vivrez pas aussi longtemps. (Ne peut être trouvée qu'au niveau 1).



REMARQUES DU CRÉATEUR :

“Je pense que je vous ai mis au courant de ce que j'avais découvert. Entrer dans un Trou peut-être un moyen facile d'échapper au danger immédiat. Mais un mot sur le plan spatial : cela pourrait être pire à l'endroit où vous sortez. Au cas où vous ne trouveriez pas les satellites, suivez le chemin des poutres. Enfin, touchez les Allumettes Soniques de sécurité dès que vous le pouvez - particulièrement si vous projetez d'attaquer l'un des violents boomerangs.

Dan Thompson.

GARANTIE LIMITÉE A UN AN

Activision garantit à l'acquéreur d'origine de ce logiciel qu'il sera exempt de fautes en ce qui concerne le matériel et la main d'œuvre pour une période de UN AN.

ACTIVISION s'engage soit à réparer ou à remplacer à son choix, gratuitement, toute cartouche qui s'avérera défectueuse, pendant la période de garantie, dès réception de la cartouche, Franco de Port, avec la preuve de la date d'achat à l'adresse ci-dessous.

R.C.A. 9, avenue Matignon
75008 PARIS ou chez votre revendeur.

Cette garantie est limitée au circuit électronique, et aux parties mécaniques fournies à l'origine pour Activision et ne s'applique pas à l'usure.

Cette garantie ne sera pas appliquée et sera nulle si le défaut de la cartouche a eu lieu à cause d'un abus d'utilisation ou d'une utilisation déraisonnable, d'un mauvais traitement ou négligence.

Cette garantie remplace toute autre garantie et aucune autre déclaration de quelque nature que ce soit, n'engagera Activision.

Toute garantie implicite, applicable, à cette cartouche est limitée à la période de UN AN décrite ci-dessus.

Dans aucun cas, Activision ne sera responsable pour tout préjudice direct ou indirect, résultant de la possession, utilisation ou mauvais fonctionnement de cette cartouche.

Certains Etats ne permettent pas des limites sur la durée ou des garanties implicites, et ou l'exclusion ou de limiter des préjudices directs ou indirects, de telle sorte que la limitation de garantie ou l'exclusion de celle-ci peut ne pas s'appliquer à vous.

Cette garantie vous donne des droits précis et vous pouvez aussi avoir d'autres droits qui varient d'Etat à Etat.