



PAL

MIDWAY PRESENTS

ARCADE'S GREATEST HITS™

THE ATARI COLLECTION 2



GAUNTLET

RoadBlasters

CRYSTAL CASTLES

MARBLE MADNESS

MILLIPEDE

Distributed by GT Interactive Software Corp.



PlayStation™

PSIG-AAH3
SLES-00712

PS and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
5029988004041

Precautions

- This disc contains software for the PlayStation™ home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it.
- This disc conforms to PlayStation™ specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation™.
- Read the PlayStation™ Instruction Manual carefully to ensure correct usage.
- When inserting this disc in the PlayStation™, always place it label side up.
- When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge.
- Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth.
- Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture.
- Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

See back page of this manual for Customer Service Nos.

Compilation © 1998 Atari Games Corporation. Gauntlet, Marble Madness, Paperboy, and Road Blasters are trademarks of Atari Games Corporation. Gauntlet © 1985, Marble Madness © 1984, Paperboy © 1985, Road Blasters © 1987 Atari Corporation. All right reserved Atari. Millipede and Crystal Castle are trademarks of Atari Corporation. Used under license. Millipede © 1982, Crystal Castle © 1983 Atari Corporation. All rights reserved. Midway and the Midway M logo are trademarks of Midway Games Inc. Converted by Digital Eclipse Software Inc. Distributed by GT Interactive Software Corp. Under license from Midway Home Entertainment Inc.

© 1997 Atari Games Corporation. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaption, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by GT Interactive Software Corp. Developed by Atari Games Corporation.
GT™ is a trademark and the GT logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.



1 or 2
Players



Memory Card
1 block



Mouse
Compatible



Multi Tap Compatible
1-4 Players

If you require Technical Assistance

In the case of faulty discs, you should return the discs **ONLY**, not the packaging.
Return the discs with a covering letter containing details of the fault, your name and address to:

GT Interactive Software (Europe) Ltd
Willow Grange, Church Road, Watford, Herts, WD1 3QA, United Kingdom

We will attempt to replace the discs within 28 days of receipt.

If you encounter technical problems with the discs you should write to the above address or call the Technical Helpline which operates between the hours of 9am and 6pm (Central European Time), Monday-Friday. Please ensure that you are sitting in front of your Console or have full details of your Console configuration and the problem you are encountering with you when you call.

English speaking customers call 01923 209145

In Australia: call the Games Hotline 1900 957 665. Customer Service 02 9902 3000

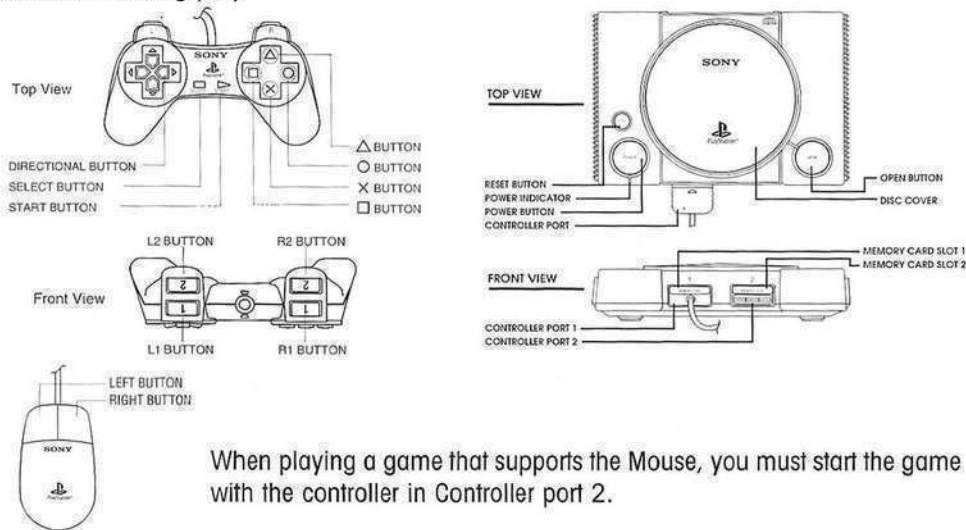


TABLE OF CONTENTS

Getting Started	3
Control Setup	4 - 5
Soft Reset	5
Using Your Memory Card	6
Main Menu	7
In-Game Options	8 - 9
Options Common Among Games	10
The Greatest Hits	11 - 22
Crystal Castles	11
Gauntlet	13
Marble Madness	15
Millipede	17
Paperboy	19
RoadBlasters	21
Credits	137 - 138
Notes	139

GETTING STARTED

Set up your PlayStation™ game console according to the instructions in its Instruction Manual. Make sure the power is off before inserting or removing a disc. Insert the *Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 2* disc and close the disc cover. Insert game controllers and turn on the PlayStation™ Game console. Follow the on-screen instructions to start a game. It is advised that you do not insert or remove peripherals or Memory cards once the power has been turned on. Make sure there are enough free blocks on your Memory card before commencing play.



When playing a game that supports the Mouse, you must start the game with the controller in Controller port 2.

MENU SELECTIONS

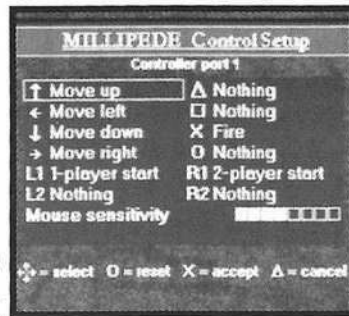
- **Directional button Up, Down, Left or Right** to highlight options
- Press the **X button** to select an option
- Press the **▲ button** go back to the previous menu screen

CONTROL SETUP

The Control Setup Screen for each game can be found when you select **Controller(s)** from any game's In-Game Options Menu, see **IN-GAME OPTIONS** pg. 8.

Default controls differ for each of the six games included in *The Atari Collection 2*. To view each game's default controls, select the game from the Main Menu, then press the **Select button** once the game's demo screen appears.

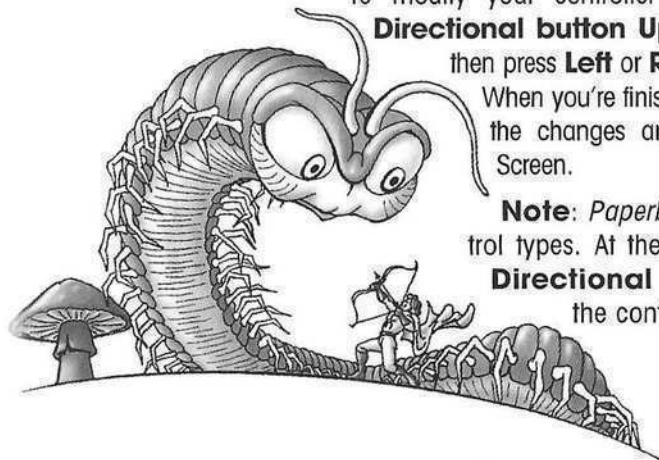
When the Option Screen appears, select **CONTROLLER 1** or **CONTROLLER 2**, then press the **X button** to view the game's default controls. (In *Gauntlet*, the option is **Controllers**, because *Gauntlet* supports the Multi-tap for four-player play).



To modify your controller the way you want, press the **Directional button Up or Down** to highlight a control, then press **Left or Right** to cycle the available settings.

When you're finished, press the **X button** to accept the changes and return to the In-Game Options Screen.

Note: *Paperboy* and *RoadBlasters* offer 4 control types. At the Control Setup Screen, press the **Directional button Left or Right** to view the control types and configurations.



CONTROL SETUP

IN-GAME SENSITIVITY SETTINGS

Each game has its own types of Sensitivity Settings that you can adjust the way you want. Some games have none. Once you've made an adjustment, play the game for a minute or two to test the movement and determine whether it works well for you. If not, return to the menu and make more adjustments to fine tune your controller speed.

MOUSE SENSITIVITY (CRYSTAL CASTLES, MARBLE MADNESS & MILLIPEDE ONLY)

In games where Mouse controls are available, highlight this option, then press the **Directional button Left** or **Right** to adjust the Mouse movement sensitivity.

CONTROLLER SPEED (CRYSTAL CASTLES & MARBLE MADNESS ONLY)

Highlight this option, then press the **Directional button Left** or **Right** to adjust your controller speed.

STEERING AND GAS/PEDAL SENSITIVITY (ROADBLASTERS ONLY)

In RoadBlasters, you can adjust the game's Steering and Gas Sensitivity. Highlight this option, then press the **Directional button Left** or **Right** to adjust your controller sensitivity.



SOFT RESET

During any gameplay situation, while holding the **Start button**, press and hold the **Select button** for two seconds. You will return to the Title Screen.

USING YOUR MEMORY CARD

With a Memory card inserted in your PlayStation game console, you can save High Scores and any game options or controller preferences. With the Auto-save Game Option ON, your preferences will automatically be saved whenever you exit a game, and reloaded if the Memory card is present when you next power-up. You can also manually load and save with **Save Now** or **Load Now**. (See In-Game Options, pg. 9 for more information.) If two Memory cards are available, you will be asked "save to where?" Select the slot where you want to save the game data.

If you are saving to a Memory card for the first time, and it is full, you will see the "Delete A Memory Card File" screen. It displays any files that are already on your Memory card and allows you to delete one to make room for *Atari Collection 2*. (*Atari Collection 2* only requires one Memory card block.)

Press your **Directional button Up** or **Down** to highlight a Memory card slot, then press the **O button** to delete the selected file. If you change Memory cards, press the **X button** to update the list of files. If you do not wish to delete a file, press any button other than the **X button** to cancel.

WARNING: DO NOT INSERT OR REMOVE A MEMORY CARD DURING A SAVE OR LOAD OPERATION.

USING THE MULTI TAP WITH GAUNTLET

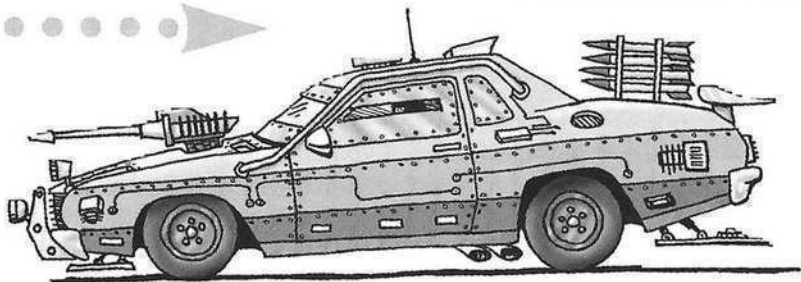
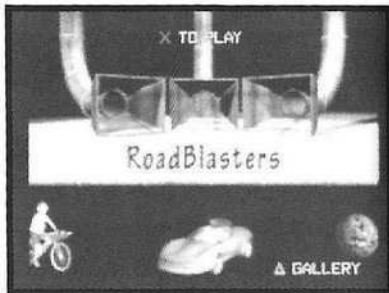
A 4-player version of *Gauntlet* is available through Gauntlet's Game Options (see pg. 14).

If you're planning to use a Multi tap for multiple players (up to 4) in Gauntlet, you'll need to insert the Multi tap into Controller Port 1. When using the Multi tap, at least one controller must be connected to Controller port 1-A of the Multi tap, or additional controllers will not be detected.

MAIN MENU

The Main Menu displays an animated game selection screen. Press the **Directional button Left** or **Right** to cycle through the games.

Press the **X button** to select a game to go to that game's demo Screen. At that game's title screen, press the **Start button** to begin a game or press the **Select button** to view that game's In-Game Menu.



Press the **▲ button** to select **Gallery** and view some original arcade artwork, cabinets and promotional material as well as some Arcade Classic trivia and little known facts! Pretty cool stuff!

IN-GAME OPTIONS

After you've selected a game from the Main Menu, press the **SELECT BUTTON** to view the In-Game Menu. Make selections from these options:

EXIT

This options exits the current game and takes you to the Exit Game Screen. The Exit Game Screen offers options to return to the Main Menu, select a new game or view the game's Intro Movie.



START 1 PLAYER/START 2 PLAYER

Choose a one or two player game. In 2 Player mode, players will alternate turns when playing **CRYSTAL CASTLES**, **MILLIPEDE**, **PAPERBOY**. **GAUNTLET** allows up to 4 simultaneous players, and **MARBLE MADNESS** offers cooperative 2 player games. **ROADBLASTERS** is a 1 Player game.

(In *Gauntlet*, each player can start or join a game separately. Each player should select "Join/Add Health" from the In-Game Options Menu, using the controller he/she will be using to play. By default, you may also press the **L1 BUTTON** to quickly join or press the **R1 BUTTON** to add health.)

GAME OPTIONS

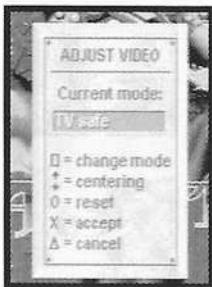
Each game includes options specific to the game you select. See **THE CLASSICS**, pgs. 11 - 22, for details on options specific to each game.



IN-GAME OPTIONS

CONTROLLER 1/CONTROLLER 2 ('CONTROLLERS' in GAUNTLET)

View the game's default controller configuration, or configure the controller(s) the way you want. See **CONTROLS SETUP**, pg. 4 for details.



ADJUST VIDEO

The Atari Collection 2 has adjustable TV Modes. The Adjust Video Screen displays controls to make your video adjustments. Select the Video mode that works best for your television or monitor. Where applicable, TV Safe mode fits everything on-screen for all televisions. (In *Paperboy*, TV Mode brightness reduces glare.) If your TV will support it, you can play in a more accurate Arcade mode in these games. This setting is saved to your Memory card if **Auto-Save** is on, or if you select Save Now from the In-Game

Options Menu.

LOAD NOW

With a Memory card inserted in your console, you can load your saved High Scores, as well as Options and Controller Configurations.

SAVE NOW

Choose this option, and your Options and Controller Configuration, as well as your High Scores, will be saved to your Memory card.

NOTES:

- When you enable "Auto-save on Exit" from a game's Game Options Menu, your PlayStation will automatically save your High Scores, as well as your Options and Controller Configuration upon exit (see **OPTIONS COMMON AMONG GAMES**, next page).

- If your Memory card is inserted in your console the next time you power up, your PlayStation will automatically load your High Scores, as well as your Options and Controller Configuration if "Auto-Save on Exit" was turned on.

OPTIONS COMMON AMONG GAMES

Each game includes options specific to the game you select. See **THE CLASSICS**, pgs. 11 - 22, for details on options specific to each game. The following options are common in all Game Option menus. To make adjustments, highlight an option, then press your **Directional button Left** or **Right**.

VOLUME

Adjust the game's Music and Sound Effects volume.

BONUS LIFE EVERY (CRYSTAL CASTLES, PAPERBOY AND MILLIPEDE ONLY)

Some games offer an option to adjust the score required to receive a bonus life. You can set the score low or high depending on how difficult you want to make your game.

DIFFICULTY

Increase or decrease the game's difficulty level.

LIVES TO START (CRYSTAL CASTLES, PAPERBOY, MILLIPEDE ONLY)

Select the number of lives you want to start your game with. Choose a small amount to make your game difficult or select a high amount to extend your game.

SHOW TEST MODE (CRYSTAL CASTLES AND MILLIPEDE ONLY)

Turn this option **ON** to view the original arcade game's test mode, which included diagnostics and game setup. The L1 and/or R1 Buttons (in the default controller setup) may be needed to step through options. Remember, changes made within Test Mode will change your settings in the Game Options Menu.

CLEAR HIGH SCORES

Select **YES** to clear your High Scores table.

AUTO SAVE ON EXIT

Select this option to save high scores, game options and controller configurations to your Memory card each time you exit a game.

GREATEST HITS

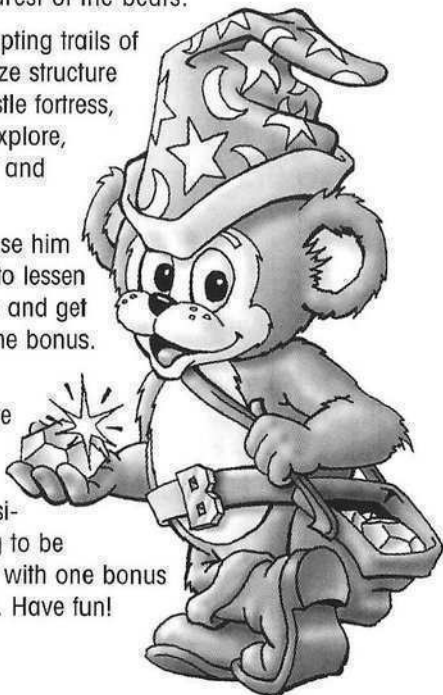
CRYSTAL CASTLES

Once upon a time, there lived a bear named Bentley. He wandered over the land in search of his fortune. Ruby gemstones is all that could content this clever bear. While roaming the lands of Crystal Castles, Bentley gathered these jewels, then showered fame and fortune on this rarest of the bears.

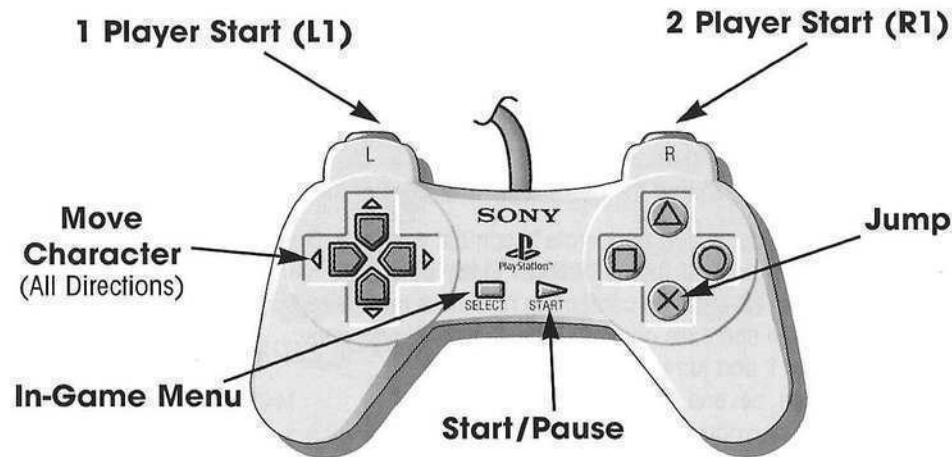
Bentley walks the crossroads between waves of tempting trails of ruby gemstones winding all around a 3D super maze structure that varies in 16 different playfields, including a castle fortress, palace and even a dungeon. There are tunnels to explore, elevators that take him from one plateau to another and sometimes a hidden ramp!

The trick is to escape all the scary creatures that chase him along the way and do their share of gem gathering to lessen his chances. If he is able to beat out his competition and get the last gem in a wave, he also captures a handsome bonus.

Each level of the game progresses through four separate maze waves, and it is on every fourth wave where Berthilda the Witch lives. The demise of Berthilda is worth 3000 points to Bentley, but he can only do her in while wearing the magic hat positioned somewhere on the screen. Warps are waiting to be discovered in later waves. Warping benefits Bentley with one bonus life, and two if the player warps to level 4 or above. Have fun!



DEFAULT CRYSTAL CASTLES CONTROLS



ADDITIONAL GAME OPTIONS SPECIFIC TO CRYSTAL CASTLES

COLOR SCHEME

Choose one of four different color schemes available in the game.

SHOW TRAK-BALL LIGHT?

Turn the Trak-Ball Light ON or OFF.

See **OPTIONS COMMON AMONG GAMES**, pg. 10, for details on other **CRYSTAL CASTLES** Options.

GREATEST HITS

Players choose any of the four Gauntlet characters to portray. Thor the Warrior, Thyra the Valkyrie, Merlin the Wizard or Questor the Elf. Each of these heroes has their own unique capabilities. Thor the Warrior is skilled at hand-to-hand combat. Thyra the Valkyrie has strong armor, Merlin the Wizard the best magic and Questor the Elf the fastest speed.

The action begins as the players cooperate to combat waves of attacking monsters while competing for food, treasure and magic potions. Every game is a unique event as different players team up combining new skills and strategies.

At level 1 players will find exits going to other levels. Players may choose to exit level 1 and jump as far ahead as level 8. On level 8 and beyond players will find themselves on any one of over one hundred different mazes.

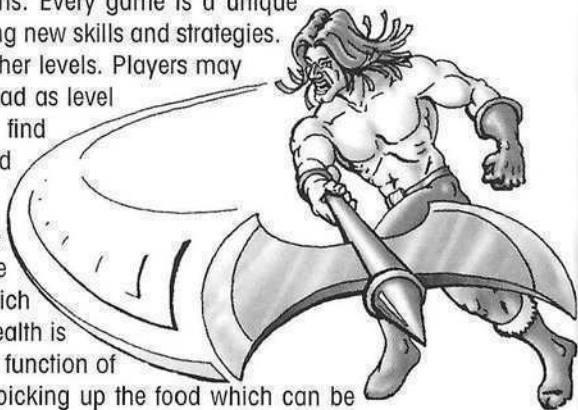
How long a player lasts depends upon the player's "health". At the start of the game players set the amount of health with which they would like to begin their adventure. Health is lost by contact with the monsters and as a function of elapsed time. Health can be regained by picking up the food which can be found in most of the mazes.

OTHER GAME OPTIONS SPECIFIC TO GAUNTLET

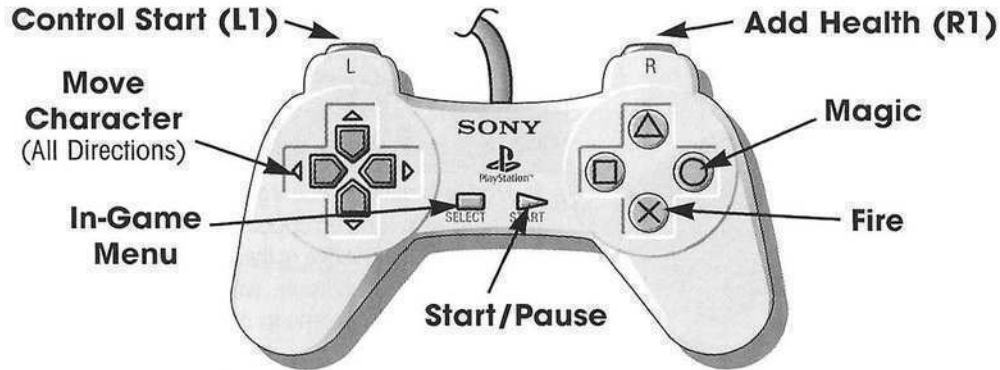
REDUCE HELP

If you're an experienced player, set this option to **YES** to reduce the number of game-play hints you see when you begin a new game.

GAUNTLET



DEFAULT GAUNTLET CONTROLS



OTHER GAME OPTIONS SPECIFIC TO GAUNTLET

GAUNTLET VERSION

By default, you will play the 2 Player version of *Gauntlet*. If you have a Multi-tap, you can select the 4 Player version by changing this option. **Note:** Each controller is forced to play a pre-assigned character in the 4-player version.

HEALTH PER COIN

You can adjust the amount of Health you get per coin. But remember, it isn't necessary to crank your Health to numbers in excess of 10,000. If a player only uses one credit and achieves a score of 30,000, then his score on the High Score table will be 30,000. If a player uses three credits to achieve the same score, then his score on the High Score table will only be 10,000. The idea is to survive with style; not by pressing a button to rake in the credits.

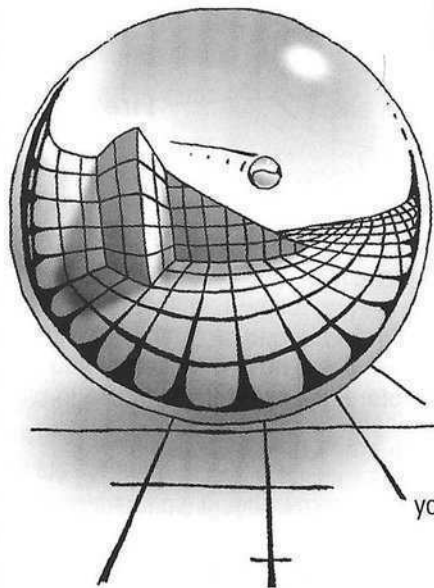
DISABLE SPEECH

Select **YES** to turn off the games speech; select **NO** to hear speech.

See **Options Common Among Games**, pg. 10, for details on other *Gauntlet* Options.

THE CLASSICS

MARBLE MADNESS



In Marble Madness, you control a marble and race against time (and an opponent in a 2 Player game) to reach the goal line at the bottom of the playfield. Crashing or collision with playfield obstacles causes a loss of time to complete the race.

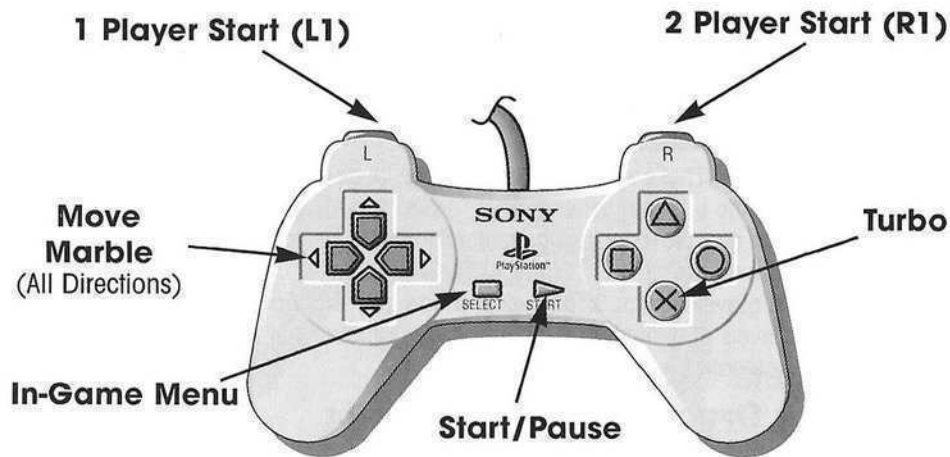
Six different waves provide increasing challenge. Playfields, obstacles and colors will change as you complete each level. Wave 5 is the "silly wave" where preceding rules and laws are backwards. You can attack obstacles for points and generally experience different laws of gravity. It's a break or "bonus" wave. Wave 6 is the final "ultimate wave". Complete this difficult level, then you can call yourself the king of Marble Madness!

OTHER GAME OPTIONS SPECIFIC TO MARBLE MADNESS

CONTINUES (2P ONLY)

- You can turn this option **ON** or **OFF**. When set to **ON**, you can continue after your time is up if you're playing a 2 player game. If you set it to **OFF**, your game will end when you lose all your marbles.

DEFAULT MARBLE MADNESS CONTROLS



OTHER GAME OPTIONS SPECIFIC TO MARBLE MADNESS

CONTROL ORIENTATION

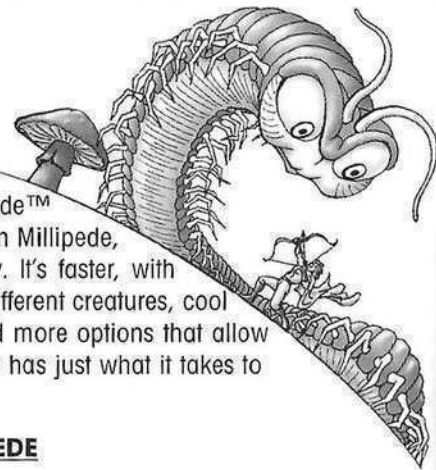
This option is found on Marble Madness' Control Setup Screen. You can adjust your controller's orientation. Select **Normal**, and your Directional button will move the marble Up, Down, Left and Right (North, South, East and West) on your screen.

Select **45 Degree**, and the marble will move Up, Down, Left and Right as if you were standing on the Track. Up, Down, Left and Right on your Directional button will move the marble Northwest, Southeast, Southwest and Northeast respectively.

NOTE: See **OPTIONS COMMON AMONG GAMES**, pg. 10, for details on other Marble Madness Options.

GREATEST HITS

MILLIPEDE



The bugs are back! The creepy crawlers of Centipede™ have given way to the ultimate generation of “nasties” in Millipede, the classic one or two player video adventure fantasy. It’s faster, with continuous high energy excitement. You’ll experience different creatures, cool sounds effects, a player starting score select mode and more options that allow you set various levels of difficulties. This arcade classic has just what it takes to challenge and entertain people of all ages!

OTHER GAME OPTIONS SPECIFIC TO MILLIPEDE

DIFFICULTY SETTINGS

There are several enemy difficulty options that allow you to set up your game to meet your skill level. Set the difficulties for the Spider, Beetle and Millipede to **Easy** or **Hard**.

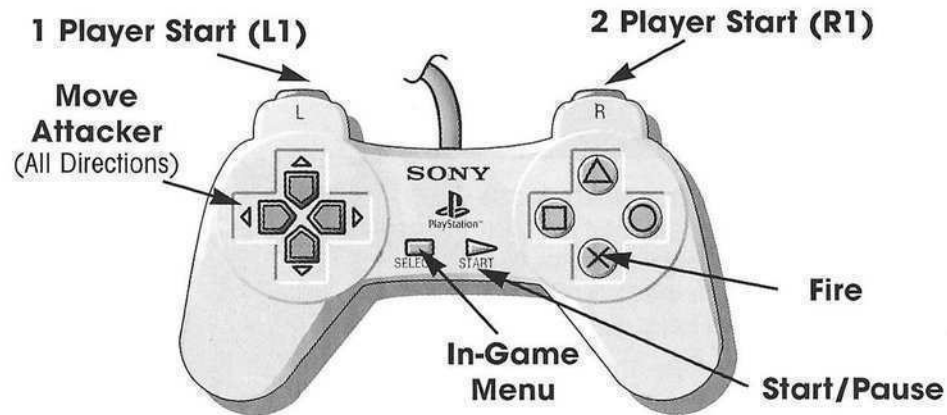
MINIMUM RATING RANGE

This selects the minimum range of scores available on the Select Screen (if on). It is expressed as a multiple of the Bonus Score. For example, if you set “bonus life every 20,000” and set the range to “2 x Bonus”, the Select Screen will allow you to start at 0, 20,000, or 40,000 points.

SELECT SCREEN

When this option is **ON**, the select screen allows you to start at later waves in the game in return for a starting bonus. The range of scores will run through the minimum range, or as high as the second last life earned in your previous game, whichever is higher.

DEFAULT MILLIPEDE CONTROLS



OTHER GAME OPTIONS SPECIFIC TO MILLIPEDE (CONTINUED)

DEMONSTRATION MODE

With this option set to **ON**, you cannot be killed by anything except the Spider.

GAME MESSAGES IN

Select the language in which you want game messages to be displayed: **English**, **German**, **French** or **Spanish**.

SHOW PANEL LIGHTS

Panel Lights represent the lights on the arcade game, showing whether you are playing a 1 Player or 2 Player game.

NOTE: See **OPTIONS COMMON AMONG GAMES**, pg. 10, for details on other Millipede Options.

GREATEST HITS



Players begin by selecting 'Easy Street', 'Middle Road' or 'Hard Way'. Once the street has been selected, the player is set for an awesome ride. You have full control of the bike's acceleration or tire screeching, sudden stops.

The object is simple. Use the 'Throw' button to deliver papers to the houses on your subscription route. (Most points are scored by hitting the mail boxes.) Papers can also be thrown on Non-Subscribers' house to break windows and hit other target objects (for fun of course).

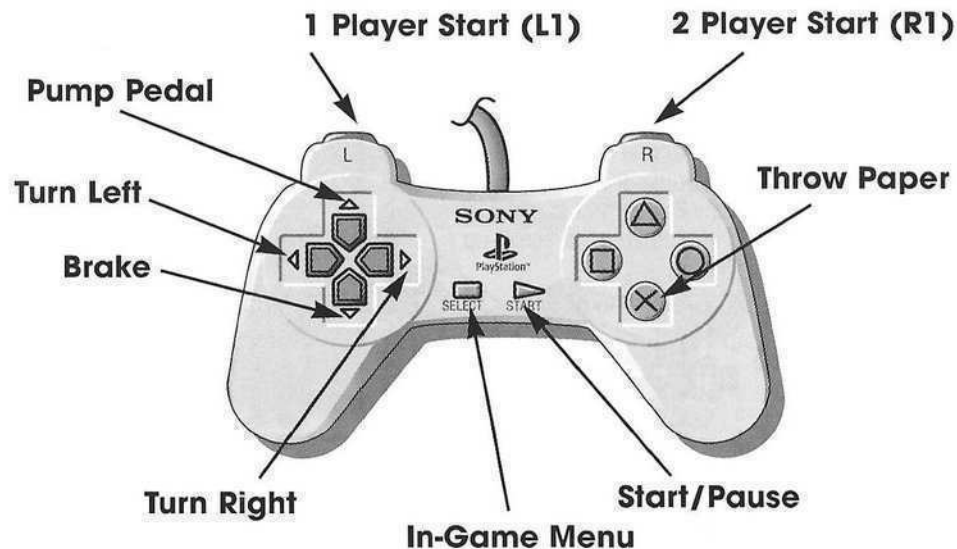
Gameplay proceeds by days of the week. Each game consists of a 7-day week starting on Monday. You must get through your route each day and try to make it all the way to Sunday. Every new day offers more excitement and challenge in the form of zany neighborhood characters and obstacles. To keep the game going, you must ride over bundles of papers to restock your supply. The game is over if all customers are lost.

SCORING

Delivery:	100 or 250
Breakage:	100 - 250
Jumps:	50



DEFAULT PAPERBOY CONTROLS



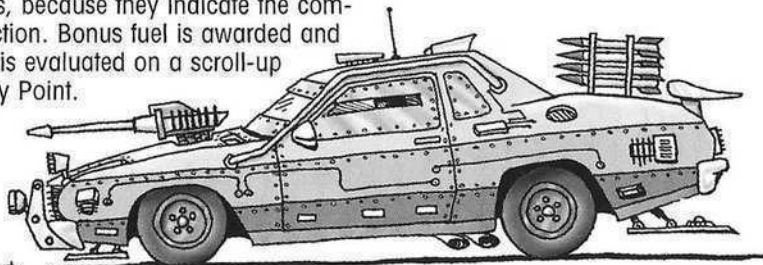
NOTE: See **OPTIONS COMMON AMONG GAMES**, pg. 10, for details on other *Paperboy* Options.

DRIVING CONTROLLER PUMP MODE

- Pump + Brake** - This mode uses Pump to accelerate and Brake to stop.
- Pump Only** - Uses Pump to accelerate. Release Pump to stop. Brake does nothing.
- Brake Only** - Press Brake to stop. Release Brake to accelerate.
- Half Pump** - Coast at 50% speed; use Pump to go faster; use Brake to go slower.

GREATEST HITS

RoadBlasters



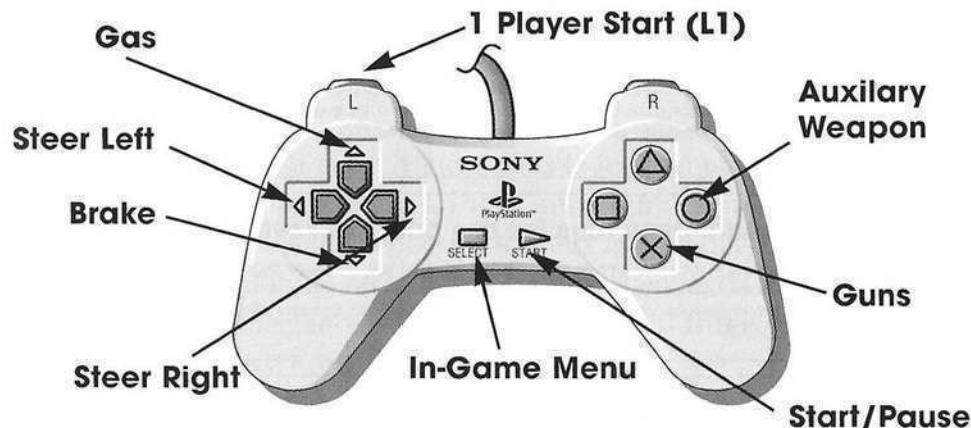
- RoadBlasters is a futuristic warfare game where YOU battle evil opponents from behind the wheel of a high-performance armored car with unique special weapons.
- The roadway leads you through a progression of countries, alternating checkpoints and rally points. Checkpoints are midpoint goals that award additional fuel as you race past. Rally Points are similar to finish lines in ordinary race games, because they indicate the completion of a race section. Bonus fuel is awarded and player performance is evaluated on a scroll-up display at each Rally Point.
- The sleek, fast Stingers, heavily armored Command cars, evasive and unpredictable Rat Jeeps and quick, darting Cycles combine forces to try and prevent you from reaching the next Rally Point. In addition, there are mines in the road, gun turrets shooting at you, bombs thrown by the opponent vehicles and other obstacles to be avoided. By docking with the special weapons pack dropped by a support jet, you can acquire special weapons like: A Cruise Missile, a Nitro Injector, a U.Z. Cannon or an Electric Shield.

The game ends when you run out of fuel. There are green and red fuel globes along the roadway that you can tag to obtain more fuel. Red globes are worth more fuel, but they're harder to obtain than the Green globes.

STEERING CONTROLLER GAS MODE

- **Gas + Break** - This mode uses **Gas** to accelerate and **Brake** to stop.
- **Gas Only** - Uses **Gas** to accelerate. Release **Gas** to stop. **Brake** does nothing.
- **Brake Only** - Press **Brake** to stop. Release **Brake** to accelerate.
- **Half Gas** - Coast at 50% speed; use **Gas** to go faster; use **Brake** to go slower.

DEFAULT ROADBLASTERS CONTROLS



OTHER GAME OPTIONS SPECIFIC TO ROADBLASTERS

CONTINUATIONS

The amount of **Continuations** you choose determines how easy it will be to continue your game when you lose a vehicle. Choose **4**, **5**, **6** or **Unlimited**.

DEMONSTRATION MODE

When this option is **ON**, you are invulnerable, and can "tour" the game.

STEREO MUSIC

If you have stereo capabilities, why not take advantage of them? Turn this option **ON** or **OFF**.

NOTE: See **OPTIONS COMMON AMONG GAMES**, pg. 10, for details on other **RoadBlasters** Options.

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

Compilation © 1998 Atari Games Corporation. Gauntlet, Marble Madness, Paperboy, et RoadBlasters sont des marques d'Atari Games Corporation. Gauntlet © 1985, Marble Madness © 1984, Paperboy © 1985, RoadBlasters © 1987 Atari Corporation. Tous droits réservés pour Atari, Millipede et Crystal Castle sont des marques d'Atari Corporation. Utilisé exclusivement sous licence. Millipede © 1982, Crystal Castle © 1983 Atari Corporation. Tous droits réservés. Midway et le logo Midway M sont des marques de Midway Games Inc. Converti par Digital Eclipse Software Inc. Distribué par GT Interactive Software Corp. Sous licence exclusive de Midway Home Entertainment Inc.

© 1997 Atari Games Corporation. Tous droits réservés. Réserve exclusivement à un usage domestique. Il est interdit de copier, d'adapter, de donner ou de prendre en location, de revendre, d'utiliser un arcade, de faire payer l'utilisation, de diffuser, de transmettre par câble, de montrer en public, de distribuer ou d'extraire ce produit ou toute marque ou tout copyright faisant partie de ce produit. Publié par GT Interactive Software Corp. Développé par Atari Games Corporation. GT™ est une marque et le logo GT® est une marque déposée de GT Interactive Software Corp. Toutes les autres marques sont la propriété de leur société respective.



1 or 2
Players



Memory Card
1 block



Mouse
Compatible



Multi Tap Compatible
1-4 Players

SLES-00712

SERVICES CLIENTS:

Cher(e) Client(e),

Nous vous remercions d'avoir choisi l'un de nos produits.

Vous désirez une aide pour avancer dans le jeu, connaître les astuces, les codes et les solutions, et aussi des infos sur les nouveautés de GT Interactive ? Vous voulez découvrir les jeux et concours ? Découvrez-les immédiatement (24h/24 et 7j/7) en nous appelant au **08 36 68 14 11***, ou bien en vous connectant sur le Minitel **3615 GT Interactive*** ou sur le site Web, <http://www.gtinteractive.com>.

08 36 68 14 11*

3615 GT Interactive*

<http://www.gtinteractive.com>.

*(tarif en vigueur au 01/01/97, pour la France métropolitaine : 2,23 F/mn)

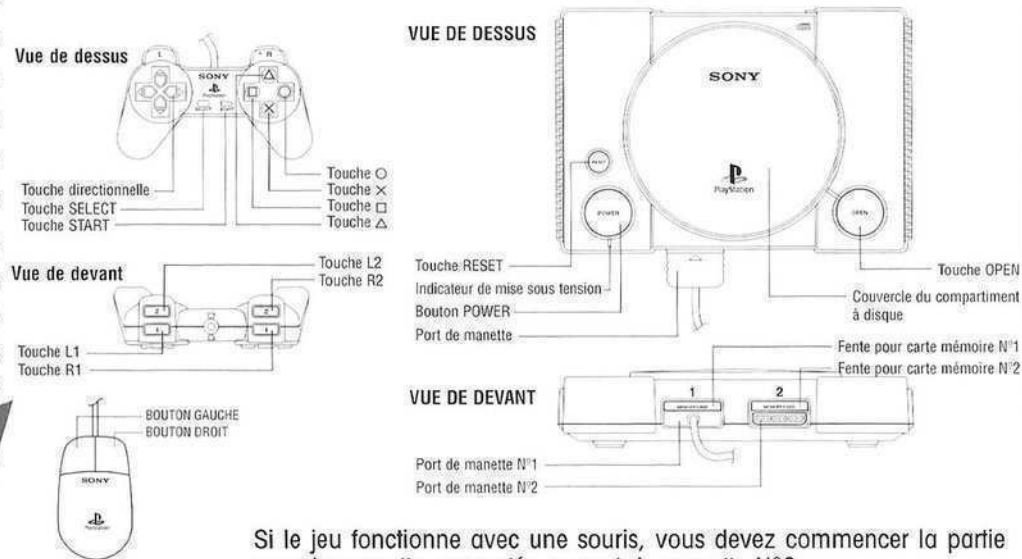


SOMMAIRE

Pour commencer	.27
Configuration des commandes	.28-29
Réinitialisation partielle	.29
Utilisation de votre carte mémoire	.30
Menu principal	.31
Options de jeu	.32-33
Options communes à tous les jeux	.34
Classiques	.35-46
Crystal Castles	.35
Gauntlet	.37
Marble Madness	.39
Millipede	.41
Paperboy	.43
RoadBlasters	.45

POUR COMMENCER

Installez votre console de jeu PlayStation™ en suivant les instructions du manuel. Assurez-vous que la console est éteinte avant d'insérer ou d'enlever un CD. Insérez le CD *Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 2* et fermez le couvercle du compartiment à disque. Connectez les manettes de jeu et allumez votre console PlayStation™. Suivez les instructions à l'écran pour commencer une partie. Il est recommandé de ne pas insérer ou retirer d'accessoires ou de cartes mémoire une fois que la console est sous tension. Assurez-vous de disposer de suffisamment de blocs libres sur votre carte mémoire avant de commencer à jouer.



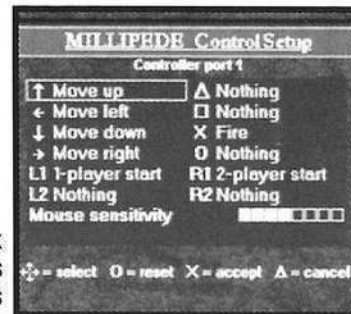
Si le jeu fonctionne avec une souris, vous devez commencer la partie avec la manette connectée au port de manette N°2.

SÉLECTIONS DES MENUS

- Touche directionnelle Haut, Bas, Gauche ou Droite pour mettre les options en surbrillance.
- Appuyez sur la touche X pour sélectionner une option.
- Appuyez sur la touche ▲ pour revenir à l'écran de menu précédent.

CONFIGURATION DES COMMANDES

Vous pouvez accéder à l'écran de configuration des commandes (Control Setup) de chaque jeu en sélectionnant Controller(s) (Manette(s)) dans le menu d'options de jeu (In-Game Options) (voir la rubrique Options de jeu).

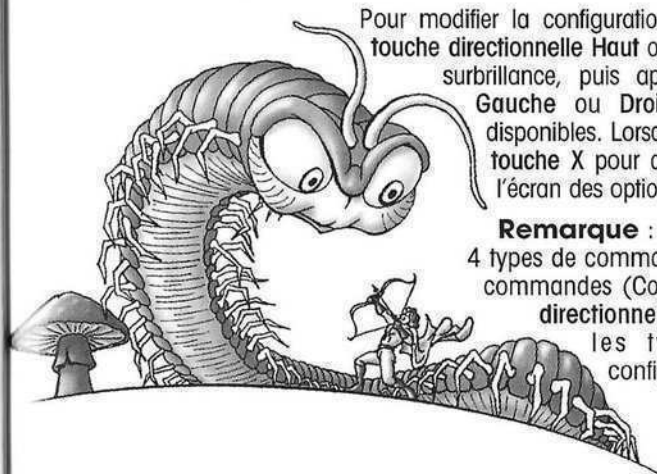


Les commandes par défaut sont différentes pour chacun des six jeux inclus sur le CD *The Atari Collection 2*. Pour afficher les commandes par défaut de chaque jeu, sélectionnez le jeu dans le menu principal, puis appuyez sur la touche Select une fois que l'écran de démonstration du jeu apparaît.

Lorsque l'écran Options apparaît, sélectionnez Controller 1 (Manette 1) ou Controller 2 (Manette 2), puis appuyez sur la touche X pour afficher les commandes par défaut du jeu. (Dans *Gauntlet*, l'option s'appelle Controllers (Manettes), car *Gauntlet* supporte un connecteur multi-manettes pour une partie à quatre joueurs.)

Pour modifier la configuration de votre manette, appuyez sur la touche directionnelle Haut ou Bas pour mettre une commande en surbrillance, puis appuyez sur la touche directionnelle Gauche ou Droite pour faire défiler les réglages disponibles. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la touche X pour accepter les modifications et revenir à l'écran des options de jeu (In-Game Options).

Remarque : *Paperboy* et *RoadBlasters* proposent 4 types de commandes. A l'écran de configuration des commandes (Control Setup), appuyez sur la touche directionnelle Gauche ou Droite pour afficher les types de commandes et les configurations disponibles.



● ● ● CONFIGURATION DES COMMANDES ● ● ●

● ● ● REGLAGES DE SENSIBILITÉ DU JEU

● ● ● Chaque jeu dispose de ses propres réglages de sensibilité (Sensitivity Settings) que vous pouvez ajuster comme vous le souhaitez, mais certains jeux n'en ont pas. Après avoir effectué une modification, jouez pendant une minute ou deux pour tester les mouvements et déterminer s'ils vous conviennent. Si ce n'est pas le cas, revenez au menu et procédez à quelques réglages supplémentaires pour ajuster la sensibilité de votre manette.

● ● ● SENSIBILITÉ DE LA SOURIS (POUR CRYSTAL CASTLES, MARBLE MADNESS ET MILLIPEDE UNIQUEMENT)

● ● ● Dans les jeux où les commandes par souris sont disponibles, mettez l'option Mouse Sensitivity en surbrillance, puis appuyez sur la touche directionnelle Gauche ou Droite pour régler la sensibilité de mouvement de la souris.

● ● ● SENSIBILITÉ DE LA MANETTE (POUR CRYSTAL CASTLES ET MARBLE MADNESS UNIQUEMENT)

● ● ● Mettez l'option Controller Speed en surbrillance et appuyez sur la touche directionnelle Gauche ou Droite pour régler la sensibilité de votre manette.

● ● ● SENSIBILITÉ DE LA PÉDALE DE DIRECTION ET D'ACCÉLÉRATION (POUR ROADBLASTERS UNIQUEMENT)

● ● ● Dans RoadBlasters, vous pouvez ajuster la sensibilité de la direction et de l'accélération du jeu. Mettez l'option Steering and Gas/Pedal Sensitivity en surbrillance, puis appuyez sur la touche directionnelle Gauche ou Droite pour régler la sensibilité de votre volant et/ou de vos pédales.

● ● ● RÉINITIALISATION PARTIELLE

● ● ● Pour réinitialiser le jeu à n'importe quel moment en cours de partie, appuyez sur la touche Select pendant deux secondes, tout en maintenant la touche Start enfoncée. Vous retournerez à l'écran titre.



● ● ● UTILISATION DE VOTRE CARTE MÉMOIRE ● ● ●

● ● ● Insérez une carte mémoire dans votre console de jeu PlayStation pour sauvegarder vos meilleurs scores, vos options de jeu ou la configuration de votre manette. Activez l'option de sauvegarde automatique (Auto-save Game Option) pour sauvegarder automatiquement vos préférences lorsque vous quittez le jeu et pour les recharger si la carte mémoire est insérée la prochaine fois que vous allumez votre console. Vous pouvez également sauvegarder et charger manuellement vos parties à l'aide des options Save Now (Sauvegarder maintenant) et Load Now (Charger maintenant) (voir la rubrique Options de jeu pour plus d'informations). Si deux cartes mémoires sont insérées dans la console, un message vous demandera sur quelle carte vous souhaitez enregistrer la partie ("save to where?"). Vous devez alors sélectionner l'emplacement sur lequel vous souhaitez sauvegarder les données de la partie.

● ● ● Si vous sauvegardez sur une carte mémoire pour la première fois et qu'elle est pleine, l'écran "Delete A Memory Card File" (Supprimer un fichier de la carte mémoire) apparaîtra. Il affiche tous les fichiers qui se trouvent déjà sur la carte mémoire et vous permet d'en supprimer afin de libérer de l'espace pour vos parties d'Atari Collection 2 (Atari Collection 2 ne nécessite qu'un seul bloc de carte mémoire).

● ● ● Appuyez sur la touche directionnelle Haut ou Bas pour mettre un bloc de carte mémoire en surbrillance, puis appuyez sur la touche O pour supprimer le fichier sélectionné. Si vous changez de cartes mémoire, appuyez sur la touche X pour mettre à jour la liste des fichiers. Si vous ne souhaitez pas supprimer de fichier, appuyez sur n'importe quelle autre touche que la touche X pour annuler.

● ● ● **ATTENTION : N'INSÉREZ PAS OU NE RETIREZ PAS DE CARTE MÉMOIRE LORS D'UNE OPÉRATION DE SAUVEGARDE OU DE CHARGEMENT.**

● ● ● UTILISATION DU CONNECTEUR MULTI-MANETTES AVEC GAUNTLET

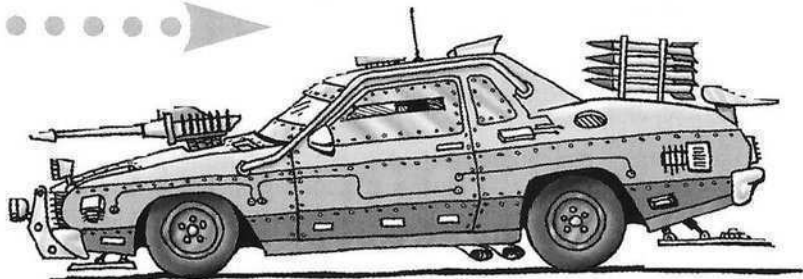
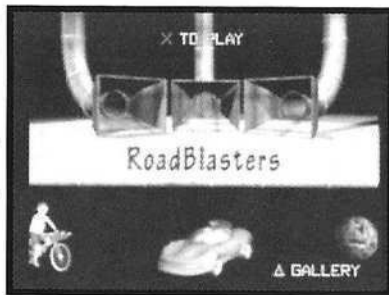
● ● ● Une version 4 joueurs de Gauntlet est disponible dans le menu d'options de jeu de Gauntlet.

● ● ● Si vous envisagez d'utiliser un connecteur multi-manettes pour plusieurs joueurs (jusqu'à 4) dans Gauntlet, vous devez l'insérer dans le port de manette N°1. Lorsque vous utilisez un connecteur multi-manettes, vous devez au moins connecter une manette au port de manette N°1-A du connecteur, sans quoi les manettes supplémentaires ne seront pas détectées.

MENU PRINCIPAL

Le menu principal (Main Menu) affiche un écran de sélection de jeu animé. Appuyez sur la touche directionnelle Gauche ou Droite pour passer les jeux en revue.

Appuyez sur la touche X pour sélectionner un jeu et accéder à l'écran de démonstration de ce jeu. A l'écran titre du jeu, appuyez sur la touche Start pour commencer une partie ou sur la touche Select pour afficher le menu de jeu.



Appuyez sur la touche ▲ pour sélectionner Gallery (Galerie) et afficher quelques maquettes, vitrines et publicités de jeux d'arcade originales ainsi que des petits détails ou anecdotes d'Arcade Classic très peu connus ! Génial !

OPTIONS DE JEU

Après avoir sélectionné un jeu dans le menu principal, appuyez sur la touche Select pour afficher le menu de jeu (In-Game Menu). Choisissez parmi ces options :



EXIT (QUITTER)

Cette option vous permet de quitter la partie en cours et vous amène à l'écran Exit Game (Quitter le jeu). Cet écran vous offre la possibilité de retourner au menu principal, de sélectionner un nouveau jeu ou de visualiser la séquence vidéo d'introduction au jeu.

START 1 PLAYER/START 2 PLAYER (COMMENCER PARTIE 1 JOUEUR/COMMENCER PARTIE 2 JOUEURS)

Choisissez une partie à un ou deux joueurs. En mode 2 joueurs dans CRYSTAL CASTLES, MILLIPEDE et PAPERBOY, les joueurs joueront à tour de rôle. GAUNTLET permet à 4 personnes de jouer simultanément et MARBLE MADNESS propose des parties en coopération à 2 joueurs. ROADBLASTERS est conçu pour un seul joueur.

(Dans *Gauntlet*, chaque joueur peut commencer ou rejoindre une partie séparément. Pour cela, il doit sélectionner "Join/Add Health" (Rejoindre/Ajouter force) dans le menu des options de jeu (In-Game Options) à l'aide de la manette qu'il ou elle utilisera pour jouer. Par défaut, vous pouvez également appuyer sur la touche L1 pour rejoindre rapidement une partie ou sur la touche R1 pour ajouter de la force.)

GAME OPTIONS (OPTIONS DU JEU)

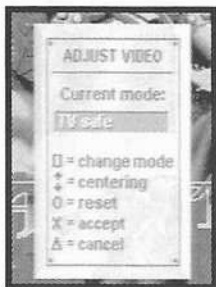
Chaque jeu comprend des options qui sont spécifiques au jeu que vous avez sélectionné. Voir la rubrique CLASSIQUES pour plus de détails sur les options particulières de chaque jeu.



OPTIONS DE JEU

CONTROLLER 1/CONTROLLER 2 (MANETTE 1/MANETTE 2) "CONTROLLERS" (MANETTES) DANS GAUNTLET

Visualisez la configuration par défaut de la manette de jeu ou configurez la manette comme vous le souhaitez. Voir la rubrique Configuration des commandes pour plus de détails.



ADJUST VIDEO (RÉGLER LA VIDÉO)

Atari Collection 2 possède des modes vidéo ajustables. L'écran Adjust Video affiche des commandes qui vous permettent d'effectuer vos réglages vidéo. Sélectionnez le mode vidéo qui fonctionne le mieux avec votre téléviseur ou moniteur. Lorsqu'il est disponible, le mode TV Safe (Sécurité TV) fait tenir tous les éléments sur l'écran pour tous les téléviseurs (dans *Paperboy*, le mode TV de luminosité réduit les éclats de lumière). Si votre téléviseur le supporte, vous pouvez jouer dans un mode Arcade plus précis de ces jeux. Ce réglage sera sauvegardé sur votre carte mémoire si la fonction de sauvegarde automatique (Auto-Save) est activée ou si vous sélectionnez

Save Now (Sauvegarder maintenant) dans le menu des options de jeu (In-Game Options).

LOAD NOW (CHARGER MAINTENANT)

Insérez une carte mémoire dans votre console pour charger vos meilleurs scores sauvegardés, ainsi que vos options de jeu et votre configuration de manette préférées.

SAVE NOW (SAUVEGARDER MAINTENANT)

Sélectionnez cette option pour sauvegarder vos meilleurs scores, ainsi que vos options de jeu et votre configuration de manette préférées sur votre carte mémoire.

REMARQUES :

- Lorsque vous activez l'option "Auto-save on Exit" (Sauvegarde automatique avant de quitter) dans le menu d'options du jeu (Game Options), votre console PlayStation sauvegardera automatiquement vos meilleurs scores, ainsi que les options de jeu et la configuration de la manette que vous avez choisies au moment de quitter le jeu (voir la rubrique OPTIONS COMMUNES À TOUS LES JEUX à la page suivante).

- Si votre carte mémoire est insérée dans votre console la prochaine fois que vous l'allumez, votre console PlayStation chargera automatiquement vos meilleurs scores, ainsi que vos options de jeu et la configuration de la manette choisies, à condition que l'option "Auto-Save on Exit" (Sauvegarde automatique avant de quitter) soit activée.

OPTIONS COMMUNES A TOUS LES JEUX

Chaque jeu comprend des options qui lui sont spécifiques. Voir la rubrique CLASSIQUES pour plus de détails sur les options particulières de chaque jeu. Les options suivantes sont communes à tous les menus d'options de jeu (Game Options). Pour effectuer des réglages, mettez une option en surbrillance, puis appuyez sur la touche directionnelle Gauche ou Droite.

VOLUME

Pour régler le volume de la musique (Music) et des effets sonores (Sound Effects) du jeu.

BONUS LIFE EVERY (VIE SUPPLÉMENTAIRE TOUS LES) (POUR CRYSTAL CASTLES, PAPERBOY ET MILLIPEDE UNIQUEMENT)

Certains jeux proposent une option de réglage du score nécessaire pour obtenir une vie supplémentaire. Vous pouvez définir le score à un niveau faible ou élevé selon le niveau de difficulté que vous désirez.

DIFFICULTY (DIFFICULTÉ)

Pour augmenter ou diminuer le niveau de difficulté du jeu.

LIVES TO START (VIES DE DÉPART) (POUR CRYSTAL CASTLES, PAPERBOY ET MILLIPEDE UNIQUEMENT)

Sélectionnez le nombre de vies avec lequel vous souhaitez commencer le jeu. Choisissez un nombre faible pour augmenter la difficulté du jeu ou un nombre élevé pour jouer plus longtemps.

SHOW TEST MODE (VISUALISER LE MODE TEST) (POUR CRYSTAL CASTLES ET MILLIPEDE UNIQUEMENT)

Activez cette option (ON) pour visualiser le mode test du jeu d'arcade d'origine, comprenant les diagnostics et la configuration du jeu. Vous aurez sans doute besoin des touches L1 et/ou R1 (dans la configuration par défaut de la manette) pour passer d'une option à l'autre. Rappelez-vous que les modifications effectuées dans le mode test s'appliqueront aux réglages du menu des options de jeu (Game Options).

CLEAR HIGH SCORES (EFFACER LES MEILLEURS SCORES)

Sélectionnez YES (OUI) pour effacer le tableau des meilleurs scores (High Scores).

AUTO SAVE ON EXIT (SAUVEGARDE AUTOMATIQUE AVANT DE QUITTER)

Sélectionnez cette option pour sauvegarder vos meilleurs scores, vos options de jeu et la configuration de la manette sur votre carte mémoire à chaque fois que vous quittez une partie.

CLASSIQUES

Il était une fois un ours appelé Bentley. Il parcourait le monde à la recherche de la fortune. Seuls les rubis trouvaient grâce à ses yeux d'ours intelligent. En traversant ainsi les terres de Crystal Castles, Bentley ramassa ces pierres précieuses, ce qui fit pleuvoir célébrité et fortune sur ce spécimen unique de plantigrade.

Bentley traverse les carrefours entre des vagues de filons tentants de rubis qui s'enroulent tout autour d'une immense structure labyrinthique en 3D (comportant 16 environnements de jeux différents), y compris une forteresse, un palais et même un donjon. Il doit explorer des tunnels, prendre des ascenseurs qui le transportent d'un plateau à un autre et emprunter parfois une rampe d'accès cachée !

L'astuce consiste à éviter les créatures effrayantes qui le poursuivent tout au long du chemin et ramassent elles aussi des pierres précieuses pour réduire ses chances. S'il est capable de vaincre ses rivaux et parvient à s'emparer du dernier rubis d'une vague, il obtient du même coup un joli bonus.

Chaque niveau de jeu traverse quatre vagues de labyrinthes distinctes et c'est sur chaque quatrième vague qu'habite Berthilda la Sorcière. La mort de Berthilda fait gagner 3 000 points à Bentley, mais il ne peut la supprimer que s'il porte le chapeau magique placé quelque part sur l'écran. Des anneaux de distorsion de temps sont également cachés dans les vagues ultérieures. Si Bentley franchit un anneau, il gagne une vie supplémentaire, et deux vies s'il parvient à traverser un anneau au niveau 4 ou supérieur. Amusez-vous bien !

CRYSTAL CASTLES



OPTIONS COMMUNES À TOUS LES JEUX

Commencer partie 1
joueur (touche L1)

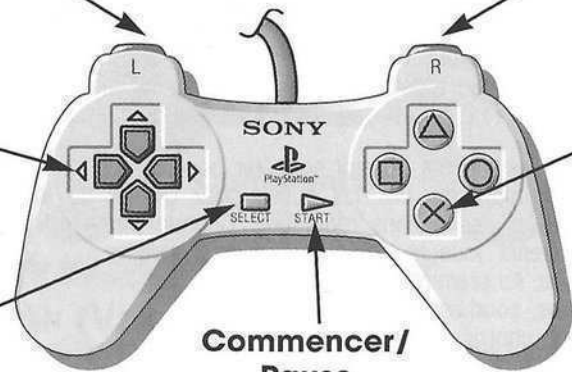
Commencer partie 2
joueurs (touche R1)

Déplacer le
personnage
(dans toutes
les directions)

Sauter

Menu du jeu

Commencer/
Pause



OPTIONS DE JEU SUPPLÉMENTAIRES SPÉCIFIQUES À CRYSTAL CASTLES

COLOR SCHEME (COMBINAISON DE COULEURS)

Choisissez l'une des quatre combinaisons de couleurs différentes disponibles dans le jeu.

SHOW TRAK-BALL LIGHT? (AFFICHER LA LIGNE DE SUIVI DES TRAJECTOIRES ?)

Pour activer (ON) ou désactiver (OFF) la ligne de suivi des trajectoires.

Voir la rubrique OPTIONS COMMUNES À TOUS LES JEUX pour plus de détails sur les autres options de *Crystal Castles*.

CLASSIQUES

Les joueurs choisissent d'incarner n'importe lequel des quatre personnages de Gauntlet : Thor le Guerrier, Thyra la Walkyrie, Merlin l'Enchanteur ou Quester le Lutin. Chacun de ces héros possède des caractéristiques qui lui sont propres. Thor le Guerrier est doué pour le combat à mains nues. Thyra la Walkyrie possède une armure résistante, Merlin l'Enchanteur dispose de pouvoirs magiques extraordinaires et Quester le Lutin est doté de la plus grande vitesse.

GAUNTLET

Au départ de l'action, les joueurs doivent coopérer pour combattre des vagues de monstres offensifs tout en s'affrontant les uns les autres pour obtenir de la nourriture, des trésors et des potions magiques. Chaque partie est unique puisque différents joueurs combinent leurs nouvelles techniques et stratégies. Au premier niveau, les joueurs trouveront des sorties conduisant aux autres niveaux. Ils peuvent choisir de quitter le niveau 1 et de passer directement au niveau 8. A compter du niveau 8, les joueurs se retrouveront dans n'importe lequel de plus d'une centaine de labyrinthes différents.

L'espérance de vie d'un joueur dépend de sa "santé". Au début de la partie, les joueurs définissent le niveau de santé avec lequel ils souhaitent commencer leur aventure. La santé se détériore par contact avec les monstres, mais aussi avec le temps qui passe. Vous pouvez recouvrer de la santé en ramassant la nourriture que vous trouvez dans la plupart des labyrinthes.

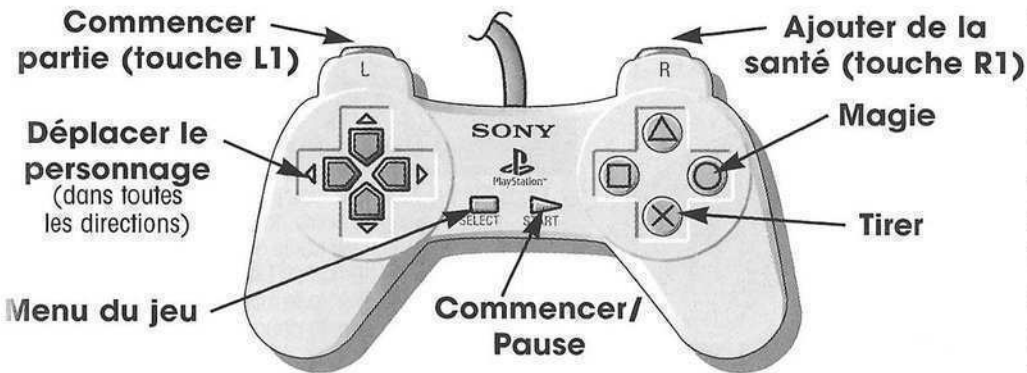
AUTRES OPTIONS DE JEU SPÉCIFIQUES À GAUNTLET

REDUCE HELP (RÉDUIRE L'AIDE)

Si vous êtes un joueur expérimenté, réglez cette option sur YES (OUI) pour réduire le nombre d'astuces de jeu que vous voyez lorsque vous commencez une nouvelle partie.



COMMANDES PAR DÉFAUT DE GAUNTLET



AUTRES OPTIONS DE JEU SPÉCIFIQUES À GAUNTLET

GAUNTLET VERSION (VERSION GAUNTLET)

Par défaut, vous disputerez la version 2 joueurs de *Gauntlet*. Si vous disposez d'un connecteur multi-manettes, vous pouvez sélectionner la version 4 joueurs en changeant cette option. Remarque : chaque manette se voit attribuer un personnage prédéfini dans la version 4 joueurs.

HEALTH PER COIN (SANTÉ PAR JETON)

Vous pouvez régler le niveau de santé que vous obtenez par jeton. Rappelez-vous cependant qu'il ne sert à rien d'amasser plus de 10 000 points de santé. Si un joueur utilise seulement un crédit et obtient un score de 30 000, son résultat dans le tableau des meilleurs scores indiquera 30 000. Si un joueur utilise trois crédits et obtient le même score final, son résultat dans le tableau des meilleurs scores ne sera que de 10 000. L'idée est de rétribuer plus avantageusement les techniques que vous utilisez pour survivre, au lieu d'appuyer simplement sur un bouton pour engranger les crédits.

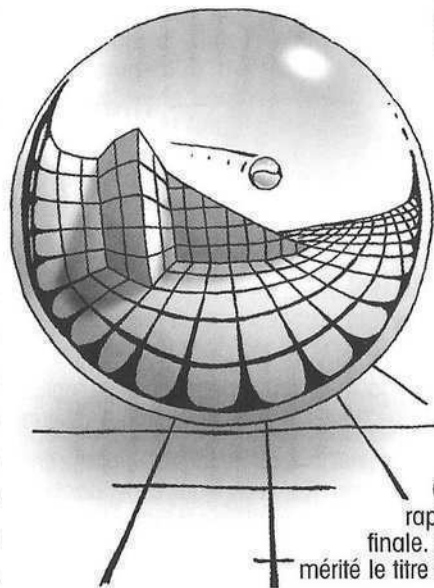
DISABLE SPEECH (DÉSACTIVER LES DIALOGUES)

Sélectionnez YES (OUI) pour désactiver les dialogues du jeu, ou NO (NON) pour les entendre.

Voir la rubrique **Options communes à tous les jeux** pour plus de détails sur les autres options de *Gauntlet*.

CLASSIQUES

MARBLE MADNESS



Dans Marble Madness, vous avez le contrôle d'une bille et devez courir contre la montre (et contre un concurrent dans une partie à 2 joueurs) pour atteindre la ligne de but au bas du terrain de jeu. Les collisions avec les obstacles du terrain occasionnent une perte de temps importante pour terminer la course.

Six vagues différentes fournissent un défi croissant. Les terrains de jeu, obstacles et couleurs changeront à mesure que vous terminerez chaque niveau. La vague 5 est appelée " vague folle " où les règles et lois qui s'appliquaient auparavant sont inversées. Vous pouvez vous lancer à l'attaque des obstacles pour obtenir des points et vivre des événements ne répondant pas aux lois de la gravité traditionnelles. C'est une vague " bonus " vous permettant de gagner rapidement des points. La vague 6 est la " vague suprême " finale. Si vous finissez ce niveau difficile, vous aurez vraiment mérité le titre de Roi des billes de Marble Madness !

AUTRES OPTIONS DE JEU SPÉCIFIQUES À MARBLE MADNESS

CONTINUES (VIES SUPPLÉMENTAIRES) (VERSION 2 JOUEURS UNIQUEMENT)

Vous pouvez activer (ON) ou désactiver (OFF) cette option. Lorsqu'elle est activée (ON), vous pouvez continuer à jouer après que le délai soit écoulé si vous disputez une partie à 2 joueurs. Si elle est désactivée, la partie s'arrêtera lorsque vous aurez perdu toutes vos billes.

COMMANDES PAR DÉFAUT DE MARBLE MADNESS

Commencer partie 1
joueur (touche L1)

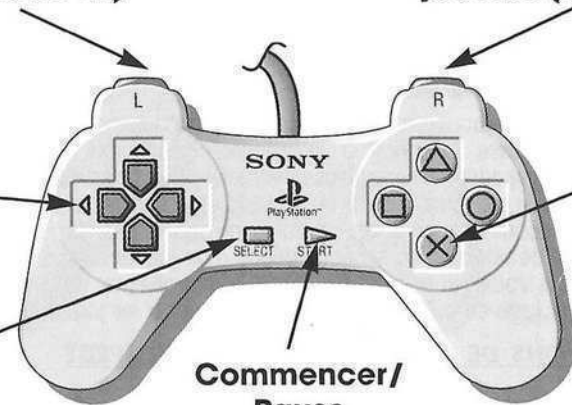
Commencer partie 2
joueurs (touche R1)

Déplacer la
bille
(dans toutes
les directions)

Turbo

Menu du jeu

Commencer/
Pause



AUTRES OPTIONS DE JEU SPÉCIFIQUES À MARBLE MADNESS

CONTROL ORIENTATION (ORIENTATION DES COMMANDES)

Cette option se trouve sur l'écran de configuration des commandes (Control Setup) de Marble Madness. Vous pouvez régler l'orientation de votre manette. Sélectionnez **Normal** et la touche directionnelle déplacera la bille vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite (Nord, Sud, Ouest et Est) sur votre écran.

Sélectionnez **45 Degree (45 degrés)** et la bille se déplacera vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite comme si vous vous trouviez sur le terrain. Les touches directionnelles Haut, Bas, Gauche et Droite permettront de déplacer la bille vers le Nord-Ouest, le Sud-Est, le Sud-Ouest et le Nord-Est.

REMARQUE : reportez-vous à la rubrique **OPTIONS COMMUNES À TOUS LES JEUX** pour plus de détails sur les autres options de Marble Madness.

CLASSIQUES

MILLIPEDE



Les insectes sont de retour ! Les petites bestioles rampantes de Centipede™ ont laissé la place à la dernière génération de nuisibles™ dans Millipede, la merveilleuse aventure vidéo classique à 1 ou 2 joueurs. Millipede est plus rapide et déborde de sensations à très haute énergie. Vous rencontrerez diverses créatures et apprécierez les superbes effets sonores, le mode de sélection du score de départ d'un joueur ainsi que de nombreuses autres options qui vous permettront de définir divers niveaux de difficulté. Ce classique d'arcade contient juste ce qu'il faut pour défier et amuser les joueurs de 7 à 77 ans !

AUTRES OPTIONS DE JEU SPÉCIFIQUES À MILLIPEDE

DIFFICULTY SETTINGS (PARAMÈTRES DE DIFFICULTÉ)

Il existe plusieurs options de difficulté des ennemis qui vous permettent de configurer votre partie afin de correspondre à vos talents. Définissez les difficultés pour l'araignée (Spider), le scarabée (Beetle) et le mille-pattes (Millipede) de **Easy (Facile)** à **Hard (Difficile)**.

MINIMUM RATING RANGE (FOURCHETTE DE RÉSULTATS MINIMUM)

Si elle est activée, cette option permet de sélectionner la fourchette minimale de scores disponibles sur l'écran de sélection (Select Screen). Cette fourchette est exprimée sous forme d'un multiple du Score bonus. Par exemple, si vous définissez une vie supplémentaire tous les 20 000 et réglez la fourchette sur " 2 x Bonus ", l'écran de sélection (Select Screen) vous permettra de commencer à 0, 20 000 ou 40 000 points.

SELECT SCREEN (ECRAN DE SÉLECTION)

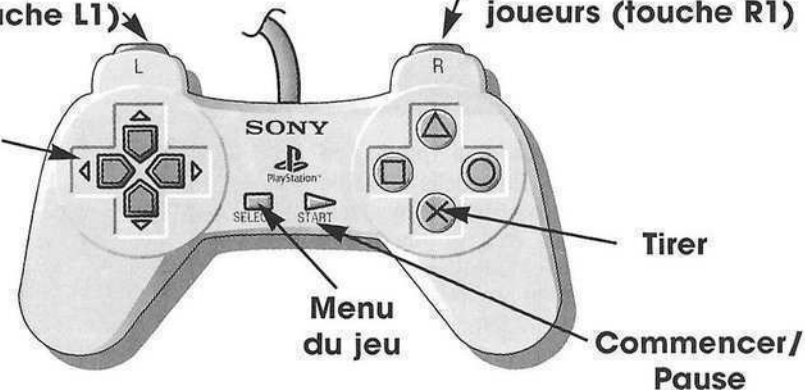
Lorsque cette option est activée (ON), l'écran de sélection vous permet de commencer sur des niveaux ultérieurs du jeu en échange d'un bonus de départ. La fourchette des scores s'étendra sur toute la fourchette minimale ou continuera jusqu'à l'avant-dernière vie gagnée à la partie précédente, selon la valeur la plus élevée.

COMMANDES PAR DÉFAUT DE MILLIPEDE

Commencer partie 1
joueur (touche L1)

Commencer partie 2
joueurs (touche R1)

Déplacer
l'attaquant
(dans toutes
les directions)



Tirer

Menu
du jeu

Commencer/
Pause

AUTRES OPTIONS DE JEU SPÉCIFIQUES À MILLIPEDE (SUITE)

DEMONSTRATION MODE (MODE DÉMONSTRATION)

Lorsque cette option est activée (ON), vous ne pouvez être tué par personne d'autre que l'araignée (Spider).

GAME MESSAGES IN (MESSAGES DU JEU EN)

Sélectionnez la langue dans laquelle vous souhaitez que les messages du jeu apparaissent : **English (Anglais)**, **German (Allemand)**, **French (Français)** ou **Spanish (Espagnol)**.

SHOW PANEL LIGHTS (AFFICHER LES VOYANTS)

Les voyants représentent les lumières du jeu d'arcade, indiquant si vous disputez une partie en mode 1 ou 2 joueurs.

REMARQUE : reportez-vous à la rubrique **OPTIONS COMMUNES À TOUTS LES JEUX** pour plus de détails sur les autres options de **Millipede**.

CLASSIQUES

PAPERBOY

Les joueurs commencent une partie en sélectionnant Easy Street (Rue facile), Middle Road (Route moyenne) ou Hard Way (Voie rapide difficile). Une fois que la rue a été sélectionnée, le joueur s'embarque pour une folle virée. Vous avez le contrôle total de l'accélération du vélo, du crissement des pneus et des arrêts brutaux.

L'objectif est simple : utilisez la touche Lancer pour livrer les journaux aux abonnés de votre tournée (vous marquez plus de points en touchant la boîte aux lettres). Vous pouvez également lancer des journaux chez des personnes qui ne sont pas abonnées pour casser des vitres et toucher d'autres cibles (pour s'amuser bien sûr).

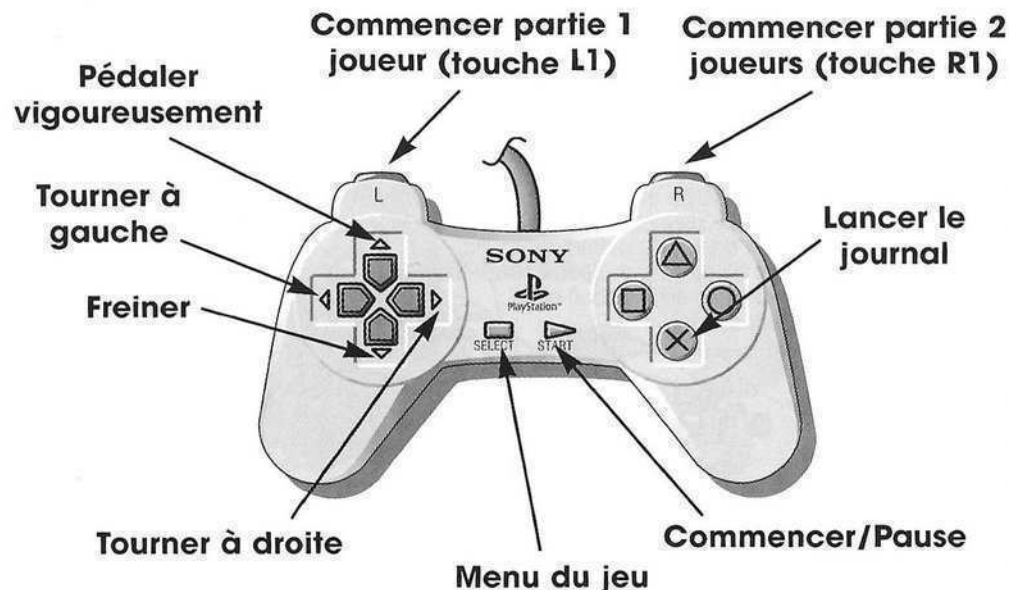
Le jeu s'écoule par jour de la semaine. Chaque partie est constituée d'une semaine de 7 jours qui commence le lundi. Vous devez faire votre tournée tous les jours et essayer d'arriver sans encombre à dimanche. Chaque nouvelle journée propose encore plus de sensations et de défis sous forme d'obstacles et de personnages loufoques dans le voisinage. Pour continuer la partie, vous devez rouler sur des piles de journaux pour réapprovisionner votre stock. Si vous perdez tous vos clients, la partie est finie.

POINTS ATTRIBUÉS

Livraison : 100 ou 250
Dégâts : 100-250
Sauts : 50



COMMANDES PAR DÉFAUT DE PAPERBOY



REMARQUE : reportez-vous à la rubrique **Options communes à tous les jeux** pour plus de détails sur les autres options de Paperboy.

MODE DE CONDUITE ET DE PÉDALAGE

- Pédaler + Freiner** : ce mode utilise **Pédaler** pour accélérer et **Freiner** pour s'arrêter.
- Pédaler seulement** : utilisez **Pédaler** pour accélérer et relâchez pour vous arrêter. **Freiner** ne fait rien.
- Freiner seulement** : appuyez sur **Freiner** pour vous arrêter et relâchez pour accélérer.
- Pédaler à moitié** : avance à 50 % de la vitesse ; utilisez **Pédaler** pour aller plus vite, **Freiner** pour ralentir.

CLASSIQUES

RoadBlasters

RoadBlasters est un jeu de guerre futuriste où vous affrontez des adversaires maléfiques au volant d'une voiture blindée à hautes performances équipée d'armes spéciales uniques.

La route vous conduit à travers toute une série de pays, alternant points de contrôle et points de ralliement. Les points de contrôle sont des objectifs intermédiaires qui vous donnent du carburant supplémentaire lorsque vous les franchissez. Les points de ralliement sont similaires aux lignes d'arrivée des jeux de course ordinaires car ils indiquent l'achèvement d'une section de la course. Du carburant supplémentaire est distribué et les performances du joueur sont évaluées sur un écran déroulant à chaque point de ralliement.

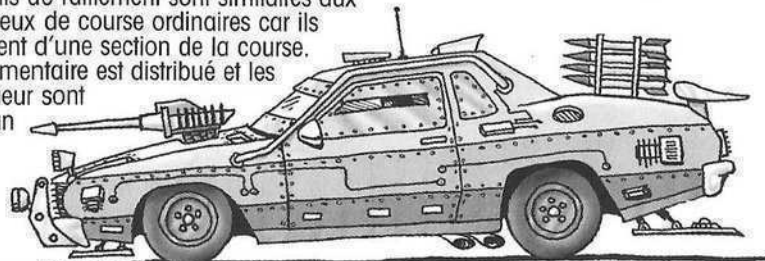
Les Stingers aérodynamiques et ultra-rapides, les

Commands à blindage lourd, les Rat Jeeps évasives et imprévisibles et les Cycles rapides et nerveux combinent leurs forces pour essayer de vous empêcher d'atteindre le point de ralliement suivant. De plus, les routes sont truffées de mines et vous devez éviter les tirs des canons de tourelles, les bombes lancées par les véhicules adverses ainsi que beaucoup d'autres obstacles. Equipé des paquets d'armes spéciales largués par un avion de soutien, vous pouvez vous procurer, par exemple, un missile de croisière, un injecteur nitro, une mitrailleuse U.Z. ou un bouclier électro-magnétique.

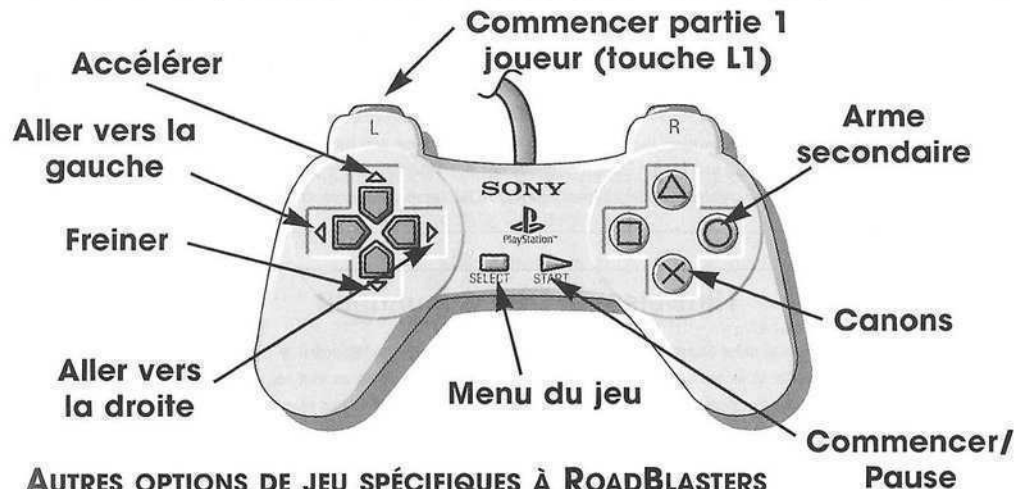
La partie s'achève lorsque vous tombez en panne de carburant. Vous trouverez des globes de carburant verts et rouges tout au long de la route qui vous permettront de vous ravitailler en essence. Les globes rouges contiennent plus d'essence mais sont plus difficiles à ramasser que les globes verts.

MODE D'ACCÉLÉRATION ET DE CONDUITE

- Accélérer + Freiner** : ce mode utilise **Accélérer** pour accélérer et **Freiner** pour s'arrêter.
- Accélérer seulement** : utilisez **Accélérer** pour accélérer ; relâchez pour vous arrêter. **Freiner** ne fait rien.
- Freiner seulement** : appuyez sur **Freiner** pour vous arrêter ; relâchez pour accélérer.
- Accélérer à moitié** : avance à 50 % de la vitesse ; utilisez **Accélérer** pour aller plus vite, **Freiner** pour ralentir.



COMMANDES PAR DÉFAUT DE ROADBLASTERS



AUTRES OPTIONS DE JEU SPÉCIFIQUES À ROADBLASTERS

CONTINUATIONS (VIES SUPPLÉMENTAIRES)

Le nombre de vies supplémentaires (**Continuations**) que vous choisissez détermine la facilité ou la difficulté avec laquelle vous pourrez continuer la partie lorsque vous perdez un véhicule. Choisissez **4**, **5**, **6** ou **Unlimited** (Illimitées).

DEMONSTRATION MODE (MODE DÉMONSTRATION)

Lorsque cette option est activée (**ON**), vous devenez invincible et pouvez traverser tranquillement le jeu.

STEREO MUSIC (MUSIQUE STÉRÉO)

Si vous disposez d'un équipement stéréo, pourquoi ne pas en tirer profit ? Activez (**ON**) ou désactivez (**OFF**) cette option.

REMARQUE : reportez-vous à la rubrique **OPTIONS COMMUNES À TOUS LES JEUX** pour plus de détails sur les autres options de **RoadBlasters**.

Zur Beachtung

Dieses ist eine CD ROM für die PlayStation™ Videospielekonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation™ geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer PlayStation™ genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD ROM nur am Rand und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD ROM zu berühren. Die CD ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD ROM, da die zu Betriebsfehlern führen kann.

Hinweise für Ihre Gesundheit

• Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden. • Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind. • Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt. • Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Videospiele Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service No.) siehe letzte Seite des Handbuchs

Kompilation © 1998 Atari Games Corporation. Gauntlet, Marble Madness, Paperboy und RoadBlasters sind Warenzeichen der Atari Games Corporation. Gauntlet © 1985, Marble Madness © 1984, Paperboy © 1985, RoadBlasters © 1987 Atari Corporation. Alle Rechte von Atari vorbehalten. Millipede und Crystal Castle sind Warenzeichen der Atari Corporation. In Lizenz verwendet. Millipede © 1982, Crystal Castle © 1983 Atari Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Midway und das Midway M-Logo sind Warenzeichen von Midway Games Inc. Konvertierung: Digital Eclipse Software Inc. Vertrieb: GT Interactive Software Corp. In Lizenz von Midway Home Entertainment Inc.

© 1997 Atari Games Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Nur für den privaten Gebrauch. Das unerlaubte Kopieren, Adaptieren, Verleihen, Ausleihen, der Weiterverkauf, Einsatz in Spielhallen, die Verwendung gegen Gebühr, das Senden, Übertragen über Kabel, öffentliche Aufführen, der Vertrieb oder das Extrahieren dieses Produktes bzw. jeglicher als Warenzeichen gekennzeichneten oder urheberrechtlich geschützten Bestandteile dieses Produktes sind verboten. Herausgeber: GT Interactive Software Corp. Entwicklung: Atari Games Corporation. GT™ ist ein Warenzeichen, und das GT-Logo® ist ein eingetragenes Warenzeichen der GT Interactive Software Corp. Alle anderen Warenzeichen sind das Eigentum der jeweiligen Firmen.



SLES-00712

Technische Hilfe und Kundenservice

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht weiter? Kein Problem – unsere Hotline-Mitarbeiter helfen Ihnen gerne weiter.

Sie erreichen unsere Spiele-Hotline:

Montags bis sonntags (außer an Feiertagen) zwischen 15.00 und 20.00 Uhr,
Tel. 01805 / 25 43 91

Auch außerhalb unserer Hotline-Zeiten gibt es keinen Grund zu Verzweiflung: Unsere Support-Sprachbox hat jede Menge Tips und Tricks sowie Antworten auf häufig gestellte Fragen zu unseren Produkten - an 365 Tagen im Jahr, 24 Stunden täglich.

Info-Sprachbox
Tel. 01805 / 25 43 92

Sie können uns auch gerne schreiben:

GT INTERACTIVE SOFTWARE GmbH
Kundenservice
Wargburgstr. 35
D-20354 Hamburg
Fax : 01805 / 25 43 92

Alle schriftlichen Anfragen werden innerhalb von 2 Tagen bearbeitet.

Bitte beachten Sie : Sollten Sie feststellen, daß Ihre CD fehlerhaft ist, wenden Sie sich bitte direkt an Ihren Händler oder setzen sich telefonisch mit unserem Kundenservice in Verbindung.



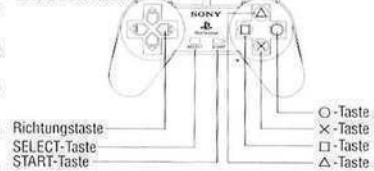
INHALT

Spielstart	.51
Control Setup (Konfiguration der Steuerung)	.52–53
Sanfter Reset	.53
Einsatz Ihrer Memory Card	.54
Main Menu (Hauptmenü)	.55
Spielspezifische Optionen	.56–57
Optionen für alle Spiele	.58
Greatest Hits	.59–70
Crystal Castles	.59
Gauntlet	.61
Marble Madness	.63
Millipede	.65
Paperboy	.67
RoadBlasters	.69

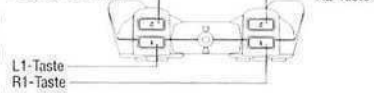
SPIELSTART

Richten Sie Ihre PlayStation™-Spielkonsole entsprechend den Anweisungen in der Bedienungsanleitung ein. Stellen Sie sicher, daß das Gerät ausgeschaltet ist, bevor Sie eine CD einlegen oder herausnehmen. Legen Sie die CD *Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 2* ein, und schließen Sie das CD-Fach. Schließen Sie die Controller an, und schalten Sie die PlayStation™-Spielkonsole ein. Um das Spiel zu starten, folgen Sie bitte den Bildschirmanweisungen. Sie sollten keine Peripheriegeräte anschließen oder entfernen bzw. Memory Cards einlegen oder herausnehmen, nachdem Sie das Gerät eingeschaltet haben. Vergewissern Sie sich, daß auf Ihrer Memory Card genügend freie Speicherblöcke sind, bevor Sie mit dem Spielen beginnen.

Sicht von oben



Sicht von vorn

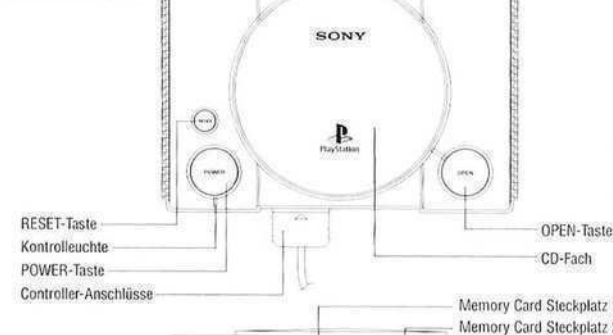


Bei einem Spiel, das die Mouse unterstützt, muß sich der Controller bei Spielbeginn im Controller Steckplatz 2 befinden.

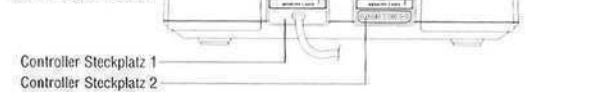
WAHL VON MENÜPUNKTEN

- Drücken Sie die Richtungstasten **OBEN**, **UNTEN**, **LINKS** oder **RECHTS** zum Markieren von Optionen.
- Drücken Sie die **X-Taste** zur Auswahl einer Option.
- Drücken Sie die **▲-Taste** um zurück zum vorhergehenden Menü zu gelangen.

SICHT VON OBEN

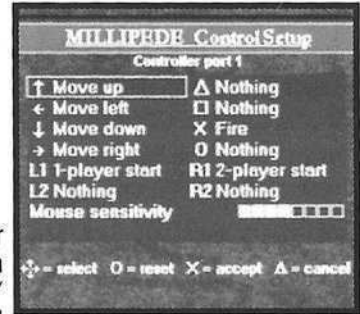


SICHT VON VORN



KONFIGURATION DER STEUERUNG

Der Bildschirm "Control Setup" (Setup-Bildschirm für die Steuerung) eines Spiels findet sich unter Controller(s) im Menü "In-Game Options" (Optionsmenü) des jeweiligen Spiels, siehe **SPIELSPECIFISCHE OPTIONEN**.



Jedes der sechs Spiele von *The Atari Collection 2* verfügt über eine andere Standardsteuerung. Die Standardsteuerung für ein Spiel können Sie aufrufen, indem Sie das Spiel im "Main Menu" (Hauptmenü) auswählen und die **SELECT-Taste** drücken, sobald der Demo-Bildschirm des jeweiligen Spiels erscheint.

Wenn der Optionsbildschirm erscheint, wählen Sie **Controller 1** oder **Controller 2**, und drücken Sie danach die **X-Taste**, um die Standardsteuerung des Spiels aufzurufen. (Bei *Gauntlet* heißt die Option **Controllers**, da *Gauntlet* den Multi tap für vier Spieler unterstützt.)

Um Ihren Controller nach Ihren Wünschen einzustellen, betätigen Sie die **Richtungstasten OBEN** oder **UNTEN**, um die Steuerung zu markieren. Mit den **Richtungstasten LINKS** oder **RECHTS** schalten Sie durch die verschiedenen Einstellungen. Wenn Sie fertig sind, bestätigen Sie Ihre Änderungen mit der **X-Taste** und kehren zum Bildschirm mit den spielspezifischen Optionen zurück.

Anmerkung: Bei *Paperboy* und *RoadBlasters* gibt es 4 Steuerungsarten. Drücken Sie auf dem Bildschirm "Control Setup" die **Richtungstasten LINKS** oder **RECHTS**, um sich die Steuerungsarten und Konfigurationen anzusehen.



CONTROL SETUP (KONFIGURATION DER STEUERUNG)

SPIELSPEZIFISCHE EMPFINDLICHKEITSEINSTELLUNGEN

Die Spiele verfügen über eigene Empfindlichkeitseinstellungen, die Sie nach Ihren Wünschen anpassen können. Bei manchen Spielen gibt es diese Möglichkeit nicht. Spielen Sie nach der Änderung einer Einstellung eine oder zwei Minuten, um die Bewegungen zu testen und festzustellen, ob Sie damit zurechtkommen. Falls nicht, kehren Sie zum Menü zurück, und nehmen Sie dort weitere Änderungen vor.

MOUSE SENSITIVITY (MOUSE-EMPFINDLICHKEIT) (NUR BEI CRYSTAL CASTLES, MARBLE MADNESS UND MILLIPEDE)

Markieren Sie bei Spielen mit Mouse-Steuerung diese Option, und ändern Sie dann mit den Richtungstasten LINKS oder RECHTS die Empfindlichkeit der Mouse-Bewegung.

CONTROLLER SPEED (CONTROLLERGESCHWINDIGKEIT) (NUR BEI CRYSTAL CASTLES UND MARBLE MADNESS)

Markieren Sie diese Option, und drücken Sie dann die Richtungstasten LINKS oder RECHTS, um die Controllergeschwindigkeit zu ändern.

STEERING, GAS/PEDAL SENSITIVITY (EMPFINDLICHKEIT VON LENKUNG UND GASPEDAL) (NUR BEI ROADBLASTERS)

Bei *RoadBlasters* können Sie die Empfindlichkeit von Lenkung und Gas anpassen. Markieren Sie diese Option, und drücken Sie dann die Richtungstasten LINKS oder RECHTS, um die Controllerempfindlichkeit zu ändern.



SANFTER RESET

Sie können in jeder Spielsituation zum Titelschirm gelangen, indem Sie die START-Taste und gleichzeitig die SELECT-Taste zwei Sekunden lang gedrückt halten.

EINSATZ IHRER MEMORY CARD

Befindet sich eine Memory Card in Ihrer PlayStation™-Spielkonsole, können Sie High Scores sowie die Konfiguration der Optionen und Controller speichern. Ist die Option "Auto-save Game" (Automatisch speichern) aktiviert, wird Ihre Konfiguration automatisch immer dann gespeichert, wenn Sie ein Spiel beenden, und wird wieder geladen, wenn beim Einschalten des Geräts eine Memory Card eingelegt ist. Mit Save Now (Speichern) und Load Now (Laden) können Sie auch selber speichern und laden (weitere Informationen hierzu siehe **Spilspezifische Optionen**). Sind zwei Memory Cards verfügbar, müssen Sie ein Speicherziel angeben (Save to where?). Wählen Sie den Speicherplatz, in dem Sie die Spieldaten abspeichern wollen.

Wenn Sie erstmals auf einer Memory Card speichern und diese voll ist, erscheint der Bildschirm "Delete A Memory Card File" (Datei von Memory Card löschen). Er zeigt alle Dateien an, die sich auf Ihrer Memory Card befinden, und Sie können eine davon löschen, um Platz für *Atari Collection 2* zu schaffen. (*Atari Collection 2* erfordert nur einen Speicherblock auf der Memory Card.)

Markieren Sie mit den Richtungstasten OBEN oder UNTEN einen Speicherplatz, und löschen Sie mit der **O-Taste** die ausgewählte Datei. Wenn Sie Memory Cards austauschen, können Sie mit der **X-Taste** die Dateiliste aktualisieren. Wollen Sie keine Datei löschen, drücken Sie eine beliebige Taste außer der **X-Taste**, um den Vorgang abubrechen.

WARNUNG: SIE DÜRFEN EINE MEMORY CARD NIE WÄHREND EINES SPEICHER- ODER LADEVORGANGS EINLEGEN ODER HERAUSNEHMEN.

DIE VERWENDUNG DES MULTI TAP MIT GAUNTLET

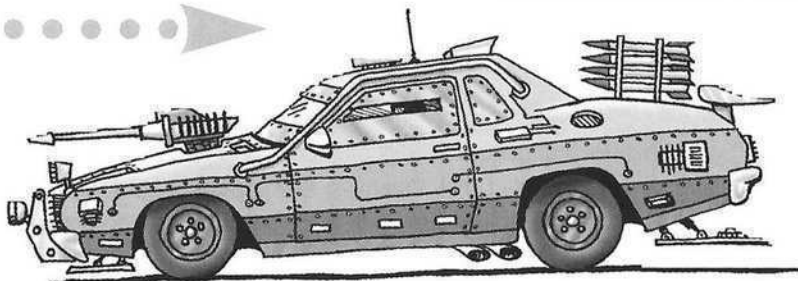
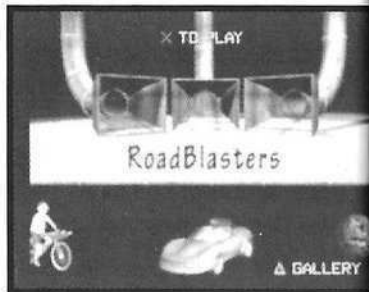
Die "Game Options" (Spieloptionen) von *Gauntlet* ermöglichen ein Spiel zu viert.

Wenn mehrere Spieler (bis zu 4) mit einem Multi tap *Gauntlet* spielen wollen, müssen Sie den Multi tap an Controller Steckplatz 1 anschließen. Bei der Verwendung des Multi tap muß mindestens ein Controller an Controller Steckplatz 1-A des Multi tap angeschlossen sein; andernfalls werden weitere Controller nicht registriert.

MAIN MENU (HAUPTMENÜ)

Das Hauptmenü zeigt einen animierten Bildschirm für die Spielauswahl. Betätigen Sie die Richtungstasten LINKS oder RECHTS, um durch die Spiele zu gehen.

Drücken Sie die X-Taste, um ein Spiel auszuwählen und zum Demo-Bildschirm des jeweiligen Spiels zu gehen. Drücken Sie die START-Taste, um mit dem Spiel zu beginnen, oder betätigen Sie die SELECT-Taste, um das jeweilige "In-Game Menu" aufzurufen.



Mit der **▲-Taste** gelangen Sie in die **Gallery** (Galerie), wo Sie Original-Arcade-Kunstwerke, -Automaten und -Werbematerial finden; dazu kommen noch interessante und wenig bekannte Informationen zu den Arcade-Klassikern! Alles echt cool!

SPIELSPEZIFISCHE OPTIONEN

Nachdem Sie ein Spiel im Hauptmenü ausgewählt haben, drücken Sie die SELECT-Taste, um das spielspezifische Menü aufzurufen. Treffen Sie Ihre Auswahl unter den folgenden Optionen:



EXIT (BEENDEN)

Mit dieser Option beenden Sie das aktuelle Spiel und öffnen den Bildschirm zum Beenden des Spiels. Von hier aus können Sie zum Hauptmenü zurückkehren, ein neues Spiel auswählen oder die Einführungssequenz zum Spiel sehen.



START 1 PLAYER/START 2 PLAYER (1-SPIELER-MODUS STARTEN/2-SPIELER-MODUS STARTEN)

Wählen Sie ein Spiel für einen oder zwei Teilnehmer aus. Im 2-Spieler-Modus können sich die Teilnehmer bei *Crystal Castle*, *Millipede* und *Paperboy* rundenweise abwechseln. *Gauntlet* können vier Personen gleichzeitig spielen, und an *Marble Madness!* können zwei Spieler gemeinsam teilnehmen. *RoadBlasters* ist ein Spiel für einen Teilnehmer.

(Bei *Gauntlet* kann jeder Spieler ein Spiel getrennt beginnen bzw. sich beteiligen. Jeder Spieler sollte im spielspezifischen Menü "Join/Add Health" (Teilnahme/Gesundheit verbessern) mit dem Controller wählen, den er/sie verwenden wird. Standardmäßig können Sie mit der L1-Taste auch auf die Schnelle die Teilnahme anmelden oder mit der R1-Taste Ihre Gesundheit verbessern.)

GAME OPTIONS (SPELOPTIONEN)

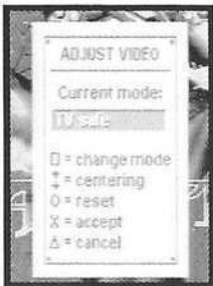
Jedes Spiel enthält spielspezifische Optionen für das ausgewählte Spiel. Im Abschnitt **GREATEST HITS** finden Sie Einzelheiten zu den jeweiligen spielspezifischen Optionen.



SPIELSPECIFISCHE OPTIONEN

CONTROLLER 1/CONTROLLER 2 ("CONTROLLERS" BEI GAUNTLET)

Rufen Sie die Controller-Standardkonfiguration für das jeweilige Spiel auf, oder konfigurieren Sie den/die Controller nach Ihren Wünschen. Einzelheiten entnehmen Sie bitte dem Kapitel KONFIGURATION DER STEUERUNG.



ADJUST VIDEO (VIDEOEINSTELLUNG)

The Atari Collection 2 hat einstellbare TV-Modi. Auf dem Bildschirm "Adjust Video" können Sie die Videoeinstellungen vornehmen. Wählen Sie den Video-Modus aus, der für Ihr Fernsehgerät oder Ihren Monitor am besten geeignet ist. Wenn möglich, paßt der Modus "TV Safe" (TV Sicher) die Darstellungsgröße an alle Fernsehgeräte an. (Bei *Paperboy* verringert die Helligkeitsregelung im TV-Modus den Blendeffekt.) Wenn Ihr Fernsehgerät diese Funktion unterstützt, können Sie diese Spiele in einem exakteren Arcade-Modus austragen. Diese Einstellung wird auf Ihrer Memory Card gespeichert, wenn Auto Save (Automatisch speichern) aktiviert ist oder wenn Sie "Save Now" (Speichern) bei den spielspezifischen Optionen wählen.

LOAD NOW (LADEN)

Wenn eine Memory Card in Ihre Konsole eingelegt ist, können Sie Ihre gespeicherten High Scores sowie die Konfigurationen der Optionen und Controller laden.

SAVE NOW (SPEICHERN)

Wenn Sie diese Option wählen, werden die Konfigurationen der Optionen und Controller sowie Ihre High Scores auf der Memory Card gespeichert.

ANMERKUNGEN:

- Wenn Sie "Auto-save on Exit" (Bei Spielende automatisch speichern) im Spieloptionen-Menü eines Spiels aktivieren, speichert PlayStation™ beim Beenden des Spiels automatisch die High Scores sowie die Konfiguration Ihrer Optionen und Controller (siehe Optionen für alle Spiele).
- Wenn sich Ihre Memory Card beim nächsten Einschalten in der Konsole befindet und Sie beim letzten Mal die Funktion "Auto-save on Exit" aktiviert haben, lädt PlayStation™ automatisch Ihre High Scores sowie die Konfiguration Ihrer Optionen und Controller.

OPTIONEN FÜR ALLE SPIELE

Jedes Spiel verfügt über spezifische Optionen. Einzelheiten zu den jeweiligen Optionen finden Sie im Abschnitt "Greatest Hits". Die folgenden Optionen sind in allen Spielmenüs gleich. Um Einstellungen zu ändern, markieren Sie eine Option und drücken anschließend die Richtungstasten LINKS oder RECHTS.

VOLUME (LAUTSTÄRKE)

Damit stellen Sie die Lautstärke der Musik und der Soundeffekte des Spiels ein.

BONUS LIFE EVERY (BONUSLEBEN ALLE) (NUR BEI CRYSTAL CASTLES, PAPERBOY UND MILLIPEDE)

Bei manchen Spielen können Sie die Punktzahl einstellen, die für ein Extra-Leben benötigt wird. Je nach dem gewünschten Schwierigkeitsgrad können Sie die Punktzahl hoch oder niedrig ansetzen.

DIFFICULTY (SCHWIERIGKEIT)

Erhöht oder verringert den Schwierigkeitsgrad eines Spiels.

LIVES TO START (ANZAHL DER LEBEN BEI SPIELBEGINN) (NUR BEI CRYSTAL CASTLES, PAPERBOY UND MILLIPEDE)

Wählen Sie die Anzahl der Leben, mit der Sie das Spiel beginnen möchten. Wenn Sie das Spiel schwierig gestalten möchten, wählen Sie eine geringe Anzahl, wenn Sie Ihr Spiel verlängern möchten, eine hohe Anzahl.

SHOW TEST MODE (TEST-MODUS ZEIGEN) (NUR BEI CRYSTAL CASTLES UND MILLIPEDE)

Stellen Sie diese Option auf ON (EIN), um den Original-Testmodus des Arcade-Spiels aufzurufen, der Diagnosemöglichkeiten und das Spiel-Setup enthält. Sie können die L1- und/oder R1-Taste (im Standardsteuerungs-Setup) benutzen, um durch diese Optionen zu gehen. Denken Sie daran, daß Änderungen, die Sie im Test-Modus vornehmen, Ihre Einstellungen im Spieloptionsmenü ändern.

CLEAR HIGH SCORES (HIGH SCORES LÖSCHEN)

Wählen Sie YES (JA), um Ihre High-Scores-Tabelle zu löschen.

AUTO-SAVE ON EXIT (BEI SPIELENDEN AUTOMATISCH SPEICHERN)

Wählen Sie diese Option, um High Scores, Spieloptionen und Controller-Konfigurationen jedesmal, wenn Sie ein Spiel beenden, auf Ihrer Memory Card zu speichern.

GREATEST HITS

CRYSTAL CASTLES

Es war einmal ein Bär namens Bentley. Er zog durchs Land auf der Suche nach dem Glück. Nur rubinrote Edelsteine konnten den schlauen Bären zufriedenstellen. Auf seinen Wanderungen durch das Land von Crystal Castles sammelte Bentley diese Juwelen, worauf sich Ruhm und Reichtum auf diesen außergewöhnlichen Bären ergossen.

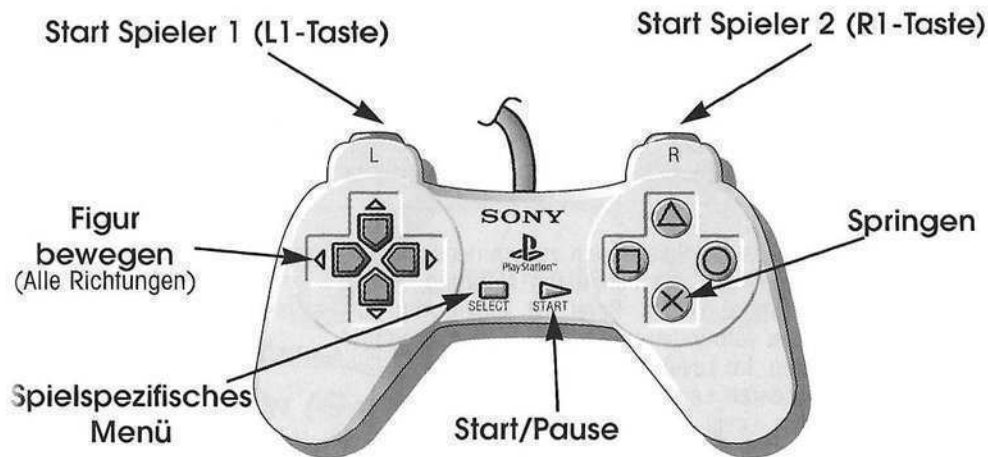
Bentley streift durch Wellen verführerischer Spuren von Rubinen, die sich durch ein 3D-Superlabyrinth winden, das auf 16 verschiedenen Spielfeldern zu finden ist, darunter eine Burgfestung, ein Palast und sogar ein Kerker. Tunnel sind zu erkunden, Aufzüge befördern ihn von einem Plateau auf das nächste, und manchmal findet er eine verborgene Rampe!

Der Trick liegt darin, all den grauerregenden Wesen zu entkommen, die ihn auf seinem Weg verfolgen und ihrerseits Edelsteine einsammeln, um seine Chancen zu verringern. Schafft er es, die Konkurrenz zu schlagen und den letzten Edelstein einer Welle zu erhaschen, wartet auch ein schöner Bonus auf ihn.

Vier separate Labyrinthwellen gibt es in jedem Level des Spiels, und in jeder vierten Welle lebt die Hexe Berthilda. Das Verschwinden Berthildas bringt Bentley 3000 Punkte ein, doch er kann sie nur erledigen, wenn er den Zauberhut trägt, der sich irgendwo auf dem Bildschirm befindet. Warps harren in den späteren Wellen ihrer Entdeckung. Warpen bringt Bentley zur Belohnung ein Bonusleben, und sogar zwei, wenn der Spieler auf Level 4 oder darüber hinaus warpt. Viel Spaß!



STANDARDSTEUERUNG FÜR CRYSTAL CASTLES



ZUSÄTZLICHE SPEZIELLE OPTIONEN FÜR CRYSTAL CASTLES

COLOR SCHEME (FARBKOMBINATION)

Wählen Sie eine von vier möglichen Farbkombinationen für dieses Spiel aus.

SHOW TRAK-BALL LIGHT? (TRAK-BALL-LICHT ZEIGEN?)

Schalten Sie das Trak-Ball-Licht ON (EIN) oder OFF (AUS).

Einzelheiten zu weiteren Optionen für *Crystal Castles* können Sie dem Kapitel **OPTIONEN FÜR ALLE SPIELE** entnehmen.

GREATEST HITS

Die Spieler wählen aus den vier Gauntlet-Figuren aus: Thor dem Krieger, Thyra der Walküre, Merlin dem Zauberer oder Questor dem Elfen. Jeder dieser Helden verfügt über Fähigkeiten, die nur ihm/ihr zu eigen sind. Thor der Krieger ist ein raffinierter Nahkämpfer. Thyra die Walküre besitzt eine starke Rüstung, Merlin der Zauberer hat die besten Zauberkräfte und Questor der Elf ist am schnellsten.



Die Action beginnt, wenn die Spieler sich zusammenschließen, um die Wellen angreifender Monster zu bekämpfen, und die Fehde um Nahrung, Schätze und Zaubertränke aufnehmen. Jedes Spiel ist einzigartig, da sich unterschiedliche Spieler verbünden und so neue Fähigkeiten und Strategien kombinieren. Im Level 1 finden die Spieler Ausgänge zu den anderen Leveln. Sie können sich dann entscheiden, Level 1 zu verlassen und bis zu Level 8 zu springen. In Level 8 und danach finden sich die Spieler in einem von über einhundert verschiedenen Labyrinth wieder.



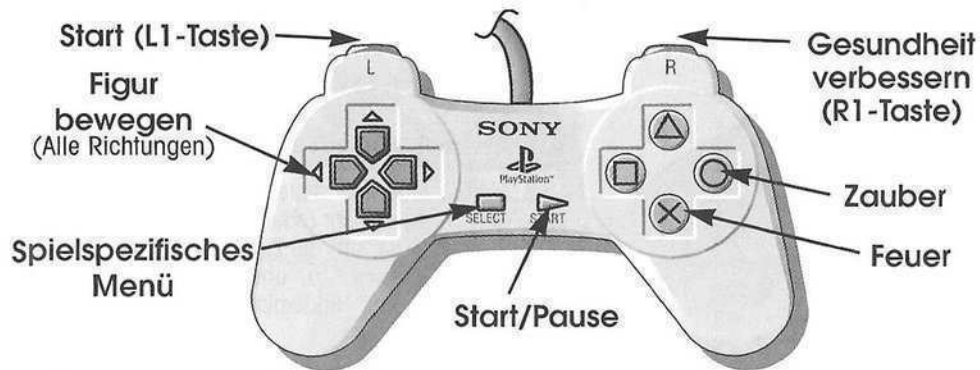
Wie lange ein Spieler durchhält, hängt von seiner "Gesundheit" ab. Zu Beginn des Spiels wählen die Spieler die Menge an Gesundheitspunkten, mit der sie das Abenteuer aufnehmen möchten. Gesundheitspunkte verliert man bei Kontakt mit Monstern und im Verlauf der verstrichenen Zeit. Der Gesundheitszustand kann verbessert werden, indem man die Nahrung aufsammelt, die in den meisten Labyrinth zu finden ist.

WEITERE SPEZIELLE OPTIONEN FÜR GAUNTLET

REDUCE HELP (HILFE VERRINGERN)

Wenn Sie schon erfahren sind, können Sie diese Option auf JA (YES) stellen, um die Anzahl der Hinweise zu verringern, die Sie bei Spielbeginn erhalten.

STANDARDSTEUERUNG FÜR GAUNTLET



WEITERE SPEZIELLE OPTIONEN FÜR GAUNTLET

GAUNTLET VERSION (GAUNTLET-VERSION)

Standardmäßig spielen Sie die 2-Spieler-Version von Gauntlet. Wenn Sie einen Multi tap besitzen, können Sie durch Änderung dieser Option ein Spiel zu viert auswählen. Anmerkung: In einem Spiel zu viert ist jeder Controller fest einer Figur zugeordnet.

GESUNDHEIT PRO MÜNZE (HEALTH PER COIN)

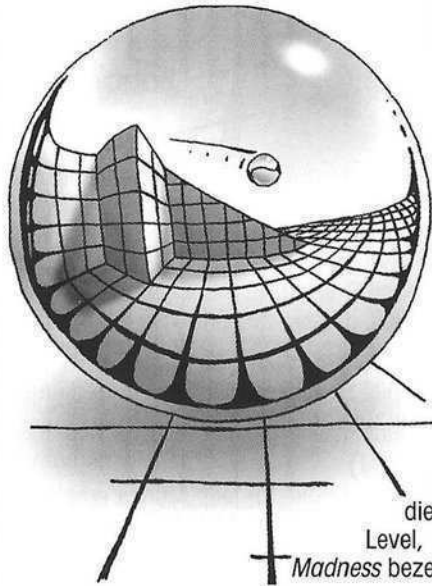
Sie können die Anzahl an Gesundheitspunkten bestimmen, die Sie für jede Münze erhalten. Doch denken Sie daran, daß es nicht notwendig ist, die Gesundheit auf Werte über 10.000 zu schrauben. Benötigt ein Spieler nur einen Bonus und erzielt so 30.000 Punkte, wird für ihn eine Punktzahl von 30.000 in der High-Score-Tabelle eingetragen. Verwendet ein Spieler drei Bonusse, um die gleiche Punktzahl zu erreichen, werden ihm in der High-Score-Tabelle nur 10.000 Punkte gutgeschrieben. Man soll schließlich mit Stil überleben, nicht indem man einen Knopf drückt, um die Bonusse einzufahren.

DISABLE SPEECH (SPRACHAUSGABE AUSSCHALTEN)

Mit YES (JA) schalten Sie die Sprachausgabe des Spiels aus; wählen Sie NO (NEIN), um Sprache zu hören.

Einzelheiten zu weiteren Optionen für *Gauntlet* können Sie dem Kapitel Optionen für alle Spiele entnehmen.

MARBLE MADNESS



Bei *Marble Madness* steuern Sie eine Murmel und spielen gegen die Uhr (sowie einen Gegner beim 2-Spieler-Modus), um die Ziellinie am unteren Rand des Spielfeldes zu erreichen. Unfälle oder Kollisionen mit Hindernissen im Feld führen zu einem Zeitverlust.

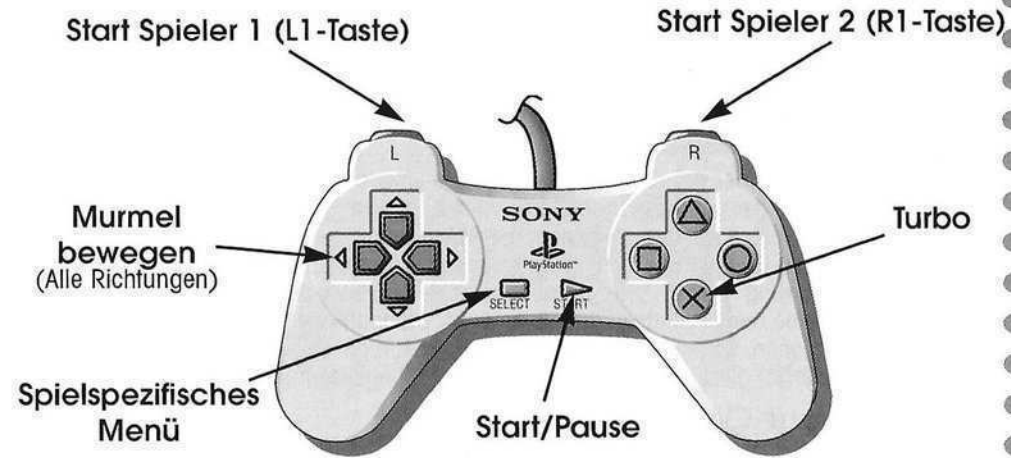
In sechs verschiedenen Wellen werden die Ansprüche immer höher geschraubt. Spielfeld, Hindernisse und Farben ändern sich, wenn Sie einen Level beenden. Welle 5 ist die "verrückte Welle", bei der vorher geltende Regeln und Gesetze umgekehrt werden. Sie können auf Hindernisse zusteuern, um Punkte zu ergattern, und die Schwerkraftgesetze gelten hier nicht mehr. Dies ist eine Pausen- oder "Bonus"-Welle. Welle 6 ist die letzte, die "ultimative Welle". Vollenden Sie diesen schwierigen Level, und Sie können sich zu Recht als König von *Marble Madness* bezeichnen!

Hindernisse zusteuern, um Punkte zu ergattern, und die Schwerkraftgesetze gelten hier nicht mehr. Dies ist eine Pausen- oder "Bonus"-Welle. Welle 6 ist die letzte, die "ultimative Welle". Vollenden Sie diesen schwierigen Level, und Sie können sich zu Recht als König von *Marble Madness* bezeichnen!

WEITERE SPEZIELLE OPTIONEN FÜR *MARBLE MADNESS*

CONTINUES (FORTSETZUNGEN) (NUR BEI 2 SPIELERN)

Sie können diese Option auf ON (EIN) oder OFF (AUS) setzen. Steht die Option auf ON (EIN), können Sie im 2-Spieler-Modus das Spiel fortsetzen, wenn Ihre Zeit abgelaufen ist. Steht sie auf OFF, ist das Spiel zu Ende, sobald Sie alle Murmeln verloren haben.



WEITERE SPEZIELLE OPTIONEN FÜR *MARBLE MADNESS*

CONTROL ORIENTATION (AUSRICHTUNG DER STEUERUNG)

Diese Option befindet sich im Setup-Bildschirm der Steuerung von *Marble Madness*. Sie können die Ausrichtung Ihres Controllers ändern. Wählen Sie **Normal**, und die Richtungstasten bewegen die Murmel nach oben, unten, links oder rechts (Norden, Süden, Osten und Westen) auf Ihrem Bildschirm.

Wählen Sie **45 Degree** (45 Grad), und die Murmel wird nach oben, unten, links oder rechts bewegt, so als befänden Sie sich auf der Bahn. Die **Richtungstasten OBEN, UNTEN, LINKS** oder **RECHTS** bewegen die Murmel jeweils nach Nordwesten, Südosten, Südwesten und Nordosten.

ANMERKUNG: Einzelheiten zu weiteren Optionen für *Marble Madness* können Sie dem Kapitel **OPTIONEN FÜR ALLE SPIELE** entnehmen.

GREATEST HITS

MILLIPEDE

Die Insekten sind wieder da! Die Kriechtiere von Centipede™ haben ihre Nachfolger gefunden in der ultimativen Generation der "Fieslinge" von Millipede, dem Klassiker der Ein- oder Zwei-Spieler-Adventure-Fantasy-Games. Hier geht es noch rasanter zu, so daß Sie ständig unter Hochspannung stehen. Sie werden verschiedenste Kreaturen erleben, coole Soundeffekte, einen Modus zur Auswahl des Startpunktstands sowie weitere Optionen, mit denen Sie verschiedene Schwierigkeitsgrade einstellen können. Dieser Arcade-Klassiker hat alles, um Spieler jeden Alters zu begeistern und zu unterhalten!

WEITERE SPEZIELLE OPTIONEN FÜR MILLIPEDE

DIFFICULTY SETTINGS (SCHWIERIGKEIT)

Es gibt mehrere Optionen zur Einstellung der Gegnerstärke, damit Sie das Spiel an Ihre Fähigkeiten anpassen können. Wählen Sie für die Stärke der "Spider" (Spinne), des "Beetle" (Käfer) und des "Millipede" (Tausendfüßler) zwischen Easy (Einfach) und Hard (Schwierig).

MINIMUM RATING RANGE (BEREICH MINIMALPUNKTZAHL)

Hier können Sie den Minimalbereich der Punktzahl wählen, die auf dem "Select Screen" (Auswahlbildschirm) verfügbar ist (wenn aktiviert). Diese Punktzahl stellt ein Vielfaches der Bonuspunktzahl dar. Wenn Sie z.B. "Bonus life every 20,000" (Bonusleben alle 20.000) wählen und den Bereich auf "2 x Bonus" setzen, können Sie auf dem Auswahlbildschirm aussuchen, ob Sie mit 0, 20.000 oder 40.000 Punkten beginnen.

SELECT SCREEN (AUSWAHLBILDSCHIRM)

Steht diese Option auf ON (EIN), können Sie mit Hilfe des Auswahlbildschirms bei späteren Wellen ins Spiel einsteigen und dafür einen Startbonus erhalten. Der Bereich an Punktzahlen verläuft durch den Minimalbereich oder liegt so hoch wie beim vorletzten Leben, das Sie in Ihrem letzten Spiel erreicht hatten, je nachdem, welcher Wert höher liegt.

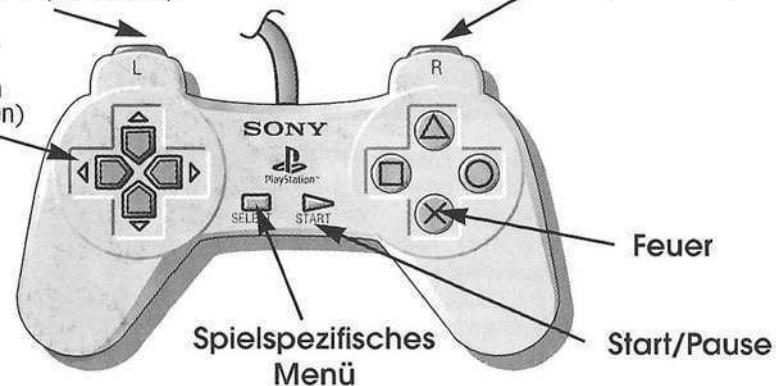


STANDARDSTEUERUNG FÜR MILLIPEDE

Start Spieler 1 (L1-Taste)

Start Spieler 2 (R1-Taste)

Angreifer bewegen
(Alle Richtungen)



WEITERE SPEZIELLE OPTIONEN FÜR MILLIPEDE (FORTSETZUNG)

DEMONSTRATION MODE (DEMO-MODUS)

Steht diese Option auf ON (EIN), können Sie nur von der Spinne getötet werden.

GAME MESSAGES IN (SPIELMELDUNGEN AUF)

Wählen Sie die Sprache, in der die Spielmeldungen dargestellt werden sollen: English (Englisch), German (Deutsch), French (Französisch) oder Spanish (Spanisch).

SHOW PANEL LIGHTS (INSTRUMENTENLEUCHTEN ZEIGEN)

Instrumentenleuchten sind die Lampen des Arcade-Geräts, die anzeigen, ob Sie im Ein- oder Zwei-Spieler-Modus spielen.

ANMERKUNG: Einzelheiten zu weiteren Optionen für *Millipede* können Sie dem Kapitel **OPTIONEN FÜR ALLE SPIELE** entnehmen.

GREATEST HITS



Das Spiel beginnt mit der Wahl von "Easy Street" (einfach), "Middle Road" (mittel) oder "Hard Way" (schwer). Hat der Spieler seine Wahl getroffen, ist die Bahn frei für eine atemberaubende Fahrt. Sie haben volle Kontrolle über die Beschleunigung des Rades oder über reifenquietschende, blitzartige Bremsmanöver.

Das Ziel ist einfach. Liefern Sie mit der "Wurf"-Taste Zeitungen an die Häuser, die Ihnen zur Auslieferung zugeteilt wurden. (Am meisten Punkte erhalten Sie, wenn Sie den Briefkasten treffen.) Die Zeitungen können auch auf Häuser von Nicht-Abonnenten geworfen werden, um dort Fenster einzuwerfen oder andere Ziele zu treffen (zum Spaß natürlich).

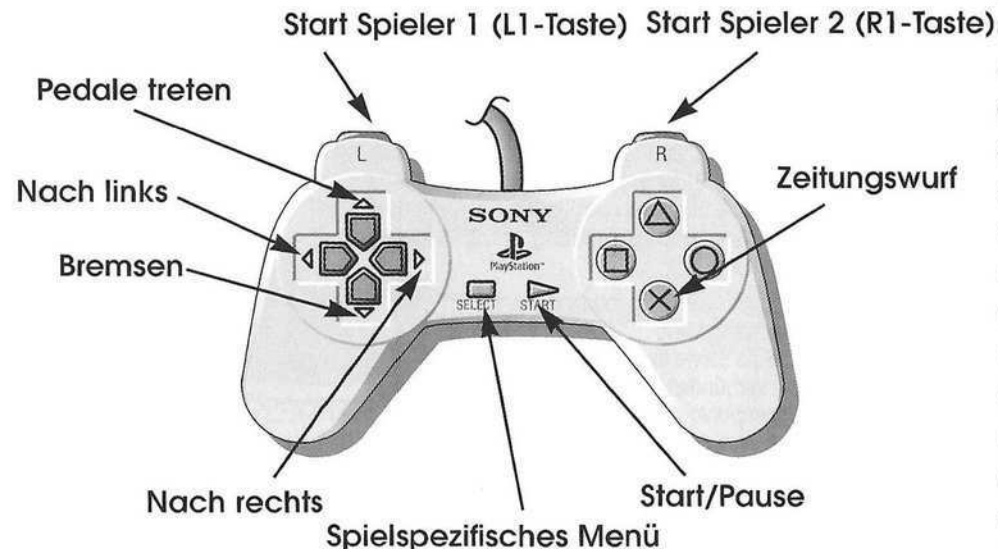
Das Spiel schreitet tageweise voran. Jedes Spiel besteht aus einer 7-Tage-Woche, die montags beginnt. Sie müssen Ihre Route jeden Tag vollenden und versuchen, bis Sonntag durchzuhalten. Jeder Tag bietet mehr Aufregung und Schwierigkeiten in der Form von durchgedrehten Nachbarn und nervenaufreibenden Hindernissen. Um im Spiel zu bleiben, müssen Sie Zeitungspacken überfahren, um so Ihren Vorrat aufzufüllen. Das Spiel ist vorbei, wenn Sie alle Kunden verloren haben.

PUNKTE

Lieferung:	100 oder 250
Sachschaden:	100-250
Sprünge:	50



STANDARDSTEUERUNG FÜR PAPERBOY



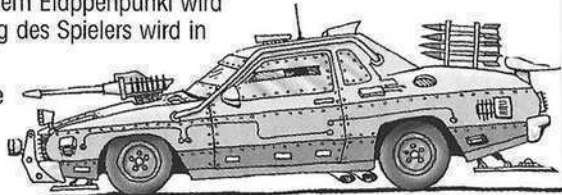
ANMERKUNG: Einzelheiten zu weiteren Optionen für *Paperboy* können Sie dem Kapitel OPTIONEN FÜR ALLE SPIELE entnehmen.

TRETMODUS DES FAHR-CONTROLLERS

- Pump + Brake (Treten + Bremsen)** • In diesem Modus wird mit "Treten" beschleunigt und mit "Bremsen" gestoppt.
- Pump Only (Nur Treten)** • Mit "Treten" wird beschleunigt. Zum Anhalten, Treten loslassen. "Bremsen" ist funktionslos.
- Brake Only (Nur Bremsen)** • Drücken Sie zum Anhalten "Bremsen". Lassen Sie zum Beschleunigen "Bremsen" wieder los.
- Half Pump (Treten halbe Kraft)** • Sie fahren mit 50% Geschwindigkeit; mit "Treten" können Sie schneller, mit "Bremsen" langsamer fahren.

GREATEST HITS

RoadBlasters



● *RoadBlasters* ist ein futuristisches Gefechtsspiel, bei dem SIE bösartige Gegner bekämpfen, während Sie sich hinter dem Steuer eines gepanzerten Hochleistungsautos mit einzigartigen Spezialwaffen befinden.

● Die Streckenführung bringt Sie durch mehrere Länder und abwechselnd an Kontroll- und Etappenpunkten vorbei. Kontrollpunkte sind Teilziele, an denen Ihnen zusätzlicher Treibstoff zugeteilt wird, wenn Sie vorbeirasen. Etappenpunkte ähneln Ziellinien bei normalen Rennspielen, da sie den Abschluß einer Rennetappe darstellen. An jedem Etappenpunkt wird Bonus-Treibstoff zugewiesen, und die Leistung des Spielers wird in einer Scrollanzeige bewertet.

● Schnittige, schnelle Stingers, schwer gepanzerte Kommandoautos, eigenwillige und unberechenbare Rat Jeeps sowie flinke, bewegliche Motorräder verbünden sich, damit Sie den nächsten Etappenpunkt nicht erreichen.

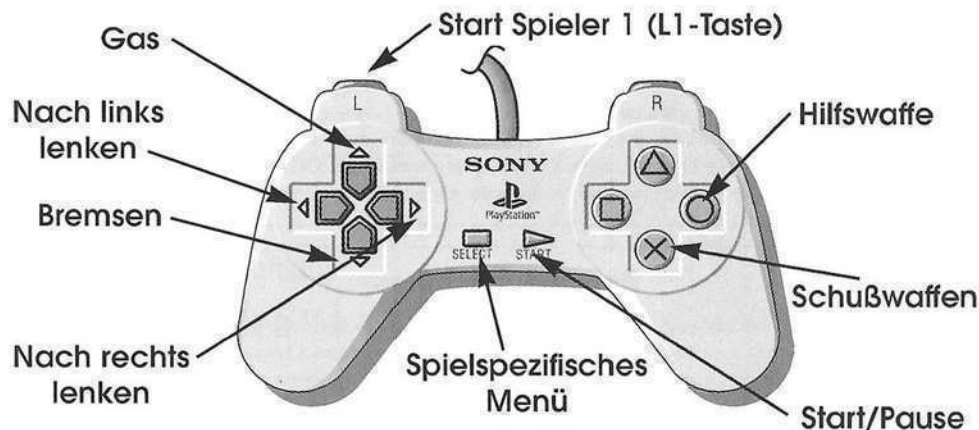
● Zusätzlich befinden sich Minen in der Straße, Gewehrtürme beschießen sie, Bomben werden von gegnerischen Fahrzeugen auf Sie geschleudert, und weitere Hindernisse müssen überwunden werden. Wenn Sie an ein von einem Hilfsjet abgeworfenes Spezialwaffenpack andocken, erhalten Sie Spezialwaffen wie eine Cruise Missile, einen Nitro-Injector, eine U.Z.-Kanone oder einen Elektrischen Schild.

● Das Spiel ist beendet, wenn Sie keinen Treibstoff mehr haben. Entlang der Straße gibt es grüne und rote Treibstoffkugeln, die Sie berühren müssen, um weiteres Benzin zu erhalten. Rote Kugeln enthalten mehr Kraftstoff, sind jedoch schwerer einzusammeln als grüne.

GASMODUS DES LENK-CONTROLLERS

- **Gas + Break (Gas + Bremse)** • In diesem Modus wird mit "Gas" beschleunigt und mit "Bremsen" gestoppt.
- **Gas Only (Nur Gas)** • Mit "Gas" wird beschleunigt. Zum Anhalten, "Gas" loslassen. "Bremsen" ist funktionslos.
- **Brake Only (Nur Bremsen)** • Drücken Sie zum Anhalten "Bremsen". Lassen Sie zum Beschleunigen "Bremsen" wieder los.
- **Half Gas (Halbes Gas)** • Sie fahren mit 50 % Geschwindigkeit; mit "Gas" können Sie schneller, mit "Bremsen" langsamer fahren.

STANDARDSTEUERUNG FÜR ROADBLASTERS



WEITERE SPEZIELLE OPTIONEN FÜR ROADBLASTERS

CONTINUATIONS (FORTSETZUNGEN)

Die Menge an Continuations, die Sie wählen, bestimmt, wie einfach es für Sie ist, das Spiel fortzusetzen, wenn Sie ein Fahrzeug verlieren. Wählen Sie zwischen 4, 5, 6 oder Unlimited (Unbegrenzt).

DEMONSTRATION MODE (DEMO-MODUS)

Steht diese Option auf ON (EIN), sind Sie unverwundbar und können durch das Spiel "streifen".

STEREO MUSIC (STEREO-MUSIK)

Wenn Sie die Möglichkeit zur Stereowiedergabe haben, warum sollen Sie sie dann nicht nutzen? Sie können diese Option auf ON (EIN) oder OFF (AUS) stellen.

ANMERKUNG: Einzelheiten zu weiteren Optionen für *RoadBlasters* können Sie dem Kapitel **OPTIONEN FÜR ALLE SPIELE** entnehmen.

Precaución

- Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation™. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse.
- Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation™ para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation™ para fuera de Europa.
- Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation™.
- Inserte el disco en la PlayStation™ con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba.
- Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos.
- Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave.
- No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad.
- No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

- Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola.
- No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco.
- Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla.
- Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.)

Copyright de la compilación: © 1998 Atari Games Corporation. Gauntlet, Marble Madness, Paperboy y Road Blasters son marcas comerciales de Atari Games Corporation. Gauntlet © 1985, Marble Madness © 1984, Paperboy © 1985, Road Blasters © 1987 Atari Corporation. Reservados todos los derechos. Atari, Millipede y Crystal Castle son marcas comerciales de Atari Corporation, y han sido utilizadas con autorización. Millipede © 1982, Crystal Castle © 1983 Atari Corporation. Todos los derechos reservados. Midway y el logotipo de Midway M son marcas comerciales de Midway Games Inc. Conversión realizada por Digital Eclipse Software Inc. Distribuido por GT Interactive Software Corp. Con licencia de Midway Home Entertainment Inc.

© 1997 Atari Games Corporation. Todos los derechos reservados. Sólo para uso doméstico. Se prohíbe la copia, la adaptación, el alquiler, el préstamo, la reventa, el uso en salas de máquinas recreativas, el cobro por el uso, la transmisión, la transmisión por cable, el uso público, la distribución o extracción de este producto o de cualquier marca comercial o textos de copyright que formen parte de él. Publicado por GT Interactive Software Corp. Desarrollado por Atari Games Corporation. GT™ es una marca comercial de GT Interactive Software Corp., y el logotipo GT logo® es una marca comercial registrada de la misma compañía. El resto de las marcas comerciales son propiedad de sus respectivas compañías.



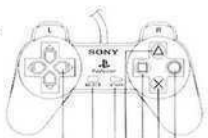
ÍNDICE

Cómo empezar	73
Configuración de los controles	74 - 75
Reinicio parcial	75
Uso de la tarjeta de memoria	76
Menú principal	77
Opciones de las partidas	78 - 79
Opciones comunes a todos los juegos	80
Los grandes éxitos	81 - 92
Crystal Castles	81
Gauntlet	83
Marble Madness	85
Millipede	87
Paperboy	89
RoadBlasters	91

CÓMO EMPEZAR

Instala tu consola PlayStation™ de acuerdo con las instrucciones del manual. Asegúrate de que el botón POWER está apagado (OFF) antes de introducir o retirar un disco. Introduce el disco *Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 2* y cierra la cubierta del disco. Introduce los mandos de control, y enciende la consola PlayStation™. Sigue las instrucciones de la pantalla para comenzar un juego. Se recomienda no introducir o retirar periféricos ni tarjetas de memoria una vez la consola esté encendida. Asegúrate de que hay suficientes bloques libres en la tarjeta de memoria antes de comenzar a jugar.

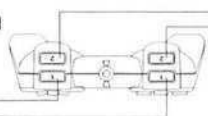
Vista desde arriba



Botón de dirección
Botón SELECT (SELECCIÓN)
Botón START (COMIENZO)

○ Botón
× Botón
□ Botón
△ Botón

Vista frontal



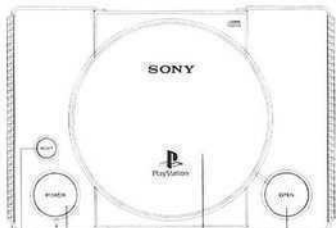
Botón L2
Botón R2

Botón L1
Botón R1



BOTÓN IZQUIERDO
BOTÓN DERECHO

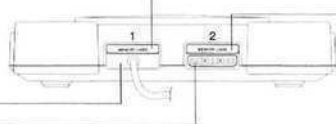
VISTA DESDE ARRIBA



Botón RESET (REINICIO)
Indicador POWER (ENCENDIDO)
Botón POWER (ENCENDIDO)
Puerto del mando

Botón OPEN (APERTURA)
Cubierta del disco

VISTA FRONTAL



Puerto del mando 1
Puerto del mando 2

Ranura de la tarjeta de memoria 1
Ranura de la tarjeta de memoria 2

Si eliges un juego que puede jugarse con el ratón, debes iniciar el juego con el mando situado en el puerto del mando 2.

SELECCIÓN DE LAS OPCIONES DE LOS MENÚS

- Botón de dirección superior, inferior, izquierdo o derecho para resaltar las opciones
- Pulsa el botón X para seleccionar una opción
- Pulsa el botón ▲ para retroceder a la pantalla de menú anterior

CONFIGURACIÓN DE LOS CONTROLES

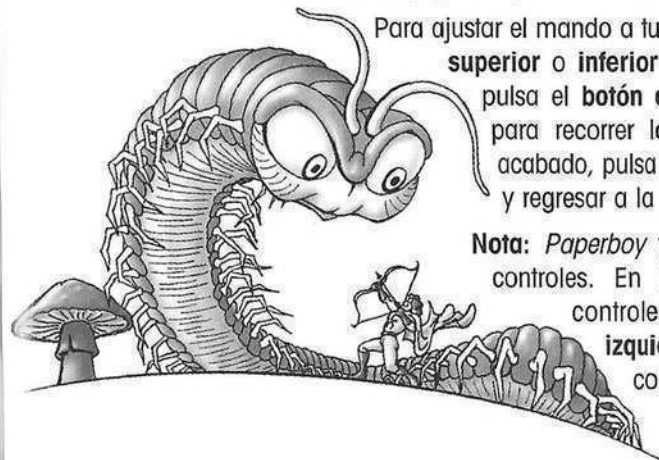
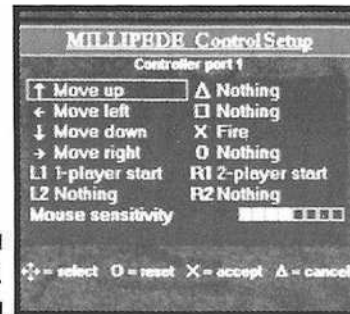
La pantalla de configuración de controles aparece cuando seleccionas **Controller(s)** (Mando(s)) desde el menú In-Game Options (Opciones de las partidas) de cualquier juego, consulta el apartado **Opciones de las partidas**.

Los controles configurados por defecto son distintos en cada uno de los seis juegos incluidos en *The Atari Collection 2*. Para ver los controles por defecto de cada juego, selecciona el juego que quieras en el menú principal, y luego pulsa el botón **Select** en cuanto aparezca la pantalla de demostración del juego.

Cuando aparezca la pantalla de opciones, selecciona **Controller 1** o **Controller 2** (Mando 1 o Mando 2), luego pulsa el botón **X** para ver los controles por defecto del juego. (En *Gauntlet*, la opción es **Controllers** (Mandos), porque *Gauntlet* funciona con el Multi-tap para partidas de cuatro jugadores).

Para ajustar el mando a tu gusto, pulsa el botón de dirección superior o inferior para destacar un mando y luego pulsa el botón de dirección izquierdo o derecho para recorrer la lista de ajustes. Cuando hayas acabado, pulsa el botón X para aceptar los cambios y regresar a la pantalla de opciones del juego.

Nota: *Paperboy* y *RoadBlasters* ofrecen 4 tipos de controles. En la pantalla de configuración de controles, pulsa el botón de dirección izquierdo o derecho para ver los tipos de controles y sus configuraciones.



● ● ● CONFIGURACIÓN DE LOS CONTROLES ● ● ●

● IN-GAME SENSITIVITY SETTINGS (AJUSTES DE LA SENSIBILIDAD DEL MANDO DE CONTROL DURANTE LAS PARTIDAS)

● Cada juego cuenta con su propio ajuste de sensibilidad que podrás ajustar a tu gusto. Algunos juegos no tienen ninguno. Cuando hayas realizado un ajuste, juega durante uno o dos minutos para probar el movimiento y ver que funciona bien. Si no es así, regresa al menú y trata de realizar más ajustes para obtener la velocidad adecuada para tu mando.

● MOUSE SENSITIVITY (SENSIBILIDAD DEL RATÓN)

● (SÓLO EN CRYSTAL CASTLES, MARBLE MADNESS Y MILLIPEDE)

● En los juegos que se puedan controlar con un ratón, resalta esta opción y luego pulsa el **botón de dirección izquierdo** o el **derecho** para ajustar la sensibilidad de movimiento del ratón.

● CONTROLLER SPEED (VELOCIDAD DEL MANDO)

● (SÓLO EN CRYSTAL CASTLES Y MARBLE MADNESS)

● Resalta esta opción y luego pulsa el **botón de dirección izquierdo** o el **derecho** para ajustar la velocidad del mando.

● STEERING AND GAS/PEDAL SENSITIVITY

● (SENSIBILIDAD DEL VOLANTE Y DEL PEDAL/ACELERADOR)

● (SÓLO EN ROADBLASTERS)

● En RoadBlasters, puedes ajustar la sensibilidad del volante y del pedal de aceleración del juego. Resalta esta opción y luego pulsa el **botón de dirección izquierdo** o el **derecho** para ajustar la sensibilidad del mando.

SOFT RESET (REINICIO PARCIAL)

Durante el transcurso de la partida, mantén pulsado el **botón Start**, y luego el **botón Select** durante dos segundos para regresar a la pantalla de título.



● ● ● USO DE LA TARJETA DE MEMORIA ● ● ● ● ●

Si tienes una tarjeta de memoria introducida en tu consola PlayStation, puedes guardar puntuaciones y cualquier opción del juego o ajustes del mando. Con la opción Auto-save Game (Guardar la partida automáticamente) activada, tus ajustes se guardarán automáticamente siempre que salgas de un juego, y se volverán a cargar si hay una tarjeta de memoria instalada la próxima vez que enciendas la unidad PlayStation. También puedes cargar y guardar tus preferencias manualmente con las opciones **Save Now** (Guardar ahora) o **Load Now** (Cargar ahora). (Si deseas obtener más información, consulta el apartado **Opciones de las partidas**.) Si dispones de dos tarjetas de memoria, se te preguntará "save to where?" (¿En cuál?). Selecciona la ranura de la tarjeta en la que deseas guardar los datos de la partida.

Si es la primera vez que guardas información en una tarjeta de memoria y está llena, aparecerá el mensaje "Delete A Memory Card File" (Eliminar un archivo de la tarjeta de memoria). Muestra los archivos que ya están guardados en la tarjeta de memoria y te permite eliminar uno para liberar espacio y guardar datos de Atari Collection 2. (Atari Collection 2 sólo necesita un bloque de la tarjeta de memoria.)

Pulsa el **botón de dirección superior** o el **inferior** para resaltar una ranura de tarjeta de memoria y luego pulsa el **botón O** para eliminar el archivo seleccionado. Si cambias las tarjetas de memoria, pulsa el **botón X** para actualizar la lista de archivos. Si no quieres eliminar un archivo, pulsa cualquier botón excepto el **botón X** para cancelar la operación.

ADVERTENCIA: No introduzcas o retires una tarjeta de memoria mientras se ejecuta una operación de guardar o cargar.

USO DE UN MULTI TAP EN GAUNTLET

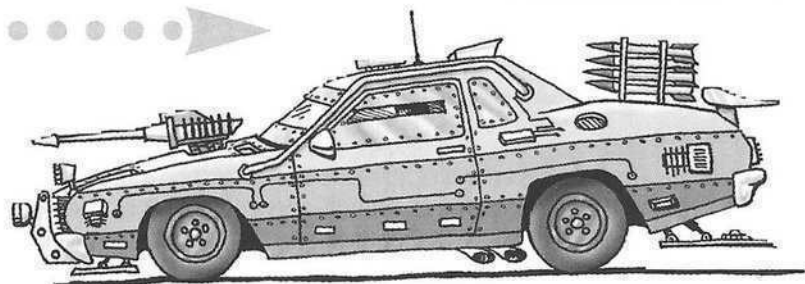
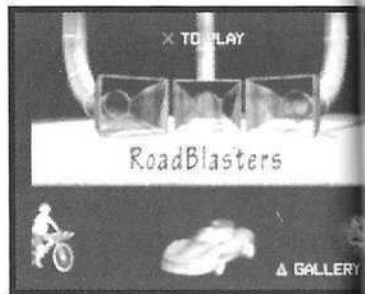
Gauntlet cuenta con una versión para 4 jugadores.

Si piensas utilizar un Multi tap para partidas de varios jugadores (un máximo de 4) en Gauntlet, tendrás que introducir el Multi tap en el puerto del mando 1. Si se utiliza el Multi tap, es preciso que al menos un mando esté conectado al puerto del mando 1-A del Multi tap, de lo contrario no se detectarán los otros mandos.

MENÚ PRINCIPAL

En el menú principal se muestra una pantalla animada de selección de juegos. Pulsa el botón de dirección **izquierdo** o el **derecho** para recorrer los juegos.

Pulsa el **botón X** para seleccionar un juego y poder acceder su pantalla de demostración. En la pantalla del título de ese juego, pulsa el **botón Start** para empezar a jugar o pulsa el **botón Select** para acceder al menú del juego seleccionado.



Pulsa el **botón ▲** para seleccionar la **galería** y ver algunos de los diseños gráficos, máquinas y material de promoción más originales de las salas recreativas, además de los juegos clásicos de máquinas recreativas y hechos poco conocidos. ¡Hay cosas geniales!

OPCIONES DE LAS PARTIDAS

Una vez que selecciones un juego en el menú principal, pulsa el botón **Select** para acceder a su menú. Puedes elegir entre las siguientes opciones:



EXIT (SALIR)

Con esta opción abandonas la partida en curso y accedes a la pantalla de salida del juego, donde se incluyen opciones para volver al menú principal, seleccionar un juego nuevo o ver la secuencia de introducción del juego.

START 1 PLAYER/START 2 PLAYER (COMENZAR PARTIDA DE 1 Ó 2 JUGADORES)

Selecciona una partida de 1 ó 2 jugadores. En la modalidad de 2 jugadores, éstos se turnarán para jugar a **Crystal Castles**, **Millipede** y **Paperboy**. **Gauntlet** permite jugar a 4 personas simultáneamente, y **Marble Madness** cuenta con partidas cooperativas de 2 jugadores. **RoadBlasters** es un juego para 1 solo participante.

(En *Gauntlet*, cada jugador puede dar comienzo a la partida individualmente. Cada jugador debe seleccionar "Join/Add Health" (Unirse/Añadir energía) en el menú de opciones de la partida con el mando que utilizará para jugar. (Por defecto, también podrá pulsar el **botón L1** para unirse rápidamente o pulsar el **botón R1** para añadir energía.)

GAME OPTIONS (OPCIONES DEL JUEGO)

Cada juego que seleccionas incluye una serie de opciones específicas. Consulta el apartado **Los clásicos** para obtener más detalles sobre las opciones específicas de cada juego.



OPCIONES DE LAS PARTIDAS

CONTROLLER 1/CONTROLLER 2 (MANDO 1/MANDO 2) ('MANDOS' en GAUNTLET)

- Puedes acceder a la configuración por defecto de los mandos o configurarlos a tu gusto.
- Consulta el apartado **Configuración de controles**, si deseas obtener más detalles.



ADJUST VIDEO (AJUSTAR VÍDEO)

The Atari Collection 2 dispone de modos de TV ajustables. La pantalla de ajuste de vídeo muestra los controles utilizados para realizar ajustes en las imágenes de vídeo. Selecciona el modo de vídeo que sea mejor para tu televisor o monitor. Siempre que sea posible, el modo "TV Safe" ajusta la imagen de la pantalla para todos los televisores. (En *Paperboy*, "TV Mode brightness" (Brillo del televisor) reduce los reflejos.) Si tu televisor lo permite, puedes jugar a una modalidad de salas recreativas más real con estos juegos. Esta configuración se guardará en la tarjeta de memoria si está activa la opción **Auto-Save** (Guardar automáticamente), o si seleccionas **Save Now** (Guardar ahora) en el menú de opciones del juego.

LOAD NOW (CARGAR AHORA)

- Con una tarjeta de memoria introducida en tu consola, puedes cargar las mejores puntuaciones guardadas hasta el momento, además de las opciones y las configuraciones de los mandos.

SAVE NOW (GUARDAR AHORA)

- Si seleccionas esta opción, las demás opciones, la configuración de los mandos y tus mejores puntuaciones quedarán guardadas en la tarjeta de memoria.

NOTAS:

- Cuando activas la opción "Auto-save on Exit" (Guardar automáticamente al salir del juego) en el menú de opciones del juego, la consola PlayStation guardará automáticamente tus mejores puntuaciones, además de las opciones y la configuración de los mandos al salir del juego (consulta el apartado **Opciones comunes a todos los juegos**).
- Si la tarjeta de memoria está introducida en la consola, la próxima vez que enciendas la unidad PlayStation, ésta cargará automáticamente tus mejores puntuaciones, además de las opciones y la configuración de los mandos si la opción "Auto-Save on Exit" (Guardar automáticamente al salir del juego) estaba activada.

OPCIONES COMUNES A TODOS LOS JUEGOS

- Cada juego que seleccionas incluye una serie de opciones exclusivas. Consulta el apartado **Los clásicos**, para obtener detalles sobre las opciones específicas de cada juego. Las siguientes opciones son comunes en todos los menús de opciones de los juegos. Para realizar ajustes, resalta una opción, y luego pulsa el **botón de dirección izquierdo** o el **derecho**.

VOLUME (VOLUMEN)

- Ajusta el volumen de la música y los efectos del sonido.

BONUS LIFE EVERY (VIDA EXTRA) (SÓLO EN CRYSTAL CASTLES, PAPERBOY Y MILLIPEDE)

- Algunos juegos cuentan con la opción de ajustar la puntuación necesaria para recibir una vida extra. Puedes establecer una puntuación baja (low) o alta (high) dependiendo de lo difícil que quieras que sea el juego.

DIFFICULTY (DIFICULTAD)

- Aumenta o disminuye el nivel de dificultad del juego.

LIVES TO START (VIDAS AL COMIENZO DEL JUEGO)

(SÓLO EN CRYSTAL CASTLES, PAPERBOY Y MILLIPEDE)

- Selecciona el número de vidas con el que deseas empezar el juego. Selecciona una cantidad pequeña si quieres que sea difícil o selecciona una cantidad elevada para alargar la partida.

SHOW TEST MODE (MOSTRAR MODO DE PRUEBA)

(SÓLO EN CRYSTAL CASTLES Y MILLIPEDE)

- Activa esta opción (ON) para acceder al modo de prueba original al estilo de las máquinas recreativas, que incluye diagnósticos y configuración del juego. Puede que necesites los botones L1 y/o R1 (en la configuración de los mandos seleccionada por defecto) para ir avanzando por las opciones. Recuerda que los cambios realizados dentro del modo de prueba también modificarán tus ajustes en el menú de opciones del juego.

CLEAR HIGH SCORES (BORRAR MEJORES PUNTUACIONES)

- Selecciona YES (Sí) para borrar la tabla de máximas puntuaciones.

AUTO SAVE ON EXIT (GUARDAR AUTOMÁTICAMENTE AL SALIR DEL JUEGO)

- Selecciona esta opción para guardar las mejores puntuaciones, las opciones del juego y las configuraciones de los mandos en la tarjeta de memoria cada vez que abandones un juego.

LOS GRANDES ÉXITOS

Érase una vez un oso llamado Bentley. Vagaba por el mundo en busca de su tesoro. Los rubíes eran la única cosa que podía satisfacer a este intrépido oso. Mientras recorría las tierras de Crystal Castles, Bentley se hacía con estas joyas, lo que daba fama y fortuna a este oso tan raro.



CRYSTAL CASTLES

Bentley cruza las encrucijadas entre niveles de tentadores senderos plagados de rubíes hasta quedarse sin aliento en una increíble estructura de laberintos en tres dimensiones que varía en 16 pisos de juegos diferentes, incluyendo una fortaleza, un palacio y una mazmorra. También tendrá que explorar varios túneles y subirse en los elevadores que le transportarán de un plano a otro y, algunas veces, le harán caer por una rampa oculta.

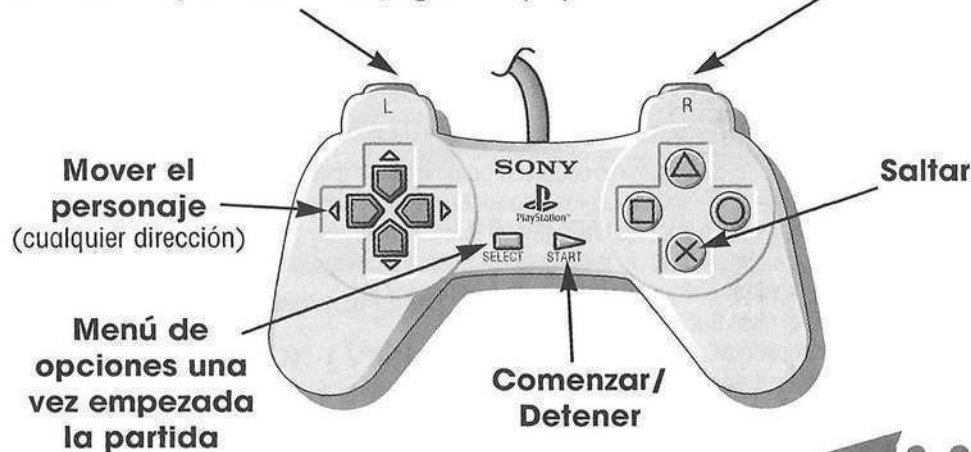
El truco consiste en escapar de todas las criaturas temibles que le persiguen por el camino y que recogen piedras preciosas para reducir las oportunidades de Bentley. Si es capaz de derrotar a sus competidores y conseguir la última piedra preciosa de un nivel, también obtendrá una estupenda bonificación.

Cada nivel del juego se desarrolla a través de cuatro niveles de laberintos independientes, y en cada uno de los cuartos niveles es donde vive Berthilda la bruja. La muerte de Berthilda vale 3.000 puntos que se sumarán a la puntuación de Bentley, pero sólo podrá acabar con ella mientras lleve puesto el sombrero mágico que se encuentra en alguna parte de la pantalla. Tendrá que descubrir a algunos espías en niveles posteriores. Esto le dará a Bentley una vida extra, o dos si el jugador supera el nivel 4 y los posteriores. ¡Diviértete!



OPCIONES COMUNES A TODOS LOS JUEGOS

Comenzar partida de 2 jugadores (R1)
Comenzar partida de 1 jugador (L1)



OTRAS OPCIONES ESPECÍFICAS DE CRYSTAL CASTLES

COLOR SCHEME (GAMA DE COLORES)

Elige una de las cuatro gamas de colores disponibles en el juego.

SHOW TRAK-BALL LIGHT? (¿MOSTRAR LUZ DE SEGUIMIENTO DE LA BOLA?)

Activa (ON) o desactiva (OFF) la luz.

Consulta el apartado **Opciones comunes a todos los juegos** para obtener más detalles sobre otras opciones de **Crystal Castles**.

LOS GRANDES ÉXITOS

Los jugadores eligen a uno de los cuatro personajes de Gauntlet para representar su papel. Thor el Guerrero, Thyra la Valquiria, Merlin el Mago o Quester el Gnomo. Cada uno de estos héroes cuenta con sus propias habilidades. Thor el Guerrero domina el combate mano a mano. Thyra la Valquiria tiene una resistente armadura, Merlin el Mago tiene los mejores poderes mágicos y Quester el Gnomo es increíblemente veloz.



La acción comienza cuando los jugadores cooperan para combatir olas de ataques de monstruos al mismo tiempo que compiten por comida, tesoros y pociones mágicas. Cada partida es un acontecimiento único, ya que los diferentes jugadores se agrupan combinando nuevas habilidades y estrategias. En el nivel 1, los jugadores encontrarán salidas para avanzar a otros niveles. Los jugadores pueden abandonar el nivel 1 y saltar hasta el nivel 8 si lo desean. En el nivel 8 y en los niveles superiores, los jugadores se encontrarán en cualquiera de los más de cien laberintos diferentes incluidos en el juego.

El tiempo que dure un jugador depende de su energía ("health"). Al comienzo de la partida, los jugadores establecen la cantidad de energía con la que les gustaría empezar su aventura. Se perderá energía cada vez que haya un contacto con los monstruos y en función del tiempo transcurrido. Es posible recuperar energía si se recoge la comida que se encuentra en la mayoría de los laberintos.

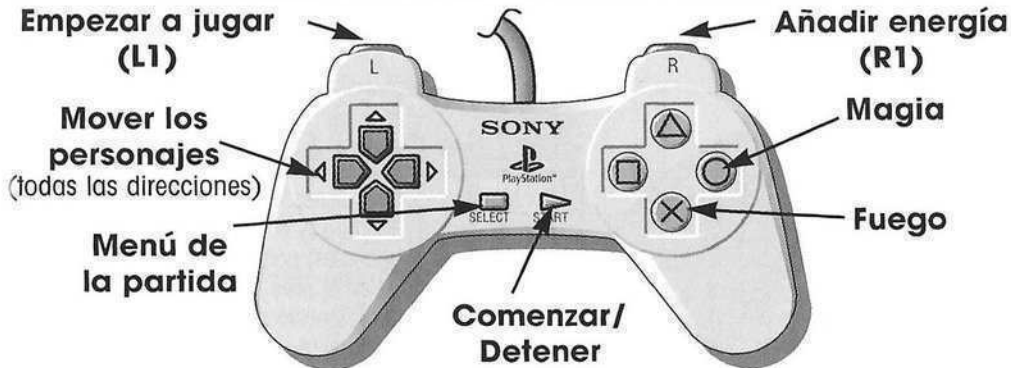


OTRAS OPCIONES ESPECÍFICAS DE GAUNTLET

REDUCE HELP (REDUCIR AYUDA)

Si eres un jugador con experiencia, selecciona **YES** (Sí) en esta opción para reducir el número de consejos que se muestran cada vez que empiezas una partida nueva.

CONTROLES DE GAUNTLET SELECCIONADOS POR DEFECTO



OTRAS OPCIONES ESPECÍFICAS DE GAUNTLET

GAUNTLET VERSION (VERSIÓN GAUNTLET)

Por defecto, se activará la versión para 2 jugadores de Gauntlet. Si tienes un Multi-tap, puedes seleccionar la versión para 4 jugadores cambiando de versión. **Nota:** En la versión para 4 jugadores, cada mando está programado para representar un personaje ya asignado sin opción a cambiarlo.

HEALTH PER COIN (ENERGÍA POR CADA MONEDA)

Puedes ajustar la cantidad de energía que se obtiene con cada moneda. Pero recuerda que no es necesario llegar a números que sobrepasen la cantidad de 10.000. Si un jugador sólo utiliza un crédito y obtiene una puntuación de 30.000, su puntuación en la tabla de mejores puntuaciones será de 30.000. Si un jugador utiliza tres créditos para obtener la misma puntuación, su puntuación en la tabla de mejores puntuaciones sólo será de 10.000. La idea consiste en sobrevivir con estilo y no pulsando un botón para ganar créditos.

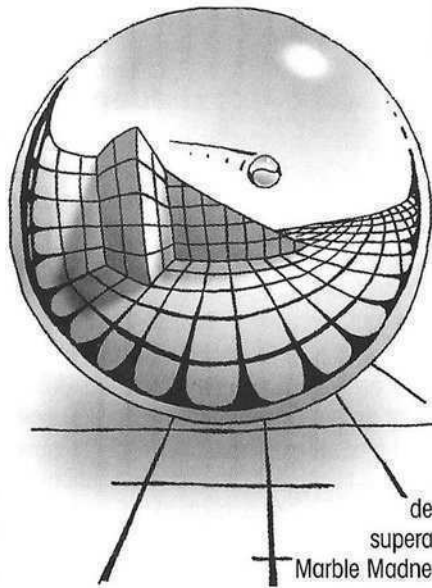
DISABLE SPEECH (DESACTIVAR VOZ)

Selecciona **YES** (Sí) para desactivar la voz del juego o **NO** para activarla.

Consulta el apartado **Opciones comunes a todos los juegos** para obtener más detalles sobre otras opciones de *Gauntlet*.

LOS CLÁSICOS

MARBLE MADNESS



En Marble Madness, tienes el control de una canica y corres contra el tiempo (y contra un adversario en una partida de 2 jugadores) para llegar a la línea de meta situada al final de la pista de juego. El choque o la colisión contra los obstáculos de la pista de juego provoca la pérdida de tiempo para completar la carrera.

Hay seis niveles diferentes que proporcionan retos cada vez más difíciles de superar. Las pistas de juego, los obstáculos y los colores irán cambiando a medida que completes cada nivel. El nivel 5 es el "nivel tonto" donde las reglas y leyes anteriores son al revés. Puedes atacar obstáculos para obtener puntos y experimentar diferentes leyes de gravedad. Es un nivel de descanso o "bonificación". El nivel 6 es el "nivel definitivo". Si superas este nivel de dificultad, podrás considerarte el rey de Marble Madness.

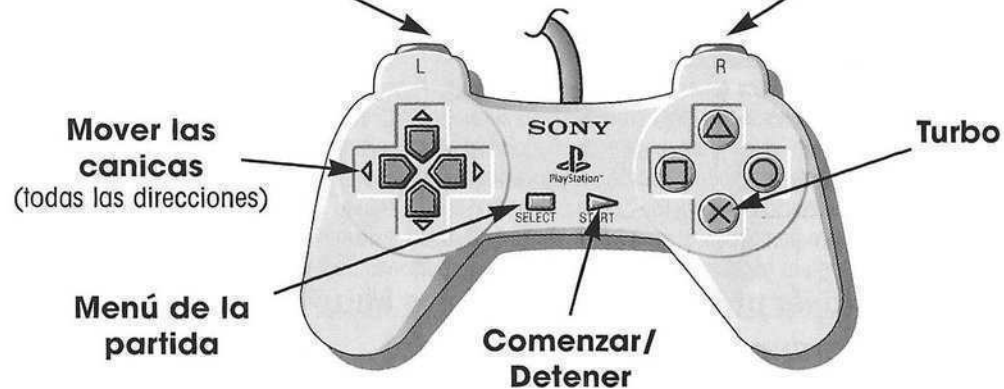
OTRAS OPCIONES ESPECÍFICAS DE MARBLE MADNESS

CONTINUES (CONTINUAR) (SÓLO PARA PARTIDAS DE 2 JUGADORES)

Puedes activar (ON) esta opción para seguir jugando cuando haya transcurrido tu tiempo (si hay 2 jugadores), o desactivarla (OFF) para que la partida finalice cuando pierdas todas tus canicas.

● ● CONTROLES DE MARBLE MADNESS SELECCIONADOS POR DEFECTO ● ●

Comenzar partida de 2 jugadores (R1)
Comenzar partida de 1 jugador (L1)



OTRAS OPCIONES ESPECÍFICAS DE MARBLE MADNESS

CONTROL ORIENTATION (ORIENTACIÓN DE LOS CONTROLES)

Esta opción se encuentra en la pantalla de configuración de los controles de Marble Madness. Para ajustar la orientación de tu mando, selecciona **Normal**, y los botones de dirección moverán la canica hacia arriba, abajo, la derecha y la izquierda (Norte, Sur, Este y Oeste) con respecto a la pantalla.

Selecciona **45 Degree** (45 grados), y la canica se moverá hacia arriba, abajo, la derecha o la izquierda con respecto a la pista. Los botones de dirección superior, inferior, derecho e izquierdo moverán la canica hacia el noroeste, el sudeste, el sudoeste y el noreste respectivamente.

NOTA: Consulta el apartado **OPCIONES COMUNES A TODOS LOS JUEGOS** para obtener detalles sobre otras opciones de Marble Madness.

LOS GRANDES ÉXITOS

MILLIPEDE

¡Los insectos han vuelto! Los siniestros insectos de Centipede™ han sacado la última generación de "asquerosidades" en Millipede, la fantástica y clásica aventura en vídeo para uno o dos jugadores. Esta versión es más rápida, con subidas de adrenalina incesantes. Experimentarás con criaturas diferentes y con fantásticos efectos de sonido. La puntuación inicial de un jugador permite seleccionar opciones para establecer varios niveles de dificultad. Este clásico de las máquinas recreativas tiene todo lo necesario para retar y entretener a personas de todas las edades.



OTRAS OPCIONES DEL JUEGO ESPECÍFICAS DE MILLIPEDE

DIFFICULTY SETTINGS (AJUSTES DE DIFICULTAD)

Existen varias opciones de dificultad para el adversario que te permiten configurar la partida y establecer tu nivel de destreza. Ajusta el nivel de dificultad para la araña (Spider), el escarabajo (Beetle) y el milpiés (Millipede) en **fácil** (Easy) o **difícil** (Hard).

MINIMUM RATING RANGE (PUNTUACIÓN MÍNIMA)

Con esta opción se selecciona el índice mínimo de puntuaciones disponibles en la pantalla de selección (si está activada). Se expresa como un múltiplo de la bonificación. Por ejemplo, si estableces "bonus life every 20,000" (vida extra cada 20.000) y un índice de "2 x Bonus" (2 x Bonificación), la pantalla de selección te permitirá comenzar la partida con 0, 20.000 ó 40.000 puntos.

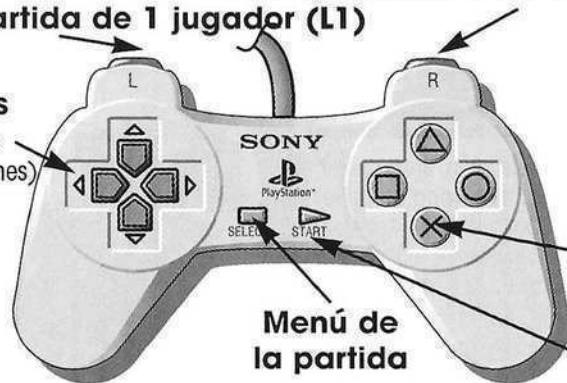
SELECT SCREEN (PANTALLA DE SELECCIÓN)

Cuando esta opción está activada (ON), la pantalla de selección te permite comenzar la partida por los últimos niveles a cambio de una bonificación inicial. El conjunto de puntuaciones será el de menor cantidad, o tan alto como la segunda vida obtenida en la partida anterior, sea cual sea la más alta.

CONTROLES DE MILLIPEDE SELECCIONADOS POR DEFECTO

Comenzar partida de 2 jugadores (R1)
Comenzar partida de 1 jugador (L1)

Mover a los atacantes (todas las direcciones)



Fuego

Menú de la partida

Comenzar/ Detener

OTRAS OPCIONES ESPECÍFICAS DE MILLIPEDE

DEMONSTRATION MODE (MODO DE DEMOSTRACIÓN)

Si esta opción está activada (ON), nada puede matarte, excepto la araña.

GAME MESSAGES IN (MENSAJES DEL JUEGO)

Selecciona el idioma en que quieres que aparezcan los mensajes del juego: **alemán, español, francés o inglés.**

SHOW PANEL LIGHTS (MOSTRAR LAS LUCES DEL PANEL)

Las luces del panel representan las luces de un juego de salas recreativas e indican si estás jugando una partida de 1 ó 2 jugadores.

NOTA: Consulta el apartado **OPCIONES COMUNES A TODOS LOS JUEGOS** para obtener detalles sobre otras opciones de Millipede.

LOS GRANDES ÉXITOS



Los jugadores hacen una selección entre 'Easy Street' (Calle fácil), 'Middle Road' (Calle intermedia) o 'Hard Way' (Calle difícil). Una vez seleccionada la calle, el jugador se encuentra con un recorrido algo extraño. Tendrás control absoluto de la aceleración de la bicicleta, del chirrido de las ruedas o de frenazos instantáneos.

El objetivo es simple. Usa el botón 'Throw' (Lanzar) para repartir los periódicos por las casas asignadas a tu ruta. (Obtendrás más puntos si haces blanco en los buzones.) También puedes lanzar los periódicos en las casas de los que no son suscriptores para romper ventanas y hacer blanco en otros objetivos (sólo por diversión, claro).

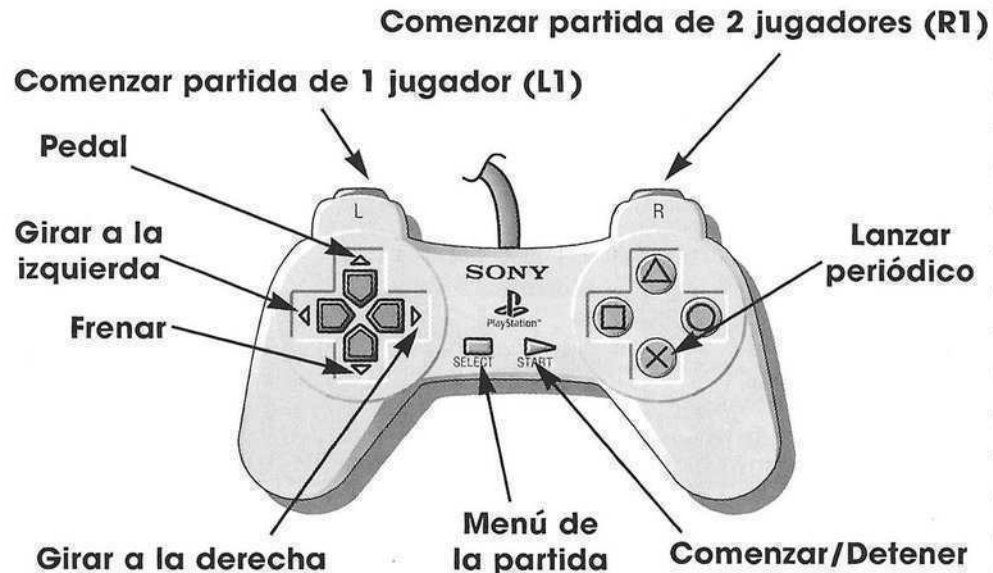
El juego se desarrolla por días de la semana. Cada partida consiste en una semana de siete días empezando por el lunes. Debes recorrer tu ruta todos los días y tratar de llegar hasta el domingo. Cada nuevo día ofrece más emoción y nuevos retos en forma de personajes bufones del vecindario y obstáculos. Para continuar jugando, debes subir por paquetes de periódicos para reponer tu suministro. El juego termina si pierdes a todos tus clientes.

PUNTUACIÓN

Entregas:	100 ó 250
Roturas:	100 - 250
Saltos:	50



CONTROLES DE PAPERBOY SELECCIONADOS POR DEFECTO



NOTA: Consulta el apartado **OPCIONES COMUNES A TODOS LOS JUEGOS** para obtener detalles sobre otras opciones de **Paperboy**

DRIVING CONTROLLER PUMP MODE (MODALIDAD DE CONDUCCIÓN CON PEDALES)

- Pedal + Freno** - Este modo utiliza el pedal para acelerar y el **freno** (Brake) para parar.
- Sólo pedal** - Utiliza el pedal para acelerar. Suelta el pedal para parar. El **freno** no hace nada.
- Sólo freno** - Pulsa el **freno** para detenerte. Suelta el **freno** para acelerar.
- Medio pedal** - Deslizarse al 50% de la velocidad; utiliza el pedal para ir más rápido; utiliza el freno para ir más despacio.

LOS GRANDES ÉXITOS

RoadBlasters

RoadBlasters es un juego de guerra futurista en donde TÚ luchas contra adversarios malvados desde un coche blindado de altas prestaciones con armas especiales exclusivas.

La calzada te lleva a través de diversos países, alternando entre controles y puntos de rally. Los controles son metas intermedias que ofrecen combustible adicional cada vez que pasas por ellos. Los puntos de rally son similares a las líneas de fin de carrera de los juegos de carreras, ya que indican el final de una sección de la carrera. En cada punto de rally se obtiene combustible extra y la actuación del jugador se evalúa en una pantalla desplegable.

Los Stingers, veloces y brillantes, los coches Command, fuertemente blindados, los Rat Jeeps, evasivos e impredecibles, y los Cycles, rápidos y precisos, aúnan sus fuerzas para evitar que alcances el siguiente punto de rally. Además, tendrás que evitar las minas colocadas en la carretera, las torretas desde la que disparan, las bombas lanzadas por los vehículos competidores y otros obstáculos. Si acoplas las armas especiales lanzadas por un reactor de apoyo, podrás adquirir armamento especial como: un misil de crucero, un inyector de nitroglicerina, un cañón U.Z. o un escudo eléctrico.

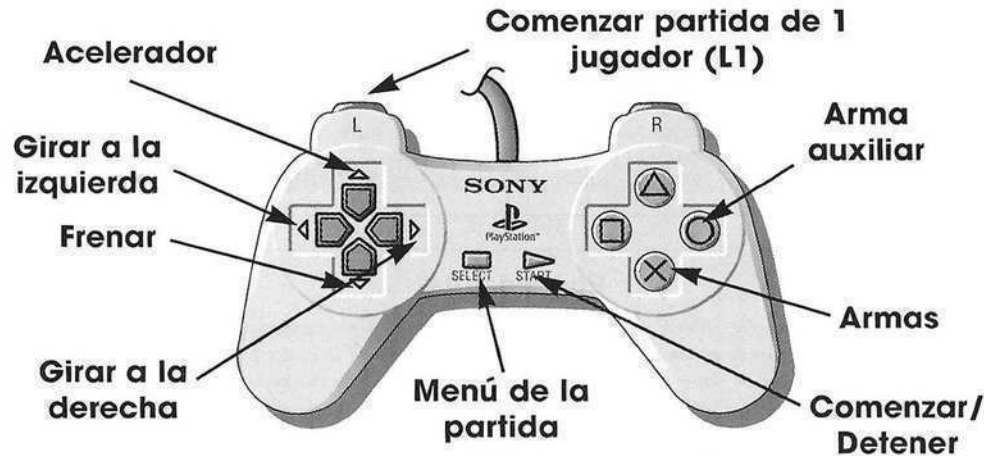
La partida termina cuando te quedas sin combustible. A lo largo de la calzada hay globos de combustible verdes y rojos que puedes tocar para obtener más combustible. Los globos rojos te dan más combustible, pero también resulta más difícil obtenerlos.

STEERING CONTROLLER GAS MODE (MODO DE ACELERADOR)

- Acelerador + Freno** - Este modo utiliza el **acelerador** (Gas) para acelerar y el **freno** (Brake) para parar.
- Sólo gas** - Utiliza el **acelerador** para acelerar. Suelta el **acelerador** para parar. El freno no hace nada.
- Sólo freno** - Pulsa el **freno** para parar. Suelta el **freno** para acelerar.
- Medio acelerado** - Deslizarse al 50% de la velocidad; utiliza el **acelerador** para ir más rápido; utiliza el **freno** para ir más despacio.



CONTROLES DE ROADBLASTERS SELECCIONADOS POR DEFECTO



OTRAS OPCIONES DEL JUEGO ESPECÍFICAS DE ROADBLASTERS

CONTINUATIONS (CONTINUACIONES)

La cantidad de **Continuations** (Continuaciones) que selecciones determinará la dificultad para continuar la partida cuando pierdas un vehículo. Selecciona **4**, **5**, **6** o **Unlimited** (Sin límite).

DEMONSTRATION MODE (MODO DE DEMOSTRACIÓN)

Cuando esta opción está **activada** (ON), eres invulnerable y puedes recorrer toda la partida.

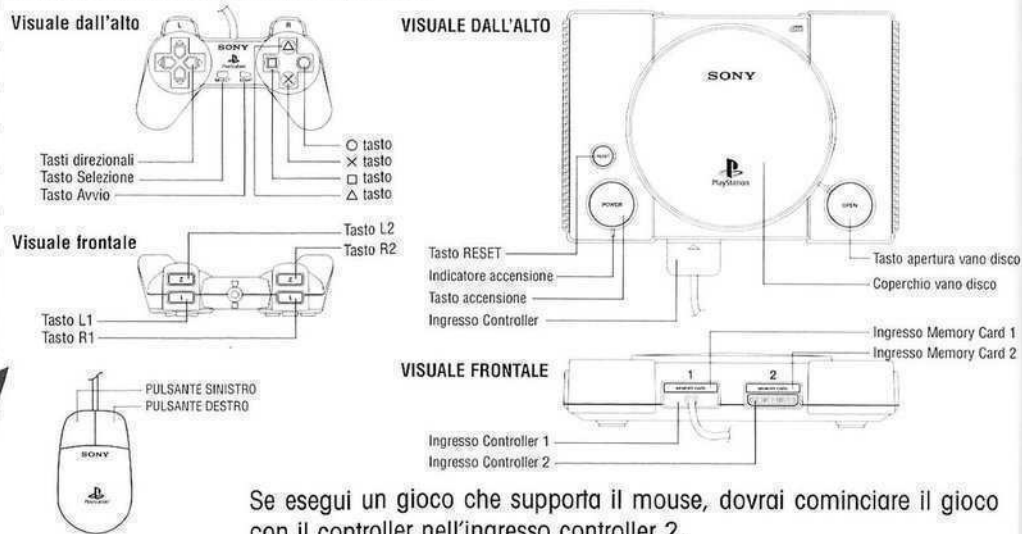
STEREO MUSIC (MÚSICA EN ESTÉREO)

Si dispones de funciones estéreo, ¿por qué no sacar partido de ellas? **Activa** (ON) o **desactiva** (OFF) esta opción.

NOTA: Consulta el apartado **OPCIONES COMUNES A TODOS LOS JUEGOS** para obtener detalles sobre otras opciones de **RoadBlasters**.

AVVIO

Alllestisci la console PlayStation™ seguendo le istruzioni del manuale. Prima di inserire o rimuovere un disco controlla che l'interruttore sia spento. Inserisci il CD di *Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 2* e chiudi il coperchio vano disco. Inserisci i controller del gioco e accendi la console PlayStation™. Per cominciare il gioco segui le istruzioni che appariranno sullo schermo. Si consiglia di non collegare o rimuovere periferiche o memory card dopo aver acceso l'interruttore. Prima di cominciare a giocare controlla che ci siano abbastanza blocchi liberi di memoria.



Se esegui un gioco che supporta il mouse, dovrai cominciare il gioco con il controller nell'ingresso controller 2.

SELEZIONE DEI MENU

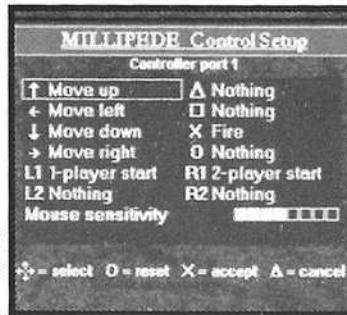
- **Tasti direzionali in su, giù, a sinistra o a destra** per evidenziare le opzioni
- Premi il **tasto X** per selezionare un'opzione
- Premi il **tasto ▲** per tornare sulla precedente videata del menu

ALLESTIMENTO DEI COMANDI

La videata Control Setup (Allestimento dei comandi) dei giochi apparirà quando selezionerai **Controller(s)** dal menu In-Game Options (Opzioni di gioco) di uno dei giochi, vedi **Opzioni di gioco**.

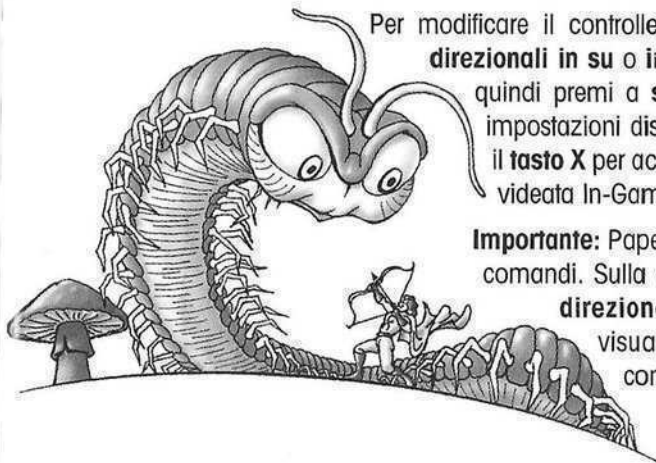
I comandi predefiniti sono diversi in ognuno dei sei giochi di *The Atari Collection 2*. Per visualizzare i comandi predefiniti di ognuno dei giochi, seleziona il gioco dal menu principale, quindi premi il **tasto Selezione** quando apparirà la videata dimostrativa.

Quando apparirà la videata Option (Opzione), seleziona **Controller 1** o **Controller 2**, quindi premi il **tasto X** per visualizzare i comandi predefiniti (in *Gauntlet*, l'opzione è **Controllers**, poiché *Gauntlet* supporta il Multi tap per partite a quattro giocatori).



Per modificare il controller a tuo piacimento, premi i **tasti direzionali in su o in giù** per evidenziare un comando, quindi premi a **sinistra** o a **destra** per scorrere le impostazioni disponibili. Quando avrai finito, premi il **tasto X** per accettare i cambiamenti e tornare sulla videata In-Game Options.

Importante: Paperboy e RoadBlasters offrono 4 tipi di comandi. Sulla videata Control Setup, premi i **tasti direzionali a sinistra** o a **destra** per visualizzare i tipi di comandi e le configurazioni.



ALLESTIMENTO DEI COMANDI

IMPOSTAZIONI SENSIBILITÀ DI GIOCO

Ogni gioco ha dei propri tipi di Sensitivity Settings (Impostazioni di sensibilità) che potrai regolare a tuo piacimento. Alcuni giochi non ne hanno nessuna. Quando avrai apportato i cambiamenti, gioca per un po' per provare i movimenti e vedere se ti ci trovi bene. Altrimenti, ritorna sul menu e effettua altre modifiche per regolare la velocità del controller.

MOUSE SENSIBILITY (SENSIBILITÀ DEL MOUSE)

(SOLO PER CRYSTAL CASTLES, MARBLE MADNESS & MILLIPEDE)

Nei giochi dove è disponibile il comando tramite mouse, evidenzia questa opzione, quindi premi i **tasti direzionali a sinistra** o a **destra** per regolare la sensibilità dei movimenti del mouse.

CONTROLLER SPEED (VELOCITÀ DEL CONTROLLER)

(SOLO PER CRYSTAL CASTLES & MARBLE MADNESS)

Evidenzia questa opzione, quindi premi i **tasti direzionali a sinistra** o a **destra** per regolare la velocità del controller.

STEERING AND GAS/PEDAL SENSITIVITY

(SENSIBILITÀ VOLANTE E ACCELERATORE) (SOLO PER ROADBLASTERS)

In RoadBlasters, puoi regolare la sensibilità del Volante e dell'Acceleratore. Evidenzia questa opzione, quindi premi i **tasti direzionali a sinistra** o a **destra** per regolare la sensibilità del tuo controller.

RIAVVIO PARZIALE

Nel corso del gioco, tenendo premuto il **tasto Avvio**, premi e tieni premuto il **tasto Selezione** per due secondi. Tornerai sulla videata di testa.



COME UTILIZZARE LA MEMORY CARD

Inserendo una memory card nella PlayStation, potrai salvare gli High Scores (Record) e tutte le opzioni o le regolazioni del controller dei giochi. Se l'opzione Auto-save (Salvataggio automatico) è attivata, le tue regolazioni verranno automaticamente salvate tutte le volte che uscirai da un gioco e verranno ricaricate se la prossima volta che accenderai ci sarà la memory card. Potrai anche caricare e salvare manualmente con **Save Now (Salva ora)** o **Load Now (Carica ora)** (per ulteriori informazioni vedi Opzioni di gioco). Se ci sono due memory card disponibili, ti verrà chiesto "save to where?" (dove vuoi salvare?). Seleziona la casella dove vuoi salvare i dati di gioco.

Se è la prima volta che salvi su una memory card e questa è piena, apparirà la videata "Delete A Memory Card File" (Elimina un file dalla memory card). Qui verranno visualizzati tutti i file presenti nella memory card e ti verrà consentito di eliminarne uno per fare spazio per *Atari Collection 2* (*Atari Collection 2* richiede solamente un blocco libero di memoria).

Premi i **tasti direzionali in su e giù** per evidenziare un ingresso memory card, quindi premi il **tasto O** per eliminare il file selezionato. Se cambi memory card, premi il **tasto X** per aggiornare la lista dei file. Se non vuoi eliminare un file, premi un tasto qualsiasi diverso dal **tasto X**.

ATTENZIONE: non inserire o rimuovere una memory card durante le operazioni di salvataggio e di caricamento.

COME UTILIZZARE IL MULTI TAP CON GAUNTLET

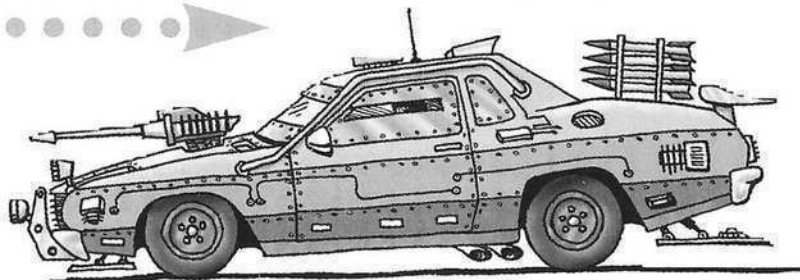
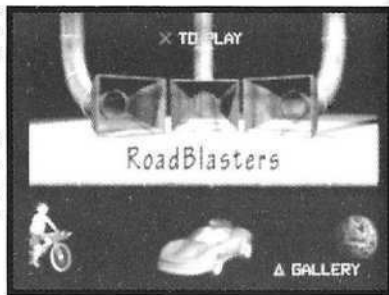
Una versione di Gauntlet a 4 giocatori è disponibile da Game Options (Opzioni del gioco) di Gauntlet.

Se stai giocando Gauntlet con un Multi tap per più giocatori (fino a 4), dovrai inserire il Multi tap nell'ingresso controller 1. Quando usi il Multi tap, almeno uno dei controller deve essere collegato all'ingresso controller 1-A del Multi tap, altrimenti i controller supplementari non verranno individuati.

MENU PRINCIPALE

Il menu principale visualizza una videata animata di selezione giochi. Premi i **tasti direzionali a sinistra o a destra** per scorrere i giochi.

Premi il **tasto X** per selezionare un gioco ed andare sulla videata dimostrativa di quel gioco. Sulla videata di testa, premi il **tasto Avvio** per visualizzare il menu In-Game (Di gioco).



Premi il **tasto ▲** per selezionare **Gallery (Galleria)** e vedrai alcuni disegni originali arcade, foto e materiale promozionale oltre ad alcuni passatempi e curiosità su Arcade Classic! Della roba davvero troppo giusta!

OPZIONI DI GIOCO

Dopo aver selezionato un gioco dal menu principale, premi il **tasto Selezione** per visualizzare il menu In-Game. Puoi scegliere tra le seguenti opzioni.

CONTINUE
EXIT
START 1-PLAYER
START 2-PLAYER
GAME OPTIONS
CONTROLLER 1
CONTROLLER 2
ADJUST VIDEO
LOAD HOW
SAVE HOW
←→ MOVE X=ENTER

EXIT (Esci)

Questa opzione abbandona la partita attuale e ti porta sulla videata Exit Game (Esci dal gioco), da cui potrai ritornare al menu principale, selezionare una nuova partita o un filmato introduttivo.

START 1 PLAYER/START 2 PLAYER (AVVIO PARTITA A 1/2 GIOCATORI)

Seleziona una partita a uno o due giocatori. Nella modalità a 2 giocatori, si giocherà a turno a **Crystal Castles**, **Millipede**, **Paperboy**. In **Gauntlet**, 4 giocatori possono giocare contemporaneamente e in **Marble Madness**, 2 giocatori possono giocare in cooperazione. **RoadBlasters** può essere giocato solo da 1 giocatore.

(In **Gauntlet**, ogni giocatore può cominciare o aggregarsi ad un gioco separatamente. Ogni giocatore deve selezionare "Join/Add Health" (Aggregarsi/Aggiungere salute) dal menu In-Game Options, con il controller che utilizzerà per giocare. I tasti predefiniti per aggregarsi ed aggiungere salute rapidamente sono rispettivamente il **tasto L1** e il **tasto R1**).

GAME OPTIONS

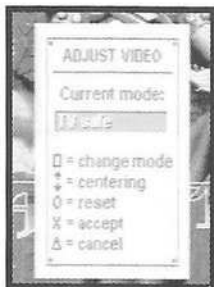
Ogni gioco prevede delle opzioni specifiche. Per particolari sulle opzioni dei diversi giochi, vedi **I Classici**.



OPZIONI DI GIOCO

CONTROLLER 1/CONTROLLER 2 ('CONTROLLERS' in GAUNTLET)

Visualizza la configurazione predefinita del controller oppure configura il/i controller nel modo desiderato. Per dettagli, vedi **Allestimento dei comandi**.



ADJUST VIDEO (REGOLAZIONE SCHERMO)

Atari Collection 2 prevede delle modalità di regolazione dello schermo. Sulla videata Adjust Video vengono visualizzati i comandi con cui effettuare le modifiche. Seleziona la modalità che meglio si adatta al tuo schermo televisivo o monitor. In alcuni casi, la modalità TV Safe (Polivalente) riesce a far visualizzare tutto sullo schermo di tutti i televisori. In *Paperboy*, la modalità TV brightness (luminosità) riduce la luce. Se il tuo televisore la supporta, potrai giocare in una modalità Arcade più accurata in

questi giochi. Questa impostazione viene salvata sulla memory card se è stato attivato **Auto-Save**, o se selezioni Save Now dal menu In-Game Options.

LOAD NOW

Con una memory card inserita nella console, puoi caricare i record salvati, le opzioni e le configurazioni del controller.

SAVE NOW

Selezionala per salvare opzioni, configurazione del controller e record sulla memory card.

IMPORTANTE:

- Se attivi "Auto-Save on Exit" (Salvataggio automatico in uscita) dal menu delle opzioni, quando esci dal gioco verranno salvati automaticamente record, opzioni e configurazione del controller (vedi "OPZIONI COMUNI A TUTTI I GIOCHI" alla pagina successiva).

- Se, quando riaccendi la console, è inserita una memory card e precedentemente avevi attivato l'opzione "Auto-Save on Exit", verranno automaticamente caricati punteggi record, opzioni e configurazione del controller.

OPZIONI COMUNI A TUTTI I GIOCHI

- Ogni gioco prevede delle opzioni specifiche. Per particolari sulle opzioni dei diversi giochi, vedi **I Classici**. Le seguenti opzioni sono le stesse per tutti i giochi. Per apportare delle modifiche, evidenzia un'opzione e poi premi i **tasti direzionali a sinistra o a destra**.

VOLUME

- Regola il volume della musica (Music) e degli effetti sonori (Sound Effects).

BONUS LIFE EVERY (VITA BONUS OGNI)

- (SOLO PER **CRYSTAL CASTLES, PAPERBOY E MILLIPEDE**)

- Alcuni giochi offrono la possibilità di modificare il punteggio necessario per ricevere una vita bonus. Puoi impostare un punteggio basso o alto a seconda di quanto vuoi rendere difficile il gioco.

DIFFICULTY (LIVELLO DI DIFFICOLTÀ)

- Aumenta o diminuisce il livello di difficoltà del gioco.

LIVES TO START (VITE INIZIALI) (SOLO **CRYSTAL CASTLES, PAPERBOY, MILLIPEDE**)

- Seleziona il numero di vite con cui vuoi iniziare a giocare: poche per rendere il gioco difficile, molte per facilitarlo.

SHOW TEST MODE (MOSTRA MODALITÀ DI PROVA)

- (SOLO **CRYSTAL CASTLES E MILLIPEDE**)

- Attiva questa opzione (ON) per visualizzare la modalità originale arcade di prova che prevede il riconoscimento degli errori e l'allestimento del gioco. Per scorrere le opzioni, puoi usare i tasti L1 e/o R1 (impostazione predefinita del controller).
- Ricorda, i cambiamenti apportati nella modalità Test (Di prova) modificheranno le impostazioni nel menu delle opzioni.

CLEAR HIGH SCORES (CANCELLA RECORD)

- Seleziona YES (Sì) per cancellare il tabellone dei punteggi record.

AUTO SAVE ON EXIT

- Selezionala per salvare sulla memory card punteggi record, opzioni e configurazioni del controller ogni volta che esci dal gioco.

I CLASSICI

CRYSTAL CASTLES

C'era una volta un orso di nome Bentley che vagava per il mondo in cerca di fortuna. Quel furbacchione del nostro orso si accontentava solamente delle pietre di rubino. Mentre vagava per le terre di Crystal Castles, Bentley raccolse queste pietre preziose che in seguito ricoprirono di fortuna questo rarissimo esemplare di orso.

Bentley s'imbatte in una serie di incroci sparsi per livelli di allettanti sentieri di rubini per tutto il super labirinto a 3D in 16 diversi scenari di gioco, compresa la fortezza del castello, il palazzo e perfino un sotterraneo. Ci sono tunnel da esplorare, ascensori che lo porteranno su altri piani e talvolta su una rampa segreta!

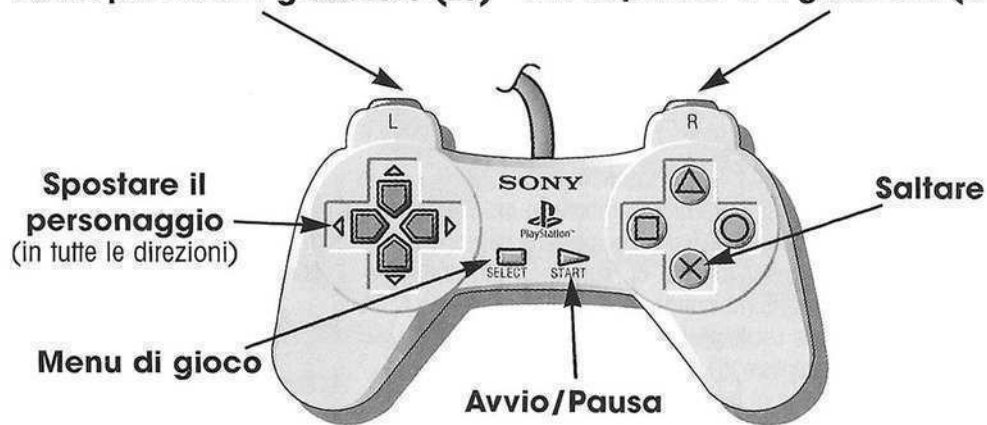
Il trucco è riuscire a scappare da tutti gli esseri pericolosi che gli danno la caccia lungo il suo cammino e che raccolgono un po' di gemme per ostacolarlo. Se riuscirà a vincere la gara e prenderà l'ultima gemma del livello, si aggiudicherà un grosso bonus.

Ogni livello del gioco si svolge attraverso quattro livelli-labirinto distinti e Berthilda, la Strega, si trova ogni quattro livelli. Eliminando Berthilda, Bentley si aggiudicherà 3000 punti, ma potrà farlo solo se indosserà il cappello magico posizionato in un punto della videata. Nei successivi livelli ci sono dei teleporti che non aspettano altro che essere scoperti. Usando il teleporto, Bentley si aggiudicherà una vita e se si trasporterà sul livello 4 o su livelli superiori ne vincerà due. Buon divertimento!



COMANDI PREDEFINITI DI CRYSTAL CASTLES

Avvio partita a 1 giocatore (L1) Avvio partita a 2 giocatori (R1)



ALTRE OPZIONI DI GIOCO SPECIFICHE DI CRYSTAL CASTLES

COLOR SCHEME (SCHEMA DI COLORI)

Scegli tra uno dei quattro diversi schemi di colori disponibili nel gioco.

SHOW TRAK-BALL LIGHT? (MOSTRA LA LUCE DELLA SCIA?)

Accende (ON) o spegne (OFF) la scia.

Per dettagli sulle altre opzioni di **Crystal Castles**, vedi Opzioni comuni a tutti i giochi.

I CLASSICI

I giocatori possono scegliere tra quattro personaggi: Thos il Guerriero, Thyra la Valchiria, Merlino il Mago o Quester l'Elfo. Ognuno di questi eroi ha delle proprie caratteristiche particolari. Thor il Guerriero è abile nei combattimenti corpo a corpo, Thyra la Valchiria ha una corazza molto resistente, Merlino il Mago è il migliore per quanto riguarda la magia e Quester l'Elfo è il più veloce.

L'azione comincia appena i giocatori combattono insieme contro gli attacchi di mostri e lottano tra loro per accaparrarsi cibo, tesori e pozioni magiche nei vari livelli. Ogni gioco è un'esperienza diversa poiché ci saranno giocatori diversi che combatteranno insieme, combinando nuove abilità e strategie. Al livello 1 il giocatore troverà le uscite per accedere agli altri livelli.

I giocatori possono scegliere di uscire dal livello 1 e andare direttamente fino al livello 8. Sul livello 8 e sui successivi, i giocatori si ritroveranno in uno degli oltre cento diversi labirinti.

La durata di un giocatore dipenderà dalla sua "salute". All'inizio del gioco i giocatori stabiliscono la quantità di salute con la quale desiderano cominciare l'avventura. La salute si perde al contatto con i mostri e al passare del tempo. La salute può essere riacquistata raccogliendo il cibo presente nella maggior parte dei labirinti.

ALTRE OPZIONI DI GIOCO SPECIFICHE DI GAUNTLET

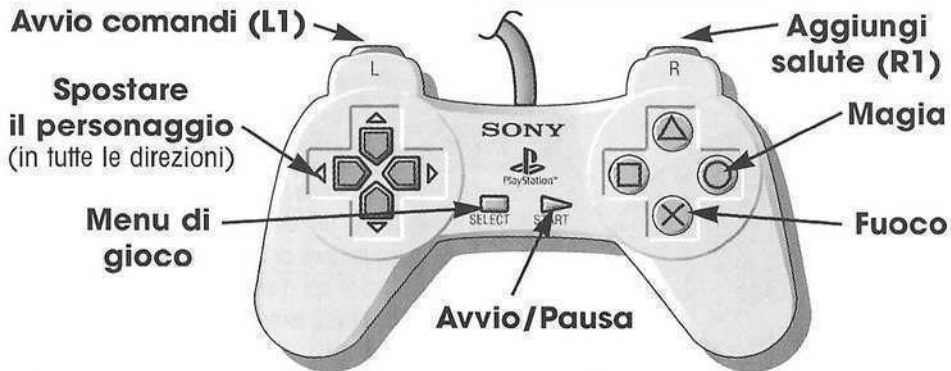
REDUCE HELP (RIDURRE AIUTO)

Se sei un giocatore esperto, imposta questa opzione su **YES** per ridurre il numero dei suggerimenti che vedrai all'inizio di un nuovo gioco.

GAUNTLET



COMANDI PREDEFINITI DI GAUNTLET



ALTRE OPZIONI DI GIOCO SPECIFICHE DI GAUNTLET

GAUNTLET VERSION (VERSIONE DI GAUNTLET)

La versione *Gauntlet* predefinita è a 2 giocatori. Se possiedi un Multi tap, puoi selezionare la versione a 4 giocatori cambiando questa opzione. Importante: nella versione a 4 giocatori ogni controller è obbligato a giocare con un personaggio prestabilito.

HEALTH PER COIN (SALUTE PER MONETA)

Puoi regolare la quantità di Salute per ogni moneta raccolta. Ma ricorda, la tua Salute deve essere oltre 10,000. Se un giocatore usa solo un credito e raggiunge un punteggio di 30,000, allora il suo punteggio sul tabellone dei Record sarà 30,000. Se un giocatore usa tre crediti per arrivare allo stesso punteggio, allora il suo punteggio sul tabellone dei Record sarà solo di 10,000. L'idea è di sopravvivere con classe e non di accumulare punti premendo semplicemente un pulsante.

DISABLE SPEECH (DISATTIVARE PARLATO)

Seleziona **YES** per disattivare il parlato del gioco; seleziona **NO** per ascoltare il parlato.

Per dettagli sulle altre opzioni di *Gauntlet*, vedi **Opzioni comuni a tutti i giochi**.

MILLIPEDE

L'infestazione è alle porte! Quegli orrendi insetti di Centipede™ cedono il posto all'ultima generazione di "mostri" in Millipede, una classica avventura fantastica a uno o a due giocatori. È più veloce, e sempre più divertente. Troverai esseri diversi, effetti sonori troppo giusti, una modalità per selezionare il punteggio di partenza del giocatore e tante altre opzioni che ti permetteranno di impostare diversi livelli di difficoltà. Questo classico arcade ha proprio tutto quello che serve per mettere alla prova e divertire giocatori di tutte le età!



ALTRE OPZIONI DI GIOCO SPECIFICHE DI MILLIPEDE

DIFFICULTY SETTINGS (IMPOSTAZIONI LIVELLO DI DIFFICOLTÀ)

Ci sono molte opzioni del livello di difficoltà dei nemici che consentono di impostare il gioco in base alle proprie capacità. Imposta il livello di difficoltà di Spider (Ragno), Beetle (Scarafaggio) e Millipede (Millepiedi), su **Easy (Facile)** o **Hard (Difficile)**.

MINIMUM RATING RANGE (FASCIA MINIMA)

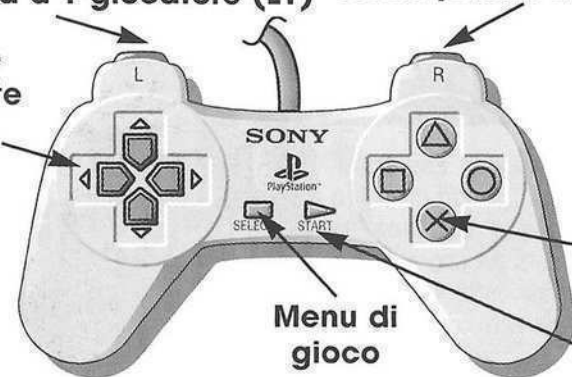
Seleziona la fascia minima di punteggi disponibili sulla videata di selezione (se attiva). È espresso in un multiplo del Punteggio bonus. Per esempio, se imposti "bonus life every 20,000" (vita bonus ogni 20.000) e imposti la fascia su "2 x Bonus" (Doppio bonus), la videata Select ti consentirà di cominciare a 0, 20,000 o 40,000 punti.

SELECT SCREEN (VIDEATA DI SELEZIONE)

Quando questa opzione è **ON**, la videata di selezione ti consente di cominciare su livelli successivi del gioco in cambio di un bonus di avvio. La fascia dei punteggi partirà dal minimo o dal punto della seconda ultima vita vinta nel gioco precedente, a seconda di quello che è più alto.

Avvio partita a 1 giocatore (L1) Avvio partita a 2 giocatori (R1)

Muovere
attaccante
(in tutte le
direzioni)



Fuoco

Menu di
gioco

Avvio/Pausa

ALTRE OPZIONI DI GIOCO SPECIFICHE DI MILLIPEDE (CONTINUA)

DEMONSTRATION MODE (MODALITÀ DIMOSTRAZIONE)

Con questa opzione impostata su **ON**, non potrai essere ucciso da niente, a parte lo Spider.

GAME MESSAGES IN (MESSAGGI IN ARRIVO)

Seleziona la lingua nella quale vuoi vengano visualizzati i messaggi del gioco: **English (Inglese)**, **German (Tedesco)**, **French (Francese)** o **Spanish (Spagnolo)**.

SHOW PANEL LIGHTS (MOSTRA LUCI DEL PANNELLO)

Le luci del pannello rappresentano le luci sul gioco arcade, e mostrano se stai giocando una partita a 1 o 2 giocatori.

IMPORTANTE: per dettagli sulle altre opzioni di Millipede, vedi **OPZIONI COMUNI A TUTTI I GIOCHI**.



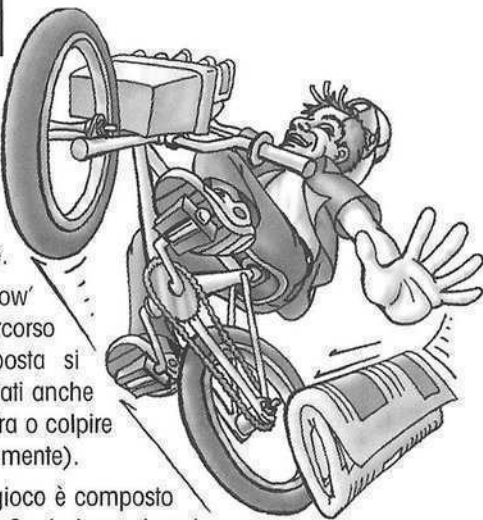
I giocatori cominciano selezionando 'Easy Street' (Strada facile), 'Middle Road' (Strada media) o 'Hard Way' (Tosta). Dopo aver selezionato la strada, il giocatore sarà pronto per una pedalata da urlo. Hai il controllo totale dell'accelerazione della bici o delle frenate improvvisate con sgomme.

Lo scopo del gioco è semplice. Usa il tasto 'Throw' (Lancia) per consegnare i giornali alle case sul percorso degli abbonati. Colpendo le cassette della posta si segnano più punti. I giornali possono essere lanciati anche alle case dei non abbonati per rompere una finestra o colpire un altro bersaglio (solo per divertirsi un po', ovviamente).

Il gioco si svolge in giorni della settimana. Ogni gioco è composto dai 7 giorni della settimana, partendo dal lunedì. Ogni giorno dovrai portare avanti il percorso e la domenica dovrai portarlo a termine. Ogni nuovo giorno ti riserva un sacco di sorprese e di nuove sfide sotto forma di vicini, personaggi ed ostacoli completamente fuori di testa. Per continuare a giocare, dovrai pedalare su pile di giornali per fare rifornimento. Il gioco finirà se perderai tutti i clienti.

PUNTI

Consegna:	100 o 250
Rompere qualcosa:	100 - 250
Salti:	50



COMANDI PREDEFINITI DI PAPERBOY CONTROLS

Avvio partita a 1 giocatore (L1) Avvio partita a 2 giocatori (R1)



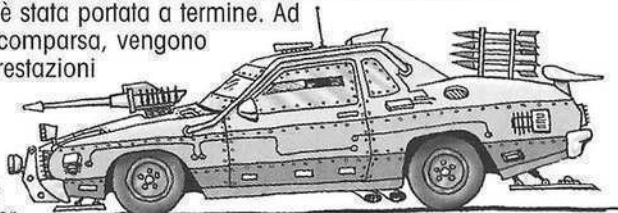
IMPORTANTE: per dettagli sulle altre opzioni di *Paperboy*, vedi **OPZIONI COMUNI A TUTTI I GIOCHI.**

MODALITÀ DI GUIDA CON ACCELERATORE

- Acceleratore + Freno** - Questa modalità utilizza l'acceleratore per accelerare e il freno per fermarsi.
- Solo Acceleratore** - Usalo per accelerare. Rilascialo per fermarti. Il freno non serve a niente.
- Solo Freno** - Premilo per fermarti. Rilascialo per accelerare.
- Accelerazione media** - Procedi al 50% della velocità; usa l'acceleratore per andare più veloce; usa il freno per andare più piano.

I CLASSICI

RoadBlasters



RoadBlasters è un gioco di guerra futuristico dove TU combatti contro dei malvagi avversari alla guida di un'auto dalle grandi prestazioni, equipaggiata con delle esclusive armi speciali.

La strada ti condurrà in diversi paesi, passando dai posti di controllo ai punti rally. I posti di controllo sono delle mete intermedie che ti faranno vincere del carburante extra se sarai veloce. I punti rally sono simili alla linea del traguardo delle corse, infatti indicano che una sezione della gara è stata portata a termine. Ad ogni punto rally, su uno schermo a scomparsa, vengono assegnati il carburante residuo e le prestazioni del giocatore.

I veloci ed agili Stinger, auto di comando pesantemente armate, le sfuggenti ed imprevedibili Rat Jeep e i rapidissimi Cycle, si sono riuniti per cercare di impedirti di raggiungere il prossimo punto rally. Inoltre, sulla strada ci sono mine, torrette che ti sparano addosso, bombe che ti vengono lanciate da veicoli avversari e altri ostacoli da evitare. Avvicinandoti alle armi speciali lanciate dal jet di appoggio, potrai ottenere: un missile cruise, un iniettore nitro, un cannone U.Z. o uno scudo elettrico.

Il gioco finisce quando esaurirai il carburante. Lungo la strada troverai delle sfere di carburante verdi e rosse che potrai toccare per ottenere altro carburante. Le sfere rosse valgono più carburante, ma sono più difficili da prendere delle sfere verdi.

MODALITÀ DI GUIDA CON ACCELERATORE

- Accelerare + Freno** - Questa modalità utilizza l'acceleratore per accelerare e il freno per fermarsi.
- Solo Acceleratore** - Usa l'acceleratore per accelerare. Rilascialo per fermarti. Il freno non serve a niente.
- Solo Freno** - Premilo per fermarti. Rilascialo per accelerare.
- Accelerazione media** - Procedi al 50% della velocità; usa l'acceleratore per andare più veloce; usa il freno per andare più piano.

COMANDI PREDEFINITI ROADBLASTERS



ALTRE OPZIONI DI GIOCO SPECIFICHE DI ROADBLASTERS

CONTINUATIONS (CONTINUA)

Il numero di **Continuations** scelto determina quanto sarà facile continuare il gioco se perderai un veicolo. Scegli **4**, **5**, **6** or **Unlimited (Illimitato)**.

DEMONSTRATION MODE

Quando questa opzione è **ON**, sei invulnerabile e potrai "fare un giro" del gioco.

STEREO MUSIC (MUSICA STEREO)

Se hai un sistema stereo, perché non lo sfrutti al massimo? **Attiva** o **disattiva** questa opzione.

IMPORTANTE: per dettagli sulle altre opzioni di **RoadBlasters**, vedi **OPZIONI COMUNI A TUTTI I GIOCHI**.

Waarschuwingen

Deze disc bevat software voor de PlayStation™ home video spelmaschine. Gebruik deze disc nooit op een ander soort machine: dit zou beschadigingen kunnen opleveren. Deze disc voldoet alleen aan de PlayStation™ specificaties voor de Europese markt. Hij kan niet gebruikt worden op PlayStation™ machines die voor landen buiten Europa zijn gemaakt. Lees zorgvuldig de PlayStation™ Instructie Handleiding om er voor te zorgen dat je de disc op de juiste manier gaat gebruiken. Wanneer je de disc in de PlayStation™ stopt, moet je er altijd voor zorgen dat de kant waar de titel op is gedrukt naar boven ligt. Als je de disc beetpakt, moet je er voor zorgen dat je het oppervlak niet raakt. Houd de disc aan de randen vast. Zorg er voor dat de disc schoon blijft en dat er geen krassen op komen. Wanneer het oppervlak toch vuil is geworden, moet je de disc voorzichtig schoonmaken met een zachte doek. Laat de disc niet in de buurt van hittebronnen liggen en voorkom dat de disc in direct zonlicht of in een vochtige omgeving blijft liggen. Probeer nooit om een gescheurde of kromgetrokken disc te gebruiken, of een disc die met plakband is gerepareerd want dit kan aanleiding geven tot besturingssysteemfouten.

Gezondheid

• Neem na een uur spelen altijd 15 minuten pauze. • Speel niet wanneer je heel moe bent of slaap tekort komt. • Speel in een goed verlichte ruimte op voldoende afstand van het TV-scherm. • Sommige mensen krijgen een epileptische aanval wanneer ze in hun dagelijkse omgeving te maken krijgen met flikkerende lichten of patronen. Deze mensen kunnen ook aanvallen krijgen terwijl ze televisie kijken of video-spelletjes spelen. Zelfs spelers die nog nooit een aanval hebben gehad, kunnen onverwachts last van epilepsie krijgen. Als je weet dat je epileptisch bent, moet je contact opnemen met je huisarts voordat je een video-spel gaat spelen en dit moet je ook doen wanneer je last krijgt van één of meerdere van de volgende symptomen tijdens het spelen: duizeligheid, veranderd zicht, spiertrekkingen, andere onwillekeurige bewegingen, je bent je niet meer bewust van je omgeving, geestelijk in de war zijn, en/of stuipen.

Zie de achterste pagina van deze handleiding voor de telefoonnummers van de Klanten Service (Customer Service No.)

Compatitie © 1998 Atari Games Corporation. Gauntlet, Marble Madness, Paperboy en RoadBlasters zijn handelsmerken van de Atari Games Corporation. Gauntlet © 1985, Marble Madness © 1984, Paperboy © 1985, RoadBlasters © 1987 Atari Corporation. Alle rechten voorbehouden. Millipede en Crystal Castle zijn handelsmerken van de Atari Corporation. In licentie vervaardigd. Millipede © 1982, Crystal Castle © 1983 Atari Corporation. Alle rechten voorbehouden. Midway en het Midway M logo zijn handelsmerken van Midway Games Inc. Conversie door Digital Eclipse Software Inc. In distributie van GT Interactive Software Corp. Onder licentie van Midway Home Entertainment Inc.

© 1997 Atari Games Corporation. Alle rechten voorbehouden. Alleen voor thuisgebruik. Het zonder toestemming kopiëren, aanpassen, verhuur, uitleen, wederverkoop, speelhalexploitatie, geld vragen voor het gebruik, uitzenden via ether of kabel, openbare vertoning, distributie of (ten dele) overname van dit product of werk dat deel van dit product vormt en beschermd is door copyright of handelsmerk wetgeving is verboden. Uitgave van GT Interactive Software Corp. Ontwikkeld door de Atari Games Corporation. GT™ is een handelsmerk en het GT logo™ is een geregistreerd handelsmerk van GT Interactive Software Corp. Alle andere handelsmerken zijn eigendom van de betreffende bedrijven.



1 or 2
Players



Memory Card
1 block



Mouse
Compatible



Multi Tap Compatible
1-4 Players

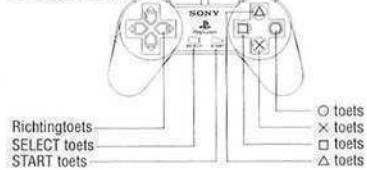
● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● INHOUDSOPGAVE ●

Beginnen	117
Bedieningsconfiguratie	118-119
Soft reset	119
Het gebruik van de geheugenkaart	120
Hoofdmenu	121
Pauzemenue opties	122-123
Gemeenschappelijke opties	124
De Greatest Hits	125-136
Crystal Castles	125
Gauntlet	127
Marble Madness	129
Millipede	131
Paperboy	133
RoadBlasters	135

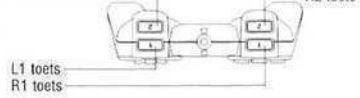
BEGINNEN

Sluit de PlayStation™ aan volgens de aanwijzingen in de handleiding. Zorg er voor dat de PlayStation™ uitgeschakeld staat voordat je er een disc inlegt of uithaalt. Leg de *Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 2* disc in de PlayStation™ en sluit het disc-deksel. Sluit de controllers aan en zet de PlayStation™ aan. Volg de aanwijzingen op het scherm om het spel te beginnen. Aangeraden wordt als de PlayStation™ aan staat nooit geheugenkaarten of andere randapparatuur aan te sluiten of los te koppelen. Zorg er voor dat er voldoende blokken vrij zijn op je geheugenkaart voordat je met het spel begint.

Bovenaanzicht

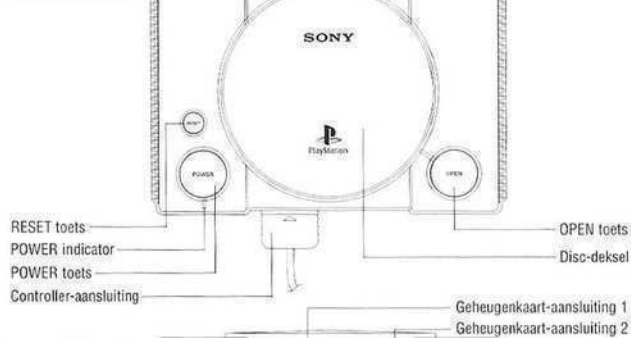


Vooranzicht

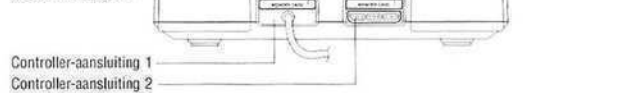


Bij het spelen van een spel waarbij je de muis kunt gebruiken, moet het spel worden gestart met de controller aangesloten op controller-aansluiting 2.

BOVENAANZICHT



VOORAANZICHT



HET MAKEN VAN MENUKEUZEN

- Richtingtoets omhoog omlaag, links of rechts om een optie uit te lichten.
- Druk op de **X toets** om een optie te kiezen.
- Druk op de **▲ toets** om terug naar het vorige menu te gaan.

BEDIENINGSCONFIGURATIE

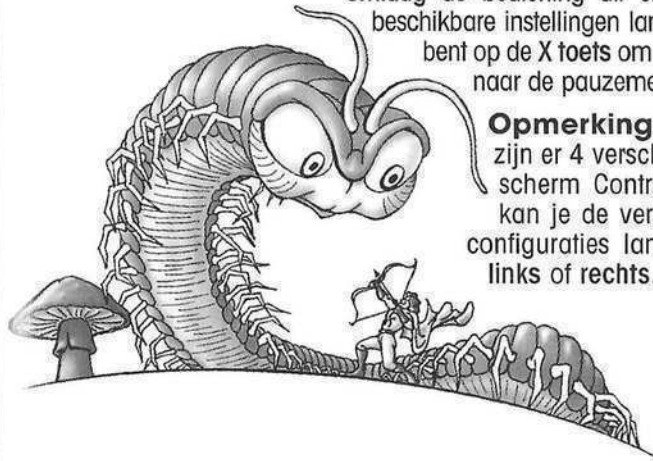
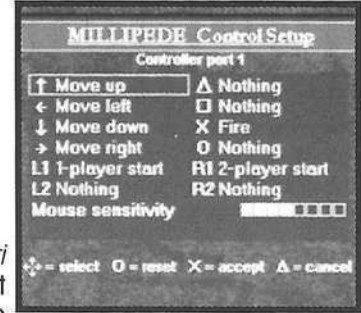
Het scherm waarin de bediening van het spel kan worden geconfigureerd kan in alle gevallen worden gevonden door Controller(s) te kiezen vanuit het pauzemenue, zie PAUZEMENU OPTIES.

De standaardbediening van elk van de zes spelen in *The Atari Collection 2* verschilt van spel tot spel. Kies het spel uit het hoofdmenu, en druk vervolgens op de Select toets als de demo van het spel begint te lopen om de standaardbediening van elk spel te bekijken.

Kies als het optiesscherf verschijnt, Controller 1 of Controller 2, en druk op de X toets om de standaardbediening van het spel te bekijken. (In *Gauntlet* heet de optie Controllers, omdat *Gauntlet* met de multi-tap met vier spelers gespeeld kan worden).

Licht om de controller naar eigen voorkeur te wijzigen met de richtingtoetsen omhoog of omlaag de bediening uit en druk op links of rechts om de beschikbare instellingen langs te gaan. Druk als je ermee klaar bent op de X toets om de wijzigingen te bevestigen en terug naar de pauzemenue opties te gaan.

Opmerking: In *Paperboy* en *RoadBlasters* zijn er 4 verschillende types van besturing. In het scherm Control Setup (Bedieningsconfiguratie) kan je de verschillende types van besturing en configuraties langs gaan met de richtingtoetsen links of rechts.



CONTROL SETUP (BEDIENINGSCONFIGURATIE)

GEVOELIGHEIDSINSTELLINGEN

Elk spel kent zijn eigen type gevoeligheidsinstellingen waarmee je de bediening naar eigen voorkeur kunt aanpassen. Heb je een aanpassing gemaakt, speel dan een tijdje met de nieuwe instellingen om te bepalen of het lekker speelt. Zo niet, ga dan terug naar het menu en pas de instellingen verder aan om de gevoeligheid van de controller op je eigen speelstijl af te regelen.

MOUSE SENSITIVITY (MUIS GEVOELIGHEIDSINSTELLING)

(ALLEEN IN CRYSTAL CASTLES, MARBLE MADNESS EN MILLIPEDE)

In spelen die met de muis kunnen worden gespeeld, kun je door deze optie uit te lichten en vervolgens de richtingtoetsen links en rechts te gebruiken de gevoeligheid van de muisbeweging instellen.

CONTROLLER SPEED (CONTROLLERSNELHEID) (ALLEEN IN CRYSTAL CASTLES EN MARBLE MADNESS)

Licht deze optie uit en gebruik vervolgens de richtingtoetsen links en rechts om de controllersnelheid in te stellen.

STEERING AND GAS/PEDAL SENSITIVITY (BESTURING EN GAS/PEDAAL GEVOELIGHEID) (ALLEEN IN ROADBLASTERS)

In RoadBlasters kan de gevoeligheid van besturing en gas/pedaal worden ingesteld. Licht deze optie uit en gebruik vervolgens de richtingtoetsen links en rechts om de gevoeligheid van de controller in te stellen.



SOFT RESET

Houd op elk moment tijdens het spel de Start toets ingedrukt, en druk vervolgens twee seconden lang op de Select toets. Je gaat dan naar het titelscherm.

HET GEBRUIK VAN DE GEHEUGENKAART

Als er een geheugenkaart is aangesloten op je PlayStation, dan kun je high scores, andere spelopties en controllerconfiguraties opslaan. Als de Auto-save speloptie is ingeschakeld, worden je voorkeursinstellingen automatisch opgeslagen bij het verlaten van een spel en opnieuw ingeladen bij de volgende keer dat het spel met de geheugenkaart aangesloten opstart. Je kunt handmatig inladen en opslaan met de opties **Save Now (Nu opslaan)** en **Load Now (Nu inladen)**. (Zie Pauzemenue opties voor meer informatie.) Als er twee geheugenkaarten beschikbaar zijn, dan kun je aangeven op welke geheugenkaart je de spelgegevens wilt opslaan.

Als je voor het eerst bestanden op de geheugenkaart opslaat, en hij is vol, dan ga je naar het scherm Delete A Memory Card File (Geheugenkaart bestand verwijderen). Bestanden die al op je geheugenkaart staan worden daarop weergegeven en je hebt de mogelijkheid om er een te verwijderen om ruimte te maken voor *Atari Collection 2*. (*Atari Collection 2* heeft maar één geheugenkaartblok nodig.)

Druk op de richtingtoetsen omhoog of omlaag om een spelbestand op de geheugenkaart uit te lichten, en druk vervolgens op de O toets om het gekozen bestand te verwijderen. Als je de geheugenkaart verwisselt, druk dan op de X toets om de lijst bestanden te vernieuwen. Wil je geen enkel bestand verwijderen, druk dan op een willekeurige andere toets dan de X toets.

WAARSCHUWING: EEN GEHEUGENKAART NOOIT AANSLUITEN OF LOSKOPPELEN TIJDENS HET INLADEN OF OPSLAAN.

DE MULTI-TAP GEBRUIKEN MET GAUNTLET

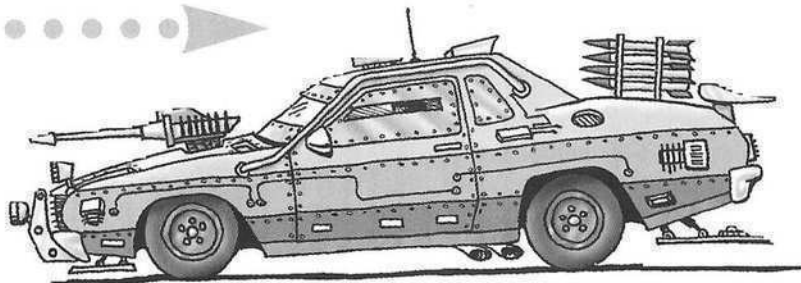
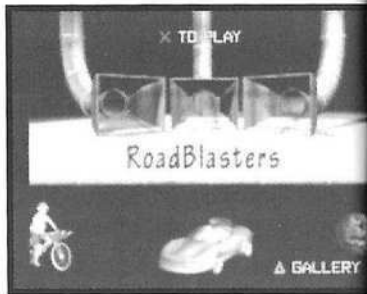
In de spelopties van Gauntlet is een versie van *Gauntlet* voor 4 personen beschikbaar.

Wil je Gauntlet met gebruikmaking van een multi-tap met meerdere personen (maximaal 4) spelen, dan moet je de multi-tap aansluiten op controller-aansluiting 1. Bij het gebruik van de multi-tap moet er op zijn minst één controller worden aangesloten op controller-aansluiting 1-A van de multi-tap, anders worden de andere controllers niet herkend.

HOOFDMENU

Op het hoofdmenu wordt een animatie weergegeven waarmee een spel kan worden gekozen. Druk op de richtingtoets links of rechts om de beschikbare spelen langs te gaan.

Druk op de X toets om een spel uit te kiezen en naar het demoscherm van dat spel te gaan. Druk in het titelscherm van het spel op de Start toets om een spel te beginnen of druk op de Select toets om naar de pauzemenue opties van dat spel te gaan.



Druk op de ▲ toets om Gallery (Galerie) om artwork en reclamemateriaal van het originele spel uit de speelhal te zien en voor wat aardige Arcade Classic weetjes en onbekende feiten! Wel tof, hoor!

PAUZEMENU OPTIES

Na het kiezen van een spel uit het hoofdmenu kun je door op de Select toets te drukken naar de pauzemenue opties van dat spel gaan. Maak je keuze uit de volgende opties:

CONTINUE
EXIT
START 1-PLAYER
START 2-PLAYER

GAME OPTIONS
CONTROLLER 1
CONTROLLER 2
ADJUST VIDEO
LOAD NOW
SAVE NOW
← MOVE X ENTER

EXIT (AFSLUITEN)

Met deze optie wordt het lopende spel verlaten en ga je naar het scherm Exit Game (Spel verlaten). Het scherm Exit Game (Spel verlaten) biedt opties om terug naar het hoofdmenu te gaan, een nieuw spel te kiezen of de intro van het spel te bekijken.



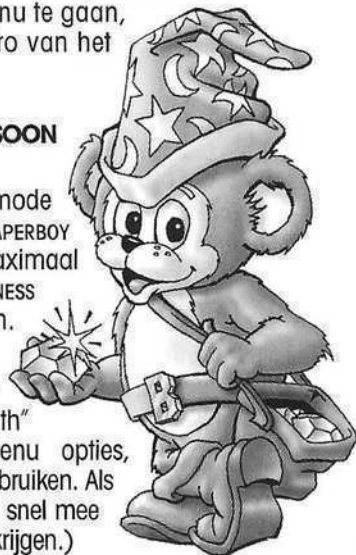
START 1 PLAYER/START 2 PLAYER (SPEL VOOR 1 PERSOON BEGINNEN / SPEL VOOR 2 PERSONEN BEGINNEN)

Kies een spel voor 1 persoon of voor 2 personen. In de mode voor 2 personen, komen in CRYSTAL CASTLES, MILLIPEDE en PAPERBOY de spelers afwisselend aan de beurt. GAUNTLET kan met maximaal 4 personen tegelijkertijd gespeeld worden en MARBLE MADNESS biedt spelen waarin 2 personen kunnen samenwerken. ROADBLASTERS is een spel voor 1 persoon.

(In *Gauntlet* kan elke speler een spel afzonderlijk starten of met een spel meedoen. Elke speler moet "Join/Add Health" (Meedoen/Meer levenskracht) kiezen uit de pauzemenue opties, gebruikmakend van de controller die hij/zij voor het spel wil gebruiken. Als standaardinstellingen kun je ook op de L1 toets drukken om snel mee te doen of op de R1 toets drukken om meer levenskracht te krijgen.)

SPELOPTIES

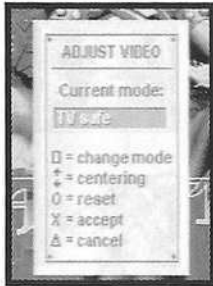
Elk spel kent opties die alleen voorkomen in het betreffende spel. Zie DE CLASSICS voor meer informatie over de opties die alleen in het betreffende spel voorkomen.



PAUZEMENU OPTIES

CONTROLLER 1/CONTROLLER 2 ('CONTROLLERS' IN GAUNTLET)

Hiermee kun je de standaard controllerconfiguratie van het spel bekijken en de controllers naar je eigen voorkeur configureren. Zie *Bedieningsconfiguratie* voor meer informatie.



ADJUST VIDEO (VIDEOWEERGAVE INSTELLING)

Atari Collection 2 kent verschillende TV modes. Op het scherm Adjust Video kun je de videoweergave aanpassen. Kies de video mode die het best werkt op je televisie of monitor. De mode TV Safe geeft alles op alle televisies op het scherm weer. (In *Paperboy* kan met de TV Mode brightness (helderheid) de schittering worden verminderd.) Als je TV het aankan kun je deze spelen ook in de meer precieze Arcade mode doen. Deze instelling wordt op de geheugenkaart opgeslagen als de optie Auto-Save op on (aan) staat, of anders als je Save Now (Nu opslaan) kiest uit de pauzemenue opties.

LOAD NOW (NU INLADEN)

Als er een geheugenkaart is aangesloten, kun je eerder opgeslagen high scores, opties en controllerconfiguraties inladen.

SAVE NOW (NU OPSLAAN)

Als je deze optie kiest worden je opties, de controllerconfiguratie en de high scores opgeslagen op de geheugenkaart.

OPMERKINGEN:

- Als de speloptie "Auto-save on Exit" (Automatisch opslaan bij verlaten spel) in de pauzemenue opties van het betreffende spel is ingeschakeld, worden je opties, de controllerconfiguratie en de high scores automatisch opgeslagen bij het verlaten van een spel (zie *Gemeenschappelijke opties*, volgende pagina).

- Als de geheugenkaart is aangesloten bij de volgende keer dat je het spel opstart worden je opties, de controllerconfiguratie en de high scores automatisch ingeladen als de "Auto-save on Exit" (Automatisch opslaan bij verlaten spel) was ingeschakeld.

GEMEENSCHAPPELIJKE OPTIES

- Elk spel kent opties die alleen voorkomen in het betreffende spel. Zie *De classics* voor meer informatie over de opties die alleen in het betreffende spel voorkomen. De volgende opties komen voor in alle speloptiesmenu's. Licht een optie uit om die te wijzigen met de richtingtoetsen links en rechts.

VOLUME (GELUIDSTERKTE)

- Stel het geluidsvolume van de geluidseffecten en de muziek in.

BONUS LIFE EVERY (BONUSLEVEN ELKE... (ALLEEN IN CRYSTAL CASTLES,

PAPERBOY EN MILLIPEDE)

- In sommige spelen bestaat de optie om de score aan te passen die benodigd is om een bonusleven te krijgen. Je kunt de score hoog of laag zetten afhankelijk van hoe moeilijk je het spel wilt maken.

DIFFICULTY (MOEILIKHEIDSGRAAD)

- Hiermee kun je de moeilijkheidsgraad hoger of lager instellen.

LIVES TO START (AANTAL LEVENS BIJ BEGIN) (ALLEEN IN CRYSTAL CASTLES,

PAPERBOY EN MILLIPEDE)

- Stel hiermee het aantal levens in waarmee je het spel wilt beginnen. Zet dit laag om het spel moeilijk te maken of zet dit hoog om je spel langer te laten duren.

SHOW TEST MODE (TEST MODE WEERGAVE) (ALLEEN IN CRYSTAL CASTLES EN

MILLIPEDE)

- Zet deze optie op ON (AAN) om de originele test mode van de speelhalversie van het spel weer te geven, met onder andere een overzicht en de spelinstellingen. De L1 en/of R1 toetsen (in de standaard controllerconfiguratie) kunnen gebruikt worden om de verschillende opties langs te gaan. Vergeet niet dat veranderingen die in de Test mode ook worden doorgevoerd in de instellingen van de pauzemenue opties.

CLEAR HIGH SCORES (HIGH SCORES WISSEN)

- Kies hier YES (JA) om de high scores te wissen.

AUTO SAVE ON EXIT (AUTOMATISCH OPSLAAN BIJ VERLATEN SPEL)

- Kies deze optie om de high scores, spelopties en controllerconfiguraties telkens bij het verlaten van een spel automatisch op de geheugenkaart op te slaan.

GREATEST HITS

CRYSTAL CASTLES

Er was eens een beer die Bentley heette. Hij was op zoek naar geluk en dat was voor die slimme beer niets minder dan rode edelstenen. Bentley stroopte de landen van Crystal Castles af om deze edelstenen te verzamelen en werd daarmee een gelukkige en beroemde beer.

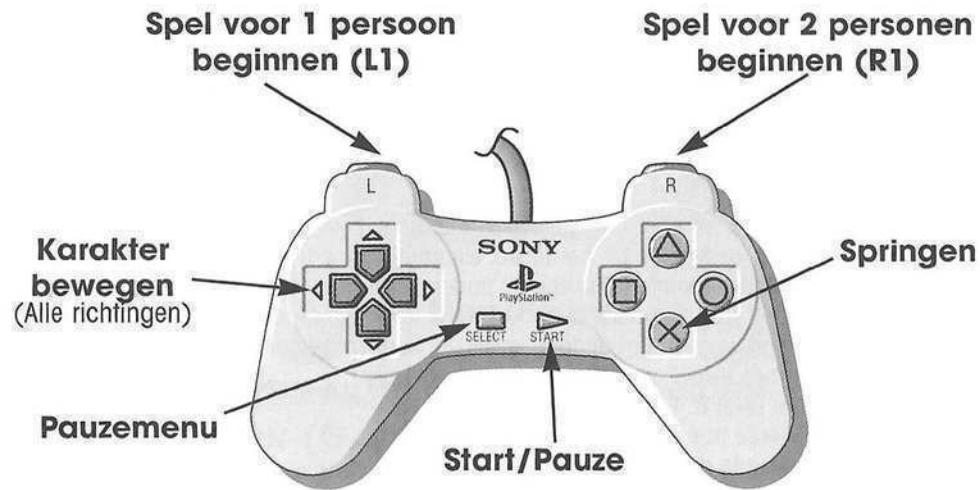
Bentley moet het spoor van de verleidelijke edelstenen volgen in een 3D superdoolhof met 16 verschillende speelvelden, waaronder een kasteelburcht, paleis en zelfs een kerker. Er zijn tunnels te ontdekken, liften waarmee je van het ene niveau naar het andere kan komen en soms verborgen hellingbanen!

Het is de bedoeling om alle enge monsters te ontwijken die hem achtervolgen en ook edelstenen verzamelen om te voorkomen dat hij ze kan pakken. Als hij zijn tegenstanders te snel af is en de laatste edelsteen in een reeks weet te pakken, krijgt hij ook nog eens een leuke bonus.

Elk level van het spel gaat over vier verschillende doolhoven. In het vierde woont Berthilda de heks. Als Bentley weet af te rekenen met Berthilda is dat 3000 punten waard, maar hij kan haar alleen maar verstaan als hij in het bezit is van de toverkracht die ergens op het scherm is te vinden. Verderop in het spel zijn er warps te ontdekken, waarmee Bentley naar andere levels kan springen en hij bovendien een bonusleven krijgt. Als de speler naar level 4 of hoger springt, krijgt hij er zelfs twee! Veel plezier!



STANDAARDBEDIENING CRYSTAL CASTLES



EXTRA SPELOPTIES DIE ALLEEN IN CRYSTAL CASTLES VOORKOMEN

COLOR SCHEME (KLEURENPALET)

Kies uit een van de vier verschillende kleurenpaletten die in het spel beschikbaar zijn.

SHOW TRAK-BALL LIGHT? (TRAK-BAL LICHTJE WERGEVEN?)

Zet het trak-bal lichtje ON (AAN) of OFF (UIT).

Zie GEMEENSCHAPPELIJKE OPTIES voor meer informatie over de andere opties in CRYSTAL CASTLES.

GREATEST HITS

GAUNTLET

Elke speler moet een van de Gauntlet karakters kiezen om mee te spelen: Thor de strijder, Thyra de walkure, Merlin de tovenaar of Quester het dwergje. Thor de strijder kan goed knokken, Thyra de walkure heeft een goede uitrusting, Merlin de tovenaar heeft de beste toverkracht en Quester het dwergje is het snelst.

De actie barst los in het spel waarin de spelers samenwerken om de opeenvolging van agressieve monsters te bestrijden en het tegen elkaar opnemen om zoveel mogelijk eten, schatten en toverdrankjes te krijgen. Elk spel is anders, omdat de combinatie van spelers en vaardigheden en tactiek steeds anders is. Op het eerste level komen de spelers uitgangen tegen om naar andere levels te kunnen gaan. Spelers kunnen daarmee level 1 verlaten en verspringen naar bijvoorbeeld zelfs wel level 8. Op level 8 en verder komen de spelers terecht in één van de meer dan honderd verschillende doolhoven.

Hoe lang een speler het uit houdt, hangt af van de 'levenskracht' van de speler. Aan het begin van het spel kan de hoeveelheid levenskracht worden bepaald waarmee de spelers hun avontuur beginnen. Je verliest levenskracht als de monsters worden aangerakt en met het verlopen van de tijd. Je kunt je levenskracht aanvullen door het eten op te pakken dat je in de meeste doolhoven kan tegenkomen.

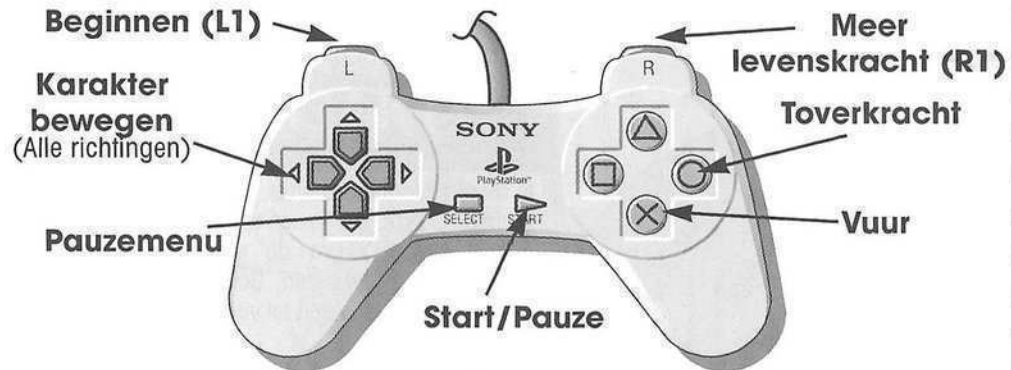


ANDERE SPELOPTIES DIE ALLEEN IN GAUNTLET VOORKOMEN

REDUCE HELP (MINDER HULP)

Als je meer ervaren in het spel bent, kun je deze optie op YES (JA) zetten om minder spelaanwijzingen te laten weergeven aan het begin van elk nieuw spel.

STANDAARDBEDIENING GAUNTLET



ANDERE SPELOPTIES DIE ALLEEN IN GAUNTLET VOORKOMEN

GAUNTLET VERSION (GAUNTLET VERSIE)

De standaardinstelling hiervan is de versie van *Gauntlet* voor 2 spelers. Als je een multi-tap hebt, kun je met deze optie de versie voor 4 spelers kiezen. **Opmerking:** in de versie voor 4 spelers wordt aan elke controller een van te voren vastgelegd karakter toegewezen.

HEALTH PER COIN (LEVENSKRACHT PER MUNT)

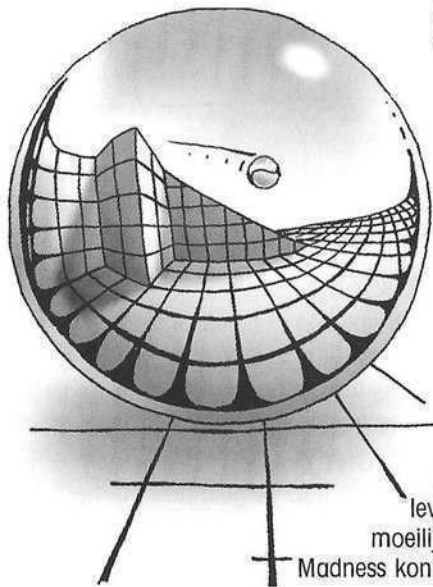
Hiermee kun je instellen hoeveel levenskracht je per munt krijgt. Vergeet niet dat het geen zin heeft om je levenskracht hoger dan 10.000 op te voeren. Als een speler maar één munt gebruikt om een score van 30.000 te maken, kan hij in de tabel met de high scores terecht met de score van 30.000. Gebruikt een speler drie munten om hetzelfde puntenaantal te scoren, dan komt hij in die tabel met de score van maar 10.000. Het is de bedoeling om te overleven in stijl, niet door maar wat foetsen in te drukken om wat meer muntjes binnen te slepen.

DISABLE SPEECH (SPRAAK UITSCHAKELEN)

Zet dit op YES (JA) om de spraak in het spel af te zetten. Zet dit op NO (NEE) om de spraak in het spel weer te geven.

Zie Gemeenschappelijke opties voor meer informatie over de andere opties in *Gauntlet*.

MARBLE MADNESS



In Marble Madness bestuur je een knikker in een race tegen de klok (en, in een spel voor 2 personen, een tegenstander) om de doellijn onderaan het speelveld te bereiken. Botsen op voorwerpen in het speelveld leiden tot verlies van tijd om de race te voltooien.

Dezes opeenvolgende verschillende banen worden steeds moeilijker. Speelvelden, voorwerpen en kleuren worden bij het voltooien van elk level veranderd. In nummer 5 wordt het gekkenwerk. De eerdere wetten en regels worden daarin omgedraaid. Je kunt voorwerpen aanvallen om punten te verzamelen en de wetten van de zwaartekracht zijn anders. Een intermezzo of bonus level. Baan 6 is de laatste en ultieme baan. Als je dit moeilijke level weet af te leggen, mag je jezelf wel Marble Madness koning noemen!

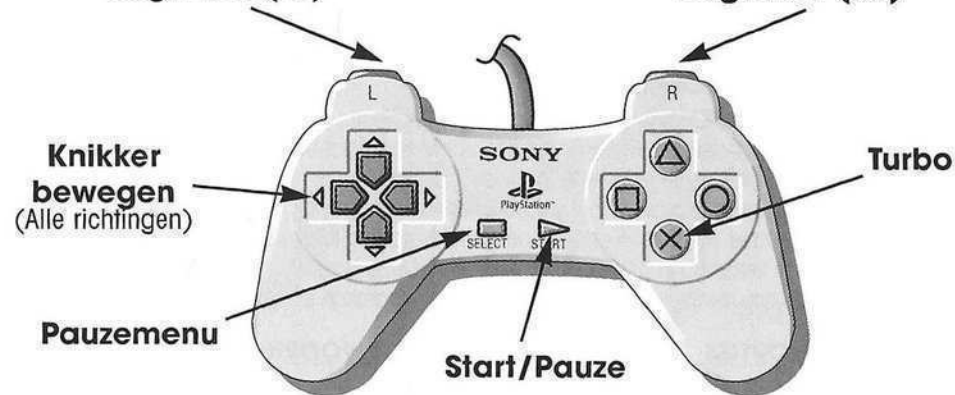
ANDERE SPELOPTIES DIE ALLEEN IN MARBLE MADNESS VOORKOMEN

CONTINUES (DOORGAAN—ALLEEN IN SPELEN VOOR 2 PERSONEN)

Deze optie kun je op ON (AAN) of OFF (UIT) zetten. Als je dit op ON (AAN) zet, kun je in spelen voor 2 personen doorspelen nadat je tijd erop zit. Als dit op OFF (UIT) wordt gezet, eindigt het spel als je alle knikkers kwijt bent.

Spel voor 1 persoon
beginnen (L1)

Spel voor 2 personen
beginnen (R1)



ANDERE SPELOPTIES DIE ALLEEN IN MARBLE MADNESS VOORKOMEN

CONTROL ORIENTATION (ORIENTATIE BEDIENING)

Deze optie komt voor op het bedieningsconfiguratie scherm van Marble Madness. Kies je Normal (Normaal) dan wordt de knikker met de richtingtoetsen omhoog, omlaag, links en rechts (noord, zuid, oost en west) op het scherm bewogen.

Kies je 45 Degree (45 graden) dan gaat de knikker omhoog, omlaag, links en rechts alsof je op de baan zelf stond. Met de richtingtoetsen omhoog, omlaag, links en rechts wordt de knikker dan respectievelijk naar het noordwesten, zuidoosten, zuidwesten en het noordoosten bewogen.

OPMERKING: Zie GEMEENSCHAPPELIJKE OPTIES voor meer informatie over de andere opties in Marble Madness.

GREATEST HITS

MILLIPEDE



De insecten zijn er weer! De enge onderkruipers van Centipede™ hebben de ultieme generatie viezerds voortgebracht in Millipede, het klassieke fantasie videospel voor een of twee spelers. Het is sneller en boordevol actie. Je krijgt te maken met verschillende wezens, toffe geluidseffecten, meer opties waarmee je verschillende moeilijkheidsgraden kunt instellen plus een mode waarmee je verderop in het spel kunt beginnen. Deze klassieker uit de speelhal heeft echt alles in zich om mensen van alle leeftijden aan te spreken en te vermaken!

ANDERE SPELOPTIES DIE ALLEEN IN MILLIPEDE VOORKOMEN

DIFFICULTY SETTINGS (MOEILIKHEIDSGRADEN)

Er zijn verschillende opties waarmee kan worden ingesteld hoe lastig de vijanden het je maken, zodat je de moeilijkheidsgraad kunt aanpassen aan je spelvaardigheid. Stel de spin, kever en millipede in op moeilijkheidsgraden Easy (Gemakkelijk) of Hard (Moeilijk).

MINIMUM RATING RANGE (MINIMUM SCOREREEKS)

Hiermee kunnen de minimale scores worden ingesteld die (als je daarvan gebruikt maakt) op het Select scherm beschikbaar komen. Het wordt uitgedrukt als een meervoud van de bonus score. Als je bijvoorbeeld "bonus life every" (bonusleven elke...) op 20.000 instelt en de reeks instelt op "2 x Bonus", dan kun je op het Select scherm beginnen op 0, 20.000 of 40.000 punten.

SELECT SCREEN (SELECT SCHERM)

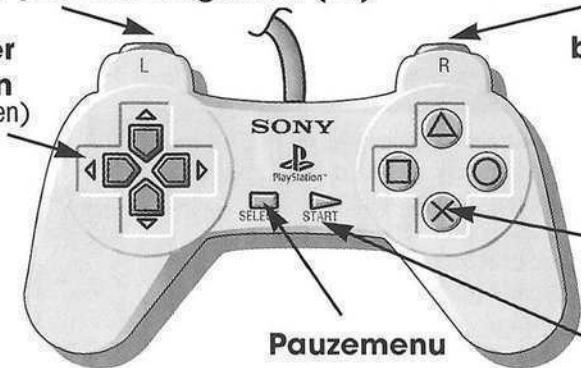
Als deze optie op ON (AAN) wordt gezet, kun je met het Select scherm verderop in het spel beginnen met een startbonus. De score wordt vastgesteld volgens de minimale reeks, of even hoog als het op een na laatste leven dat je in het vorige spel hebt verdiend, afhankelijk van welke het hoogste is.

STANDAARDBEDIENING MILLIPEDE

Spel voor 1 persoon beginnen (L1)

Spel voor 2 personen beginnen (R1)

Aanvaller bewegen (Alle richtingen)



Vuur

Pauzemenu

Start/Pauze

ANDERE SPELOPTIES DIE ALLEEN IN MILLIPEDE VOORKOMEN (VERVOLG)

DEMONSTRATION MODE (DEMONSTRATIE MODE)

Als deze optie op ON (AAN) wordt gezet, kun je alleen door de spin een leven verliezen.

GAME MESSAGES IN (SPELBERICHTEN IN:)

Hiermee kan de taal gekozen worden van de tekstberichten in het spel. Kies uit English (Engels), German (Duits), French (Frans) of Spanish (Spaans).

SHOW PANEL LIGHTS (WEERGAVE PANEELLICHTJES)

De paneellichtjes komen overeen met de lichten van het spel uit de speelhal, waarmee wordt aangegeven of je een spel voor één of twee personen speelt.

OPMERKING: Zie Gemeenschappelijke opties voor meer informatie over de andere opties in Millipede.

PAPERBOY



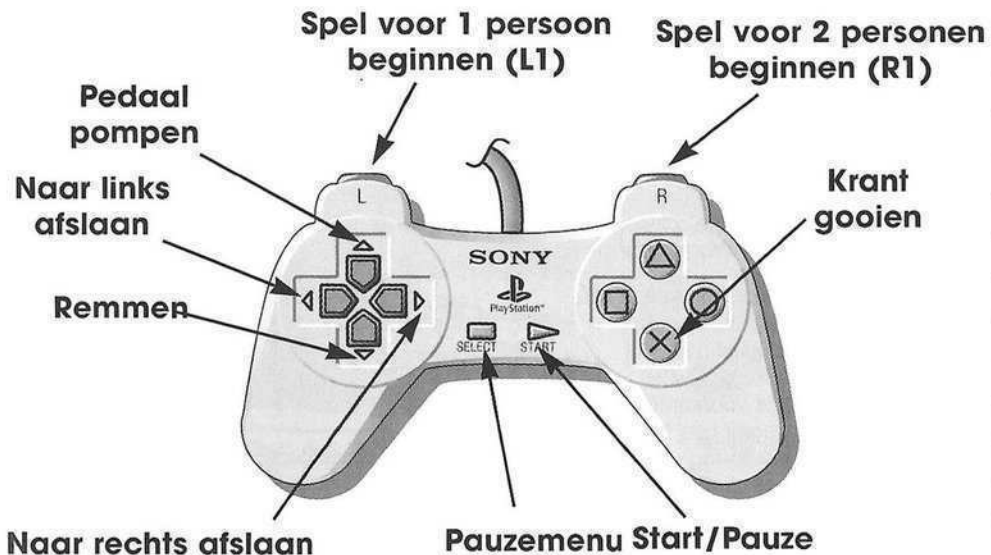
De speler begint door 'Easy Street' (Makkelijke straat), 'Middle Road' (Middenweg) of 'Hard Way' (Moeilijke weg) te kiezen. Na de keuze van de straat kan de speler zich opmaken voor een heftig ritje. Je kan lekker snel optrekken en plotseling stoppen met piepende banden.

De bedoeling is makkelijk zat. Gebruik de 'gooien' toets om de kranten bij de huizen van de abonnees op je route te bezorgen. (De meeste punten kun je halen door de brievenbus te raken.) Je kunt ook kranten naar de huizen werpen van mensen die geen abonnement hebben om ruiten te breken of andere doelwitten te raken (voor de lol natuurlijk).

Het spelverloop verandert naarmate de week vordert. Elk spel bestaat uit een zevendaagse werkweek die begint op maandag. Je moet elke dag je krantenwiltje doen en het tot zondag proberen vol te houden. Elke nieuwe dag brengt meer opwindning en uitdaging in de vorm van lijpe buurtbewoners en obstakels. Om met het spel door te kunnen gaan, moet je over de pakken kranten rijden om je voorraad aan te vullen. Het spel is afgelopen als iedereen zijn abonnement heeft opgezegd.

PUNTENVERDELING

Krant bezorgen:	100 of 250
Iets kapot maken:	100-250
Springen:	50



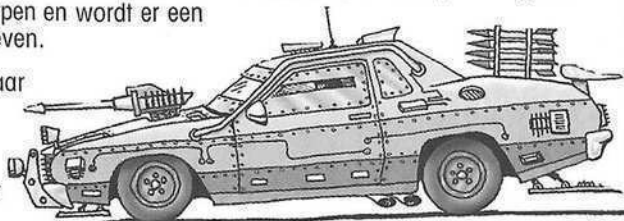
OPMERKING: Zie GEMEENSCHAPPELIJKE OPTIES voor meer informatie over de andere opties in *Paperboy*.

DRIVING CONTROLLER PUMP MODE (TYPES VAN BESTURING)

- Pompen + remmen** - In deze mode wordt pompen gebruikt om op te trekken en remmen om te stoppen.
- Alleen pompen** - Hierbij wordt pompen gebruikt om op te trekken. Laat pompen los om te stoppen. Remmen doet niets.
- Alleen remmen** - Druk op remmen om te stoppen. Laat remmen los om op te trekken.
- Half pompen** - Rijdt op 50% snelheid; gebruik pompen om sneller te gaan en remmen om af te remmen.

GREATEST HITS

RoadBlasters



RoadBlasters is een science-fiction oorlogsspel waarin JJJ, gezeten achter het stuur van een bewapende superauto met unieke speciale wapens, het opneemt tegen gemene tegenstanders.

De weg leidt je door een opeenvolging van landen, checkpoints en de zgn. rallypoints. Een rallypoint is vergelijkbaar met de finish in gewone racespelletjes, omdat ze aangegeven dan een onderdeel van de race is voltooid. Bij elk rallypoint valt er bonus benzine in de wacht te slepen en wordt er een beoordeling van je prestatie weergegeven.

De snelle gestroomlijnde Stingers, zwaar bewapende Command auto's, ontwijkende en onvoorspelbare Rat jeeps en snelle onstuimige Cycles werken je tegen om te voorkomen dat je het volgende rallypoint kan halen.

Daarnaast liggen er ook nog mijnen op de weg, zijn er geschutskoepels die op je vuren, worden er bommen geworpen vanuit de voertuigen van de tegenstanders en moeten er andere obstakels worden ontweken. Door aan te koppelen met de speciale wapenuitrusting die door een vliegtuig wordt afgeworpen kun je speciale wapens krijgen zoals: een kruisraket, een nitro spuit, een U. Z. kanon of een elektrisch schild.

Het spel is afgelopen als je benzine op is. Er zijn groene en rode benzine bollen langs de weg die je kunt aantikken om bij te tanken. De rode zijn meer benzine waard, maar ze zijn moeilijker te verkrijgen dan de groene.

STEERING CONTROLLER GAS MODE (TYPES VAN BESTURING)

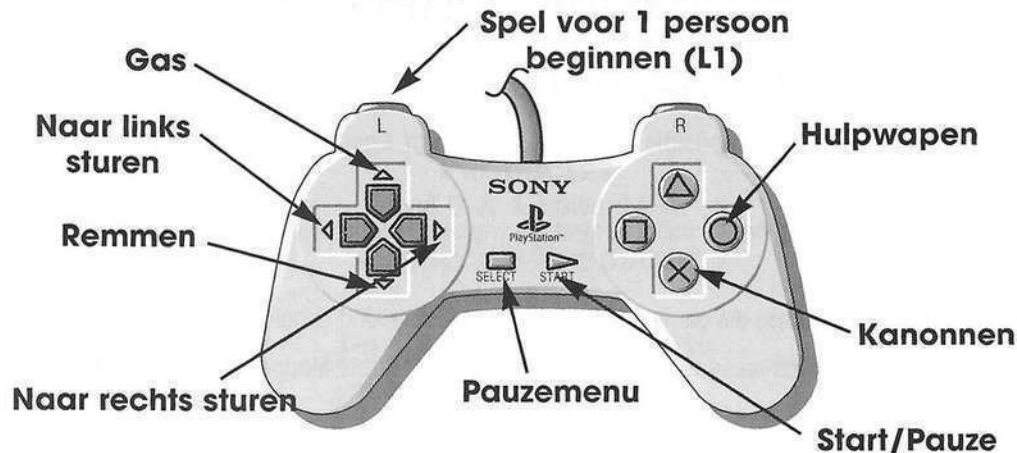
Gas geven + remmen - In deze mode wordt gas geven gebruikt om op te trekken en remmen om te stoppen.

Alleen gas geven - Hierbij wordt gas geven gebruikt om op te trekken. Laat gas geven los om te stoppen. Remmen doet niets.

Alleen remmen - Druk op remmen om te stoppen. Laat remmen los om op te trekken.

Half gas geven - Rijdt op 50% snelheid; gebruik gas geven om sneller te gaan en remmen om af te remmen.

STANDAARDBEDIENING ROADBLASTERS



ANDERE SPELOPTIES DIE ALLEEN IN ROADBLASTERS VOORKOMEN

CONTINUATIONS (DOORGAAN)

Het aantal Continuations dat je kiest bepaalt hoe makkelijk het is om met het spel door te gaan als je een voertuig kwijt raakt. Kies uit 4, 5, 6 of Unlimited (Onbeperkt).

DEMONSTRATION MODE (DEMONSTRATIE MODE)

Als deze optie op ON (AAN) is gezet, ben je onkwetsbaar en kun je een beetje in het spel rondkijken.

STEREO MUSIC (STEREO MUZIEK)

Als je in stereo kunt afspelen, waarom zou je het dan niet doen? Deze optie kun je op ON (AAN) of OFF (UIT) zetten.

OPMERKING: Zie GEMEENSCHAPPELIJKE OPTIES voor meer informatie over de andere opties in RoadBlasters.

CREDITS

DIGITAL ECLIPSE

ANDREW AYRE served as Co-Producer of Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 2 for PlayStation and is President of Digital Eclipse Software.

ALLEN CHEN was responsible for the conversion of *Paperboy* from the coin-op to the PlayStation.

DAN FILNER performed the initial conversion work on *Marble Madness* and *Gauntlet* from the coin-op.

TOD FRYE programmed the game selection interface, history, and game music code.

KURT MAHAN was responsible for the conversion of *Marble Madness* and *Gauntlet* to the PlayStation.

MATT SCHNEIDER was responsible for the conversion of *RoadBlasters* from the coin-op to the PlayStation.

JEFF VAVASOUR served as co-producer and also wrote the emulation for *Crystal Castles* and *Millipede*.

IMAGE IMPRESSIONS provided multimedia post production on the history segment.

BOYD BURGRABE created the computer animation in the Intro Movie.

RHYTHM COALITION PRODUCTIONS (Pickslay/Kokesh) was responsible for the Intro movie's music.

DOUG JEFFERYS, TOM JOHNSON AND JOHN KOWALSKI were responsible for capturing the game sounds from the original coin-ops.

SPECIAL THANKS TO JEAN BAUDIN, JEFF BELL, SAM COMSTOCK, BOB FLANAGAN, JOHN HARDIE, SEAN KELLY, FRANZ LANZINGER, ED LOGG, RICK MANTZ, LYLE RAINS & IRENE VAVASOUR

CREDITS

MIDWAY HOME ENTERTAINMENT TEAM

EXECUTIVE PRODUCER

Bill Hindorff

PRODUCERS

Robert Daly & Howard Lehr

ASSOCIATE PRODUCER

Mike Kruse

PRODUCT COORDINATOR

Wallace Poulter

PRODUCT ANALYSTS

David J. Ortiz & Jose Amparan

TEST LEADS

Randy Slafsky, Jesse Meza, Scott Cavicchi & Larry Cadelina

TESTERS

Donald Gavino, Kevin Dines, Mario Guevara, Joffrey Suarez, Alexander Beran, Jerry Cruz, Pablo Buitrago, Rich Reed, Cecil Carthen, Charles Ybarra, Joseph Magome, Trenton Lewis & Pele Gaoteote

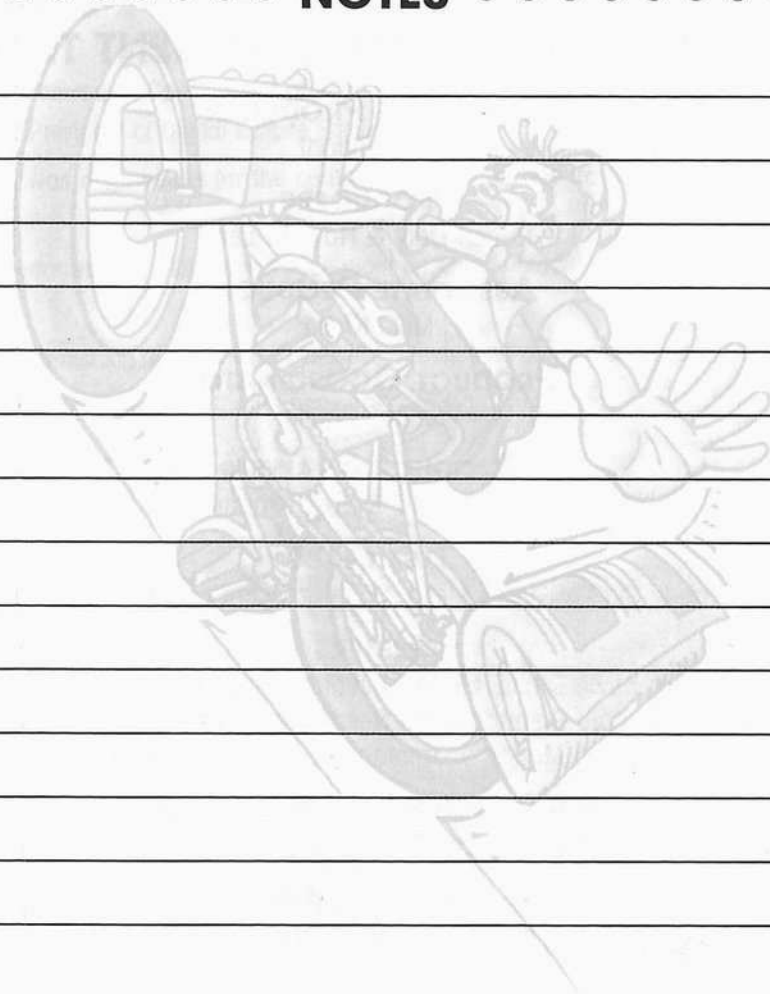
PRINT DESIGN & PRODUCTION

Debra Austin, Jon Mongelluzzo, Shawn Murphy, Erin Shems & Dave Young

SPECIAL THANKS

Deborah Fulton, Greg Allen, Brian Fritts, Debra Heinz & Maribel Santa Cruz

NOTES



Customer Service Numbers

• Australia	029878 0533
• Austria	Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr os 8,-/min, auserhalb dieser Zeit os 6,-/Min — 0450 199 000 500
• Belgium	025 020 593
• Denmark	31 23 24 04
• Finland	(09) 9887 331
• France	01 40 88 04 88
• Germany	DM1,20/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen — 0190 578 578
• Greece	(00301) 6777701
• Ireland	(01) 405 4022
• Israel	03 570 6998
• Italy	00 39 6 3307 4214
• Malta	344700
• Netherlands	0495 544 562
• New Zealand	09 479 7459
• Norway	66 79 9620
• Portugal	(01) 318 7306
• Spain	902 102 102
• Sweden	08 510 196 00
• Switzerland	052 243 0 555
• UK	0990 99 88 77