

18 COMIBAT

Le combat est terrible. Votre char manœuvre à toute allure pour échapper aux obus du tank ennemi. Il vient de se placer dans un angle mort. En avant, à fond, tourelle pointée sur le monstre qui crache son feu sur vous. Feu... Une explosion sourde... Votre adversaire vient de sauter. Mais la bataille va reprendre.

(2 JOUEURS, C.A.M.).

hector /
PROGRAMME

CHARGEMENT DU PROGRAMME.

- Ouvrez la platine du magnéto-cassette de Victor en appuyant sur la touche «stop-eject».
- Insérez la cassette dans l'appareil, la bande magnétique vers vous et l'étiquette vers le haut.
- Fermez le couvercle de la platine et appuyez sur la touche «RESET»
- Si vous utilisez un Victor II HR, tapez «R» pour Resolution Standard.
- Eventuellement rembobinez la cassette en enfonçant la touche «rewind» de la platine, puis «stop» quand le rembobinage est fini.
- Pour charger le programme, appuyez sur la touche «read» de la platine.
- Appuyez sur la touche «L» du clavier.
- Pendant le chargement, Victor émet des sons intermittents et un générique apparaît sur l'écran. Enfoncez la touche «STOP», éjectez et rangez la cassette.
- Avant de commencer le jeu, branchez le ou les contrôleurs à main dans la ou les prises situées sur le devant de Victor.

La touche «Back-space» vous permet de corriger une faute de frappe, en revenant en arrière signe après signe.

DEROULEMENT DU JEU :

Au début, chaque adversaire dispose de six tanks dans un abri blindé.
L'objectif est de détruire tous les tanks de l'adversaire en tirant le minimum d'obus.

Chaque tank dispose de 10 obus. Ceux qui restent à tirer pour le char en combat sont indiqués sur le mur de l'abri. Quand vous avez tiré tous les obus d'un tank, il est éliminé et un nouveau entre en jeu.

Un tank se manoeuvre avec le manche du contrôleur à main. Pour faire feu, pressez le bouton de tir.

Quand vous atteignez un char adverse, il explose et vous marquez des points.

Un tank reste en jeu jusqu'à ce que tous ses obus aient été tirés ou qu'il ait été détruit par l'ennemi.

Quand un char est détruit, le combat recommence depuis la base de départ, près de l'abri blindé.

Si deux chars se percutent dans la manœuvre, l'un des deux est détruit au hasard mais personne ne marque de points.

Vous pouvez pénétrer avec votre tank dans l'abri adverse, mais vous ne pourrez détruire qu'un seul char à chaque incursion.

SCORE :

Vous marquez des points en détruisant les chars de l'adversaire.

Le nombre de points marqués est inversement proportionnel au nombre d'obus utilisés.

De plus, le premier obus qui détruit le premier char vaut plus que le premier obus détruisant le second char etc ...

FIN DU COMBAT :

Le combat est fini lorsque l'un des adversaires a tous ses tanks détruits. Le score est alors affiché et la bataille peut recommencer.

hector
PROGRAMME