VG 5000 μ

5

CASSETTE PROGRAMME

SÉRIE JEU



PHILIPS

MONSTRE

Un impitoyable monstre de l'espace assisté de 8 mercenaires galactiques équipés d'arbalètes à roquettes attaque votre planète.

Vous êtes aux commandes d'un char de défense. Trois autres sont dissimulés dans des abris.

Les mercenaires surgissent de derrière leurs boucliers blindés, pour lancer une roquette sur vous et votre char. Certains boucliers, de couleur différente, renvoient les roquettes qui les atteignent.

Le monstre vous attaque également. Il va et vient au-dessus de vous et attend le moment propice pour lancer une roquette. Pour l'abattre, il faut l'atteindre au corps.

La première fois qu'il est touché, le monstre se déplace moins vite ; la deuxième fois, il ne peut plus tirer, et la troisième fois seulement, il est détruit. Mais un double apparaît bientôt, et tant qu'il n'est pas totalement détruit, il se régénère après un certain temps.

Le blindage du char le protège bien. Mais la tourelle est vulnérable. Dès qu'elle est atteinte, le char est inutilisable et vous devez vous mettre derrière un abri.

Le char qu'il dissimule devient utilisable lorsque vous appuyez sur action, mais l'abri disparaît.

Lorsque vous avez abattu tous les mercenaires ennemis, il reste à détruire le monstre. Si vous y parvenez, vous avez gagné une bataille.

Le vieux Manuel

Mode de démonstration

Déroulement du jeu en continu : appuyez sur la touche D. Pour arrêter ce mode, réappuyez sur la touche D.

Les suivantes seront de plus en plus difficiles :

- le monstre se régénère et est remplacé de plus en plus vite,
- les roquettes tombent de plus en plus fréquemment,
- les boucliers de couleurs différentes sont de plus en plus nombreux,
- si un mercenaire n'est pas abattu peu après la destruction de son arbalète, il en obtient une autre.

Au début de chaque bataille, vos chars sont remis à neuf. La partie est finie lorsqu'au cours d'une bataille, les quatre chars sont détruits ou lorsque vous êtes atteint par une roquette lors d'un changement de char.

Un tableau des 5 meilleurs scores apparaît alors, et le joueur est invité à y inscrire son nom si son score est parmi les 5 meilleurs.

Votre nom ne doit pas dépasser 6 caractères.

Après l'avoir tapé, faites [RET].

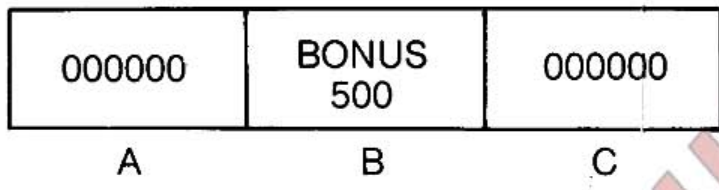
Marquage des points

Le but du jeu est d'obtenir le score le plus élevé possible.

- Roquette ennemie détruite ..... 5 points
- Arbalète détruite ..... 25 points
- Mercenaire abattu ..... 40 points
- Arbalète prise à l'ennemi (mercenaire abattu, arbalète intacte) ..... 60 points
- Monstre atteint 1re fois ..... 50 points
  2e fois ..... 75 points
  3e fois ..... 100 points
- Bonus selon le nombre de roquettes utilisées .. 0 à 500 points

Pour revenir au tableau d'ouverture tapez CTRL DELTA

Le vieux Manuel



A = Votre score
B = Bonus selon le nombre de roquettes utilisées
C = Score le plus élevé

Son

Normalement, le jeu joue des mélodies et émet des bruits. Cependant, si vous êtes irrité par ces bruits, vous pouvez les supprimer en appuyant sur la touche STOP/ RUN à n'importe quel moment du jeu.

Le Vieux Manuel

S.A. PHILIPS Industrielle et Commerciale au capital de 300 000 000 F. 50, avenue Montaigne - 75008 PARIS - R.C.S. PARIS B 622 051 738.