

ARMADA



Auteur Jacques SALON
T07, T07/70, MO5

Armada se pratique sur TO7, TO7/70 et MO5 avec lecteur de cassettes ou lecteur de disquettes. Les manettes de jeux ne sont pas obligatoires mais elles t'apporteront un confort supplémentaire.

But du jeu :

Empêcher l'Armada de te renvoyer sur la Planète Basic. N'oublie pas qu'elle descend inexorablement vers toi.

Chargement :

TO7 et TO7/70 :

Tape [2] : programme enregistré

MO5 :

Tape LOAD en K7 ou DOS en disquettes.

Déroulement du jeu :

Après la présentation apparaît un tableau qui précise la valeur en points qui rapporte la destination des vaisseaux de l'Armada :

- 50 points pour le superviseur
- 15 points pour les attaquants
- 4 points pour chacun des défenseurs.

Tu peux choisir maintenant la puissance de tir de l'Armada (de \emptyset à 5) et ensuite ta propre force de riposte (\emptyset = courte portée - 1 = puissance maximale).

Tu possèdes 3 vies : lorsque tu en perds une, appuie sur Action ou sur la barre d'espace-ment.

Tous les 1000 points tu auras droit à une vie supplémentaire mais attention !... L'Armada devient à ce moment là plus dangereuse et te détecte automatiquement.

A partir de 2000 points la seconde vague arrive, plus meurtrière et plus difficile à vaincre.

Jeu avec manettes :

Déplacement : gauche et droite.

Tir : Appuie sur ACTION.

Jeu sans manettes :

Déplacement : avec les flèches ← et →

Tir : avec la barre d'espace-ment.

Conditions de garantie

Langage et Informatique garantit tous ses produits pendant 24 mois contre tout vice de fabrication. Un échange de cassette ou disquette est possible. Contactez votre revendeur qui est habilité à faire cet échange selon certaines conditions.



Langage et informatique[®]

14 Bd. LASCROSSES 31000 TOULOUSE

TEL: (67) 23 25 08