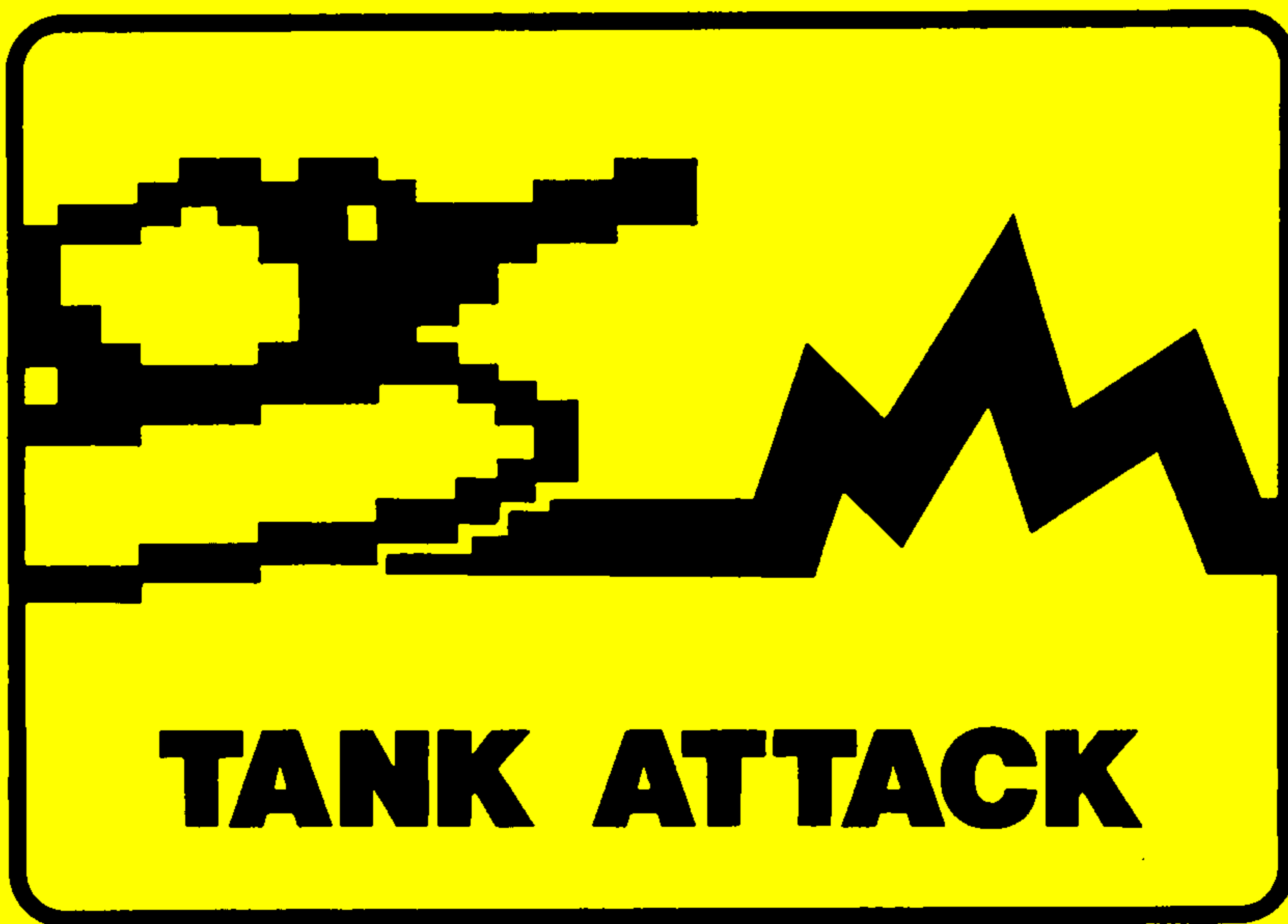


© CREATIVISION

Home Entertainment & Personal Computing System



ISTRUZIONI

E un combattimento fra carri armati. Tu e il tuo avversario siete dei capitani di carri armati rivali. Ciascuno di voi controlla uno o due carri armati, cannoni e mine per distruggere il suo avversario. Ci sono 15 possibilità di gioco.

PREPARARSI

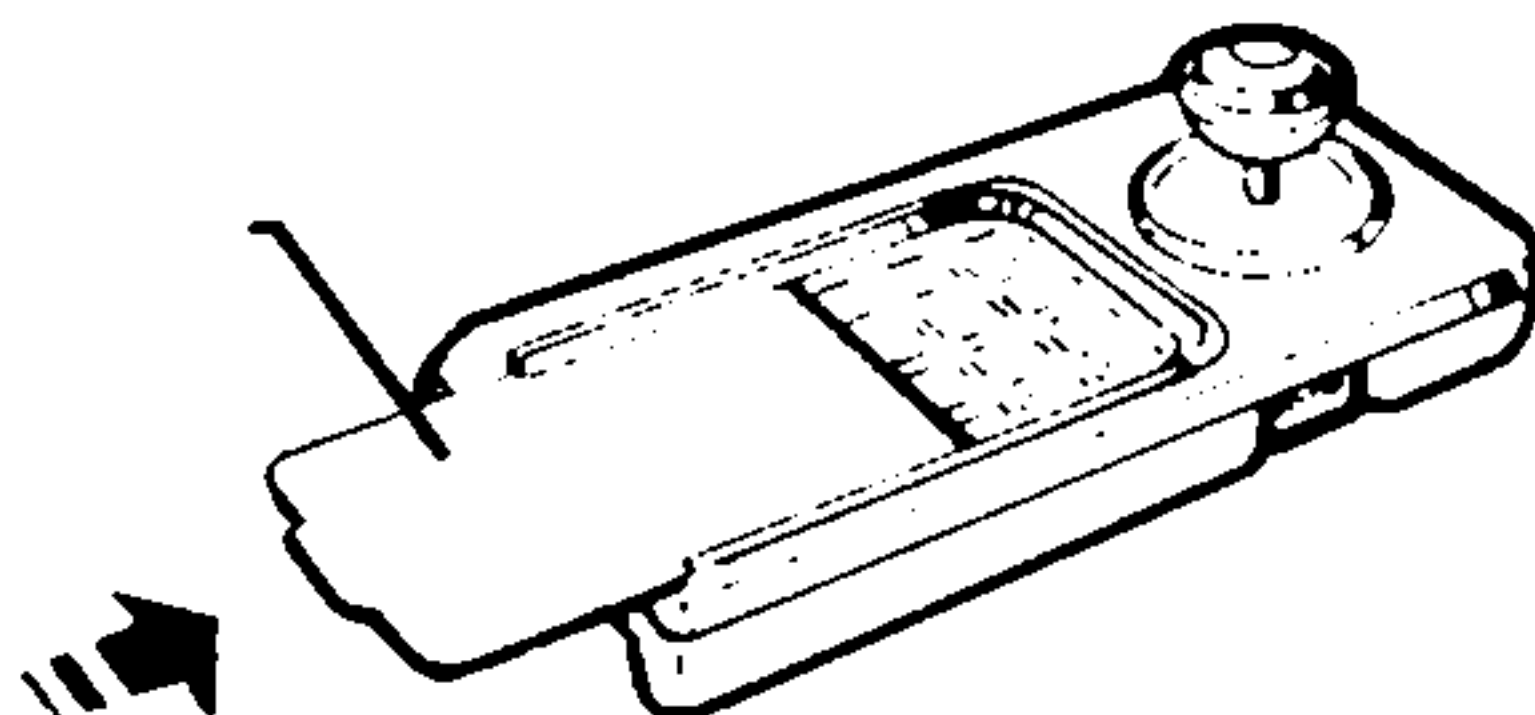
Controlla che:

- Il cavo d'antenna dell'unità principale sia collegato al televisore
- Il cavo di alimentazione di rete sia collegato
- Il televisore sia collegato alla rete di alimentazione
- L'interruttore dell'unità principale CREATIVISION sia spento (OFF)
- La cassetta-gioco sia correttamente inserita.

Ora metti l'interruttore in ON. Apparirà sullo schermo una partita dimostrativa.

INIZIO DEL GIOCO

Inserisci le due mascherine sulle unità di controllo come mostrato in figura.



Per iniziare premi il pulsante RESET. Ora puoi iniziare premendo «START» sulla mascherina oppure scegliere il gioco voluto premendo il pulsante SELECT.

Ci sono 15 giochi in questa cassetta, da 1 a 15. Premendo «SELECT» il numero del gioco crescerà da 1 a 15.

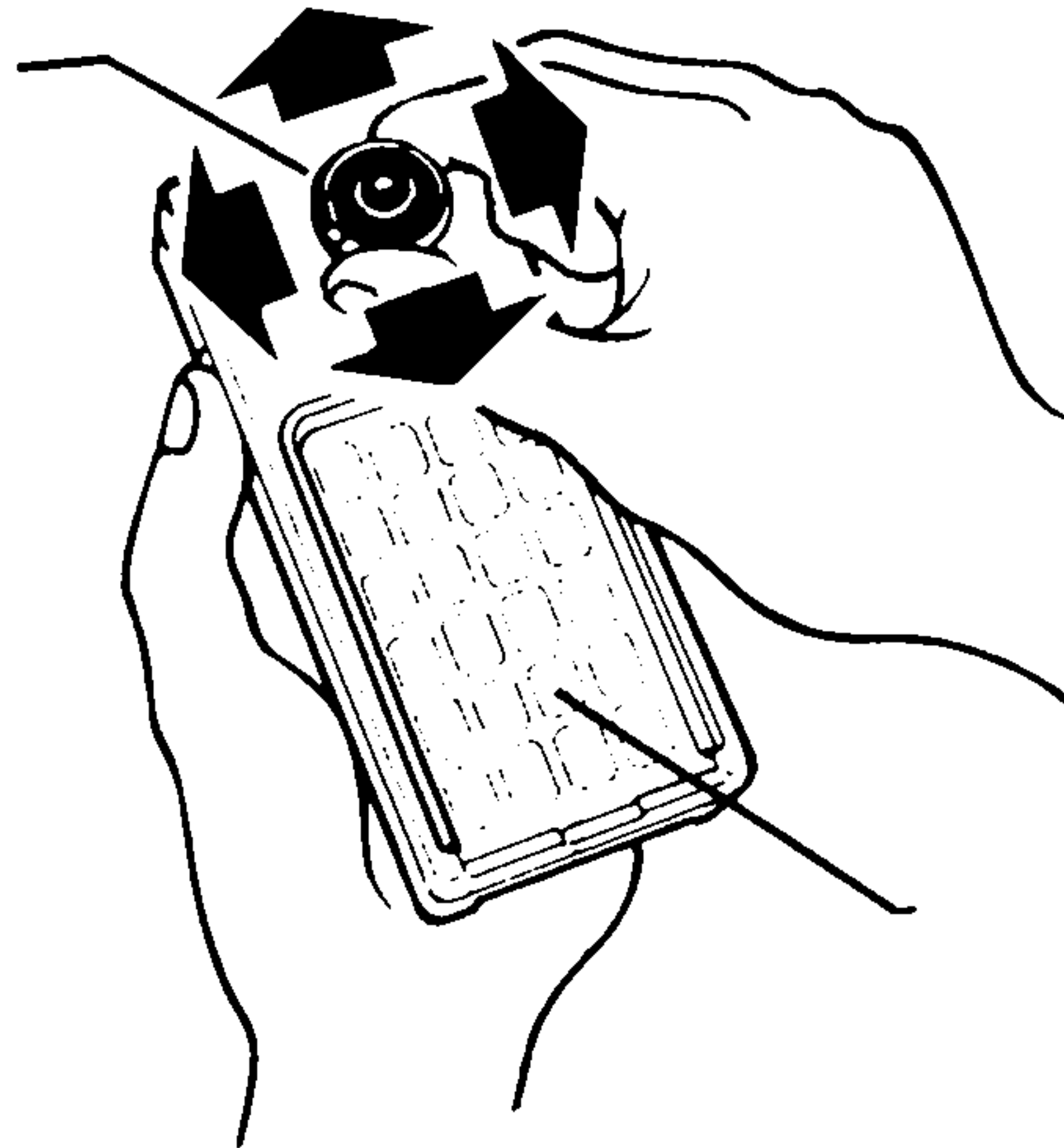
VARIANTI DEL GIOCO

I 15 giochi possibili sono

- | | |
|--|---|
| 1 = 1 carro, nessuna mina | 9 = 2 carri in alternanza, 2 campi, mine già predisposte |
| 2 = 3 carri, nessuna mina | 10 = 2 carri in alternanza, 4 campi, mine già predisposte |
| 3 = 5 carri, nessuna mina | 11 = 1 carro con mine da collegare |
| 4 = 2 carri in alternanza, 2 campi, nessuna mina | 12 = 3 carri con mine da collegare |
| 5 = 2 carri in alternanza, 4 campi, nessuna mina | 13 = 5 carri con mine da collocare |
| 6 = 1 carro, mine già predisposte | 14 = 2 carri in alternanza, 2 campi, mine da collocare |
| 7 = 3 carri, mine già predisposte | 15 = 2 carri in alternanza, 4 campi, mine da collocare |
| 8 = 5 carri, mine già predisposte | |

COME SI GIOCA

Per distruggere il tuo avversario, muoviti verso il carro nemico e spara premendo il pulsante FIRE. I carri possono muoversi avanti, indietro e girare a sinistra o a destra per mezzo della manopola di guida.



PUNTEGGIO

Il carro armato verrà distrutto se colpito 10 volte oppure se affonderà nel fiume.

I carri andranno avanti, indietro, a destra o a sinistra quando la manopolina viene portata nella corrispondente direzione.

Ricordati che i carri si girano lentamente.

I carri non possono passare sopra gli alberi o gli edifici, e quindi devi girarci attorno per avanzare. D'altra parte, essi ti difendono dai tiri del nemico.

I carri affondano se li guidi nel fiume, ma possono attraversarlo lungo il ponte, nella parte alta, oppure nel delta.

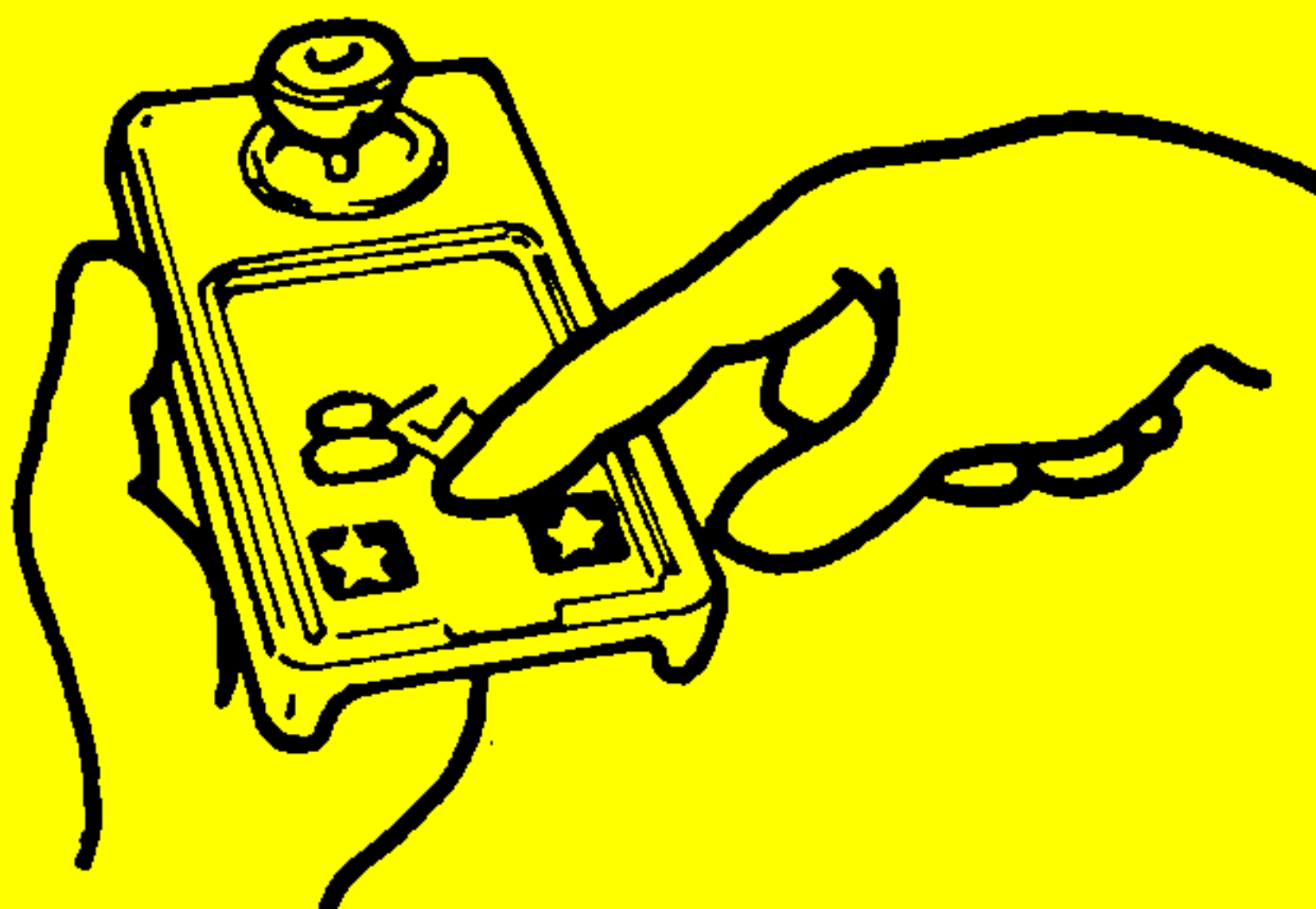
PER SPARARE.

Quando pensi di essere allineato con un carro nemico, premi il pulsante FIRE.

Il rumore di un'esplosione ed effetti visivi ti indicheranno di aver raggiunto il bersaglio. 10 colpi su un carro nemico lo distruggeranno.

CARRI IN ALTERNANZA

Nei giochi 4, 5, 9, 10, 14 e 15 ciascun giocatore ha due carri che si alternano. In ogni momento tu puoi controllare solo 1 dei due, ma puoi passare il controllo sull'altro premendo la zona «SWITCH TANK» sulla mascherina. Provando a muoverti o a sparare capirai quale carro è attivo e quale è di riserva.

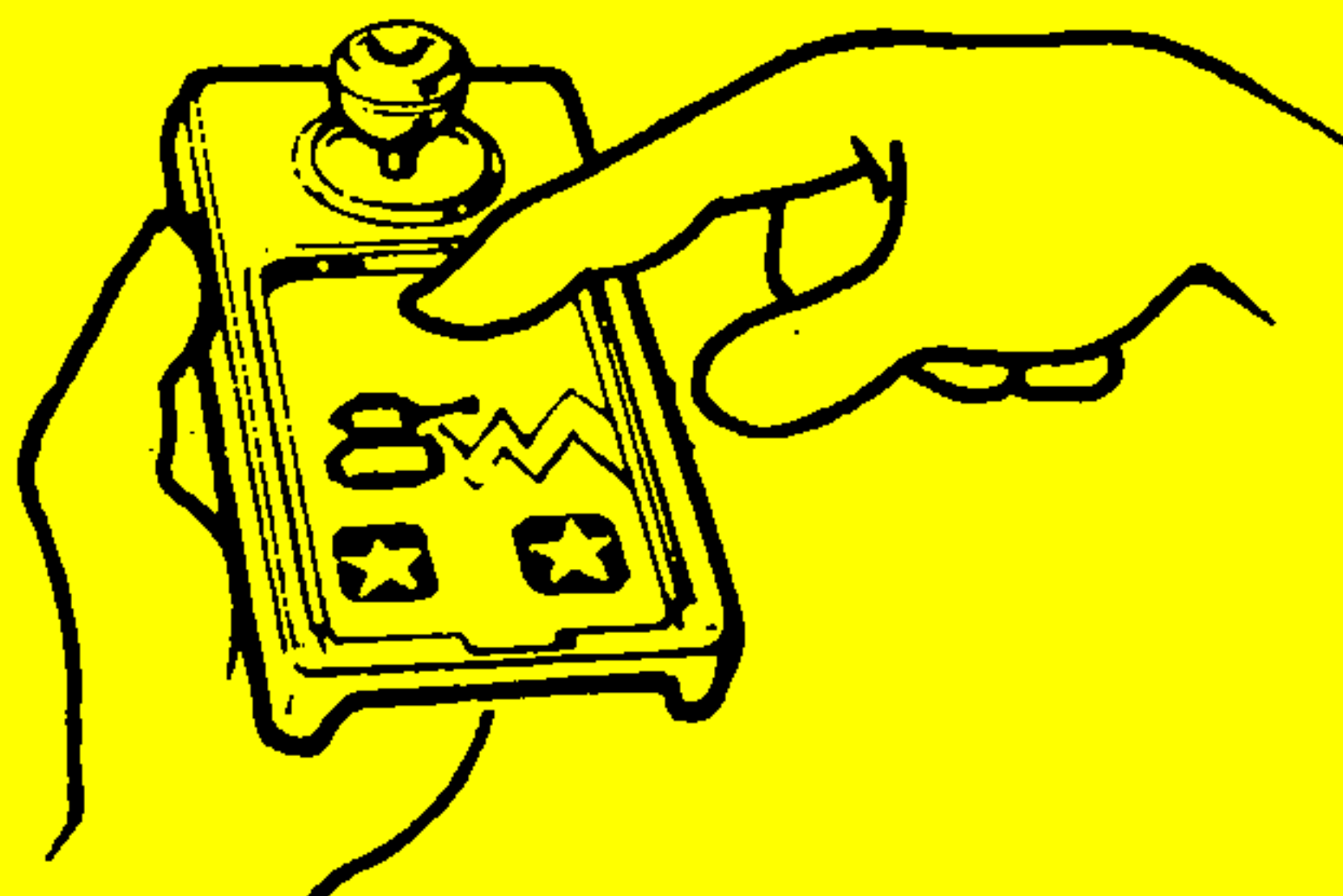


MINE

Nei giochi da 6 a 10 sono state predisposte delle mine invisibili. Nei giochi da 11 a 15 ciascun capitano può disporre delle mine invisibili fino ad un massimo di 8. Le mine saranno attive dopo 3 secondi, quindi devi allontanarti velocemente dopo averle depositate.

Dissemina le mine lungo il presunto cammino del tuo avversario.

Una mina esplode quando un carro ci passa sopra. Se qualcuna delle 8 mine esplode, puoi depositarne delle altre.



FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando tutti i carri di una delle 2 parti sono stati eliminati.

CREATIVISION

Zanussi Elettronica spa

91-0068-07