

# 10 LES ENVAHISSEURS

Des envahisseurs venus d'une autre galaxie veulent conquérir la terre. Votre mission est de les repousser en les détruisant grâce à votre canon laser avant qu'ils n'atterrissent. Mais attention, leurs attaques sont mortelles.

**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 apparait 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.

## **L'INVASION DES ENVAHISSEURS VA ETRE DECLENCHEE ,**

Choisissez la difficulté du jeu en optant pour la puissance de feu de votre canon laser (1 = lent, 2 = moyen, 3 = rapide) et pour la vitesse d'invasion des extra-terrestres (1 = compétition, 2 = moyen, 3 = débutant). Il suffit d'appuyer sur la touche correspondant à l'option choisie.

## **ATTENTION LE JEU VIENT DE COMMENCER CHAQUE SECONDE COMPTE...**

Vous pouvez déplacer votre base de tir à droite ou à gauche grâce au manche du contrôleur à main et faire feu avec le bouton poussoir. Chaque envahisseur détruit rapporte des points.

Toute destruction dans la rangée la plus basse vous fait marquer 10 points et dans la plus haute, 50 points.

Parfois, une soucoupe volante traverse le haut de l'écran. Si vous la touchez, vous marquez 200 points.

Le score maximum est de 655.350 points. Si vous les atteignez, le compteur retourne à zéro et recommence à compter.

Vous commencez le jeu avec une base de tir et trois en réserve. Des bases supplémentaires peuvent être obtenues au cours du jeu en fonction de votre score.

Si vous réussissez à détruire une armée entière d'envahisseurs, le jeu s'arrête un instant pour afficher votre score et le nombre de bases de tir en réserve.

Plus vous détruisez d'armées d'envahisseurs, plus bas les suivantes apparaissent sur l'écran. Le jeu se termine lorsque vous n'avez plus aucune base de tir ou lorsque les envahisseurs atteignent le sol.

## **A LA FIN DE LA PARTIE :**

Votre score est affiché ainsi que le meilleur résultat obtenu depuis le début du jeu.

Si votre score est supérieur, Victor affiche «record battu» et vous demande de taper votre nom au clavier. Une fois votre nom tapé, appuyez sur «return». En cas de faute de frappe, la touche «back-space» vous permet de revenir lettre après lettre jusqu'à la faute.

Enfin, Victor vous demande «même jeu ? oui/non». Si vous désirez continuer avec les mêmes options (vitesse de tir et d'invasion), appuyez sur le «O» du clavier. Pour changer d'options, appuyez sur «N».

**hector**  
PROGRAMME