

# 119

## SOUS-MARIN

Alerte... Alerte... Votre destroyer patrouille dans des eaux dangereuses et des sous-marins ennemis viennent d'être détectés au sonar. Commandez les opérations de grenadage en profondeur pour nettoyer le secteur infesté de submersibles noirs. Attention, vos alliés ont dépêché leurs sous-marins rouges à la rescousse. Il va falloir viser juste pour éliminer l'ennemi...

(1 JOUEUR, 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.
- Pour charger le programme, appuyez sur la touche «read» de la platine.
- Appuyez sur la touche «L» du clavier.
- Eventuellement rembobinez la cassette en enfonçant la touche «rewind» de la platine, puis «stop» quand le rembobinage est fini.
- 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 controleur à main gauche.

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

## OPTIONS DE JEU :

Après chargement, le programme démarre automatiquement. La première option vous propose la présence de sous-marins alliés dans le jeu. Si vous répondez OUI, un certain nombre de sous-marins rouges apparaîtront.

Vous devez tenir compte de leur patrouille dans ces eaux et éviter de les toucher.

La deuxième option concerne votre niveau de jeu :

- 1 Commandant
- 2 Capitaine
- 3 Enseigne
- 4 Mousse

Selon le niveau, vous pouvez lancer plus ou moins de grappes de grenades simultanément (une charge de plus que le numéro du niveau).

La troisième option vous permet de choisir le nombre de passages de votre destroyer sur l'écran (de 1 à 5).

**LE JEU :**

Le destroyer que vous commandez traverse l'océan de babord vers tribord (droite à gauche). Les sous-marins le traversent de tribord vers babord.

Vous devez détruire les sous-marins noirs (ennemis) en larguant des grenades de profondeur.

Pour larguer une grenade, appuyez sur le bouton de tir du contrôleur à main.

Le jeu se termine lorsque le destroyer a effectué le nombre de trajets prévus. Votre score est ensuite affiché ainsi que le nombre de navires touchés et ratés.

Vous avez ensuite le choix entre recommencer un jeu selon les mêmes options (appuyez sur le bouton de tir pour OUI) ou choisir de nouvelles options (tapez N au clavier).

**BONNE CHASSE !**