

ACTIVISION®

# ROBOT TANK™



# MESSAGE DE LA PRESIDENCE

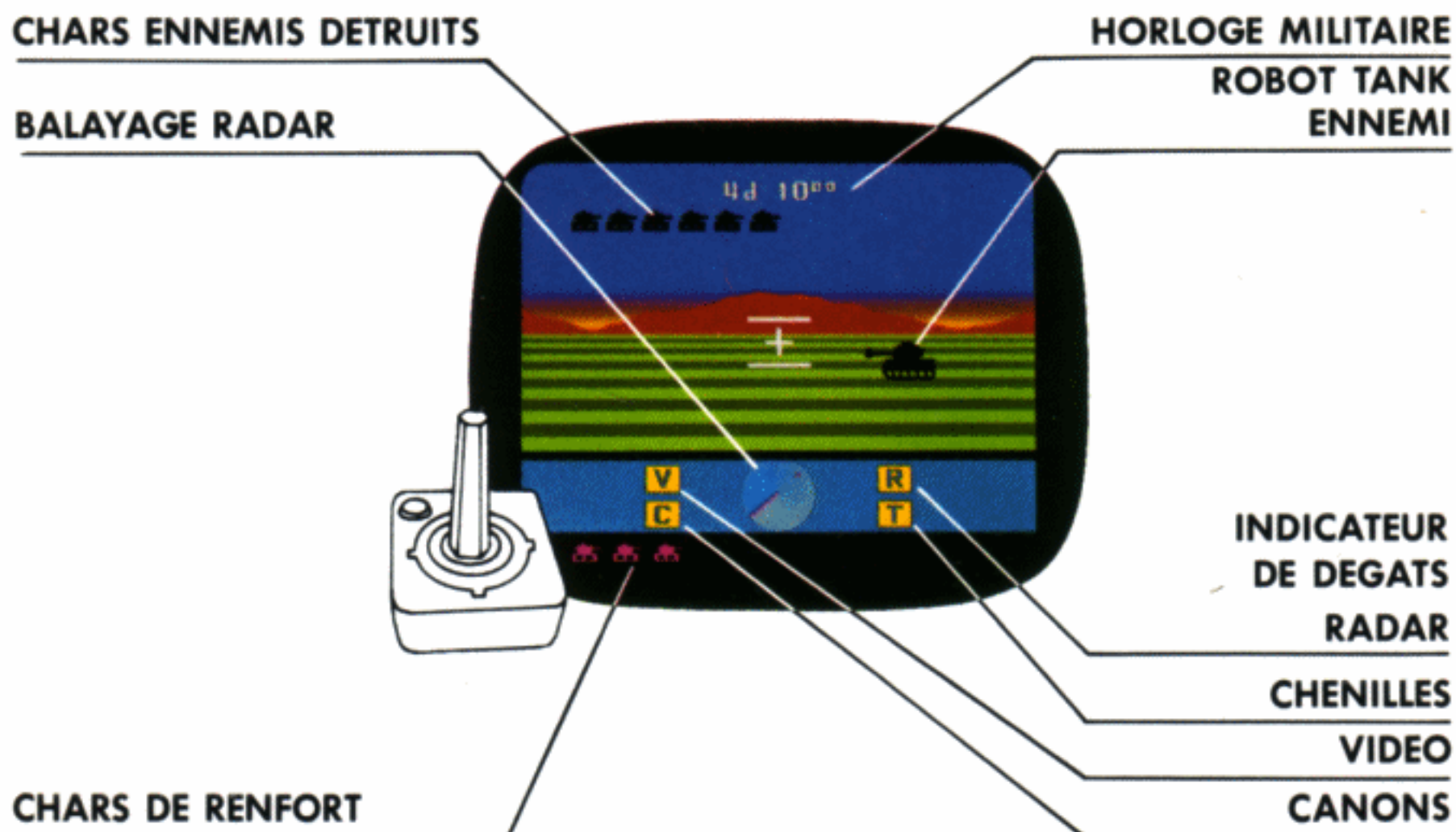
**Bonjour. Comme vous le savez très bien, des Robot Tanks ennemis très perfectionnés avancent rapidement dans le pays, faisant feu à volonté et ne s'arrêtant pour rien. Vous devez commander nos propres Robot Tanks et arrêter leur charge chaotique. Ne vous faites pas atteindre par le feu de l'ennemi ou nos Robot Tanks pourraient être détruits. Les rebelles se dirigent actuellement vers le centre de San Francisco. Vous seul pouvez les arrêter.**

**Bonne chance!**

1. Branchez votre système de vidéo-jeu selon les instructions du fabricant.
2. L'appareil étant éteint, enfoncez la cartouche de jeu.
3. Allumez l'appareil. Si aucune image n'apparaît, vérifiez le raccordement entre votre système et le téléviseur; reprenez ensuite les étapes 1 à 3.
4. Branchez le levier de contrôle uniquement dans l'entrée de gauche de l'appareil. Il s'agit ici d'une mission solo.
5. Les commutateurs de sélection de jeu (GAME SELECT) et de difficulté (DIFFICULTY) ne s'utilisent pas dans ce jeu.
6. **Utilisation du contrôle à levier.**
  - \*Le contrôle à levier se maintient avec le bouton rouge dans le coin supérieur gauche.
  - \*Poussez le levier vers la gauche pour manoeuvrer ou diriger votre Robot Tank vers la gauche.
  - \*Poussez le levier vers la droite pour manoeuvrer ou diriger votre Robot Tank vers la droite.
  - \*Poussez le levier vers l'avant pour faire avancer votre Robot Tank.
  - \*Tirez le levier vers l'arrière pour battre en retraite.
  - \*Enfoncez le bouton rouge pour tirer avec le canon de votre Robot Tank, sur les Robot Tanks qui se livrent au saccage. Gardez le bouton rouge enfoncé pour faire feu continu.
7. **Pour commencer le jeu**, enfoncez la touche "Game Reset".



8. **Scores.** Un petit char apparaît en haut de l'écran chaque fois que vous détruisez un Robot Tank ennemi. Un carré comportant le chiffre 12 apparaît en haut de l'écran chaque fois que vous détruisez un escadron de 12 Robot Tanks ennemis.
9. **Renforts.** Vous commencez avec un Robot Tank actif et trois Chars de réserve. Les Robot Tanks commencent les opérations en parfait état. Vous avez droit à un Robot Tank supplémentaire chaque fois que vous détruisez un escadron ennemi. Un nombre maximum de 12 Robot Tanks supplémentaires à la fois est admis.
10. **Fin du jeu.** Vous pouvez perdre votre Robot Tank quand il est touché par les tirs de roquettes ennemis. Chaque fois que cela se produit, votre écran est brouillé par des interférences statiques. Certains tirs peuvent endommager votre Char (Voir les "indicateurs de dégâts" dans la partie "Description"). Le jeu est terminé quand tous vos Robot Tanks ont été détruits ou quand les 12 escadrons ennemis ont été détruits.





## CARACTERISTIQUES SPECIALES DE ROBOT TANK™

**Votre oeil électronique.** L'oeil électronique de votre Robot Tank vous permet d'observer le champ de bataille depuis un poste de contrôle éloigné. Les perspectives sont réelles. La taille des Robot Tanks ennemis et leur tir augmentent sur votre écran de visualisation à distance au fur et à mesure de leur approche.

**Vingt-quatre heures par jour.** L'horloge militaire compte les heures et les jours et peut d'ailleurs servir d'outil stratégique (voir les "Conseils de Alan Miller").

**Alerte météorologique.** Brouillards, pluies et neiges vous sont communiqués par les bulletins matinaux de l'ordinateur. Votre Char va glisser et déraiser sur la neige, la pluie va considérablement ralentir sa marche, et dans les brouillards épais, vous ne verrez les chars ennemis que lorsqu'ils seront juste sous vos yeux. Profitez donc du soleil tant qu'il brille.

**Balayage radar.** Le balayage radar circulaire au bas de votre écran représente votre vision du champ de bataille tout entier. Votre char se trouve au milieu du balayage, et le point lumineux mobile indique l'emplacement, la distance et les mouvements directionnels du Robot Tank ennemi. Les chars ennemis ne tirent des roquettes que quand ils sont juste **en face** de votre char. Votre char est en toute sécurité quand le char ennemi se trouve derrière vous — c'est-à-dire lorsque le point lumineux est **sous** la ligne centrale du balayage.

**Indicateurs de dégâts.** Le système vidéo, les canons, le radar et les chenilles peuvent être endommagés par des tirs ennemis. Les témoins clignotants sur votre tableau de contrôle vous communiquent les dégâts:



Vidéo. Votre vision du champ de bataille est obscurcie de temps à autre.



Les canons ne seront jamais complètement détruits, mais quand ils sont endommagés, ne comptez pas sur eux pour un tir continu.



Radar inopérant. Vous devez vous contenter de votre vidéo pour localiser l'ennemi.



Chenilles endommagées. Votre mobilité est réduite au rampement. Vos mouvements sont presque complètement gelés dans la neige.

Avertissement: Des chars endommagés NE peuvent JAMAIS être réparés.

**Côntrole de tir.** Les coups de canon peuvent être continuellement réajustés pendant leur course. Ils suivront la direction de votre point de mire. D'autre part, les tirs de roquettes de l'ennemi peuvent être détonés prématurément si vous les interceptez avec vos propres coups de canon. La destruction d'un Robot Tank ennemi fait automatiquement exploser ses roquettes en plein vol.



## COMMENTS S'ENROLER DANS LE TANK CORPS ACTIVISION

Pour des services exemplaires rendus dans l'exercice de vos fonctions, vous pouvez être admis au sein du Tank Corps Activision. Si vous anéantissez au moins 48 Robot Tanks ennemis (4 escadrons), vous êtes décoré de la Médaille du mérite. Si vous parvenez à détruire 60 Robot Tanks ennemis (5 escadrons), vous méritez d'arborer avec fierté la Croix d'excellence. Si vous vous distinguez en anéantissant 72 Robot Tanks ennemis (6 escadrons), votre conduite héroïque vous vaut l'Etoile de l'honneur.

Veuillez nous faire parvenir une photo de votre tour de force (écran de votre téléviseur) avec vos nom et adresse au distributeurs Activision le plus proche (une liste complète est ci-jointe). Nous vous décernerons la médaille du Tank Corps appropriée, accompagnée de notre salut et de nos félicitations.





## COMMENT DEVENIR UN ANCIEN COMBATTANT TRES DECORE DE ROBOT TANK™.

Conseils de Alan Miller, concepteur de jeu Robot Tank™.



Alan Miller est un concepteur qui a remporté des prix et qui est déjà ancien chez Activision®. C'est un des "Grands" du métier et il a créé Checkers, Tennis, Ice Hockey, StarMaster™ et maintenant, Robot Tank™.

"Une fois que vous êtes engagé dans une bataille électronique, vous n'êtes sûr que d'une chose: rien ne reste jamais pareil".

"Les char-robots ennemis ne cessent de s'approcher furtivement de vous. Pour des raisons diverses, votre visibilité sera continuellement perturbée. Il vous faut donc vous entraîner à viser les chars ennemis avec l'aide **unique** du balayage radar. Si vous parvenez à maîtriser cette technique, vous obtiendrez plus de succès dans les combats de nuit ou dans le brouillard.

"Quand la visibilité est nulle, je vous conseille de faire manoeuvrer votre Robot Tank constamment afin de garder l'ennemi derrière vous et de protéger l'avant de votre char qui est vulnérable. De cette manière, vous pouvez attendre que les conditions s'améliorent.

"Si votre char est endommagé et qu'il fait nuit, gardez un oeil sur l'horloge militaire. Si elle approche les 0500 heures, vous pourrez décider d'attendre jusqu'à la prochaine alerte météorologique. D'un jour à l'autre, les conditions peuvent s'améliorer et votre prochaine offensive pourrait être plus réussie. N'oubliez pas que vous pouvez neutraliser les feux ennemis en tirant dessus. Mais il s'agit là d'une tactique dangereuse car si vous loupez, votre coup de canon peut faire ricochet et vous même devenez la cible.

*Alan Miller*

"P.S. Quand vous aurez mis une distance convenable entre vos Robot Tanks et l'ennemi, et que toutes les communications robotiques se seront normalisées, faites-moi parvenir un compte-rendu de la bataille. Je serais très intéressé de savoir comment vous et vos machines vous en sortez."



**— ACTIVISION® — CASSETTE DE JEU VIDÉO  
GARANTIE D'UN AN**

Cette cassette de jeu vidéo Activision est garantie un (1) an à compter de la date d'achat pour tout défaut ou vice de fabrication. Dans ce délai, Activision Inc. s'engage auprès de l'acheteur de cette cassette à la réparer ou la remplacer, selon ce qu'il jugera bon, et ceci gratuitement, à réception dans un de ses centres de distribution de ladite cassette expédiée en port payé et accompagnée de la justification de la date d'achat.

Cette garantie est limitée au circuit électronique et aux pièces mécaniques d'Activision et ne s'applique pas, et sera annulée, si le défaut de la cassette est dû à un abus, une utilisation inadéquate, un mauvais traitement ou une négligence. A l'exception de ce qui est spécifié dans cette garantie, Activision ne donne aucune garantie explicite ou implicite, et ne s'engage en aucune façon en ce qui concerne les cassettes. En aucun cas Activision ne pourra être tenu responsable sous cette garantie pour des dommages spéciaux, secondaires ou indirects, encourus par tout acheteur-utilisateur.

Cette garantie et les déclarations contenues ci-dessus n'affectent pas les droits légaux de l'utilisateur contre le fabricant ou le fournisseur de la cassette.

**REMARQUE:** Pour tout service local, voir la liste des distributeurs.

## VOS MEILLEURS RESULTATS

Nom:

Date:

Score:

[illegible]

# ACTIVISION®

Activision International Inc., Drawer No. 7286  
Mountain View, California 94039

Atari® and Video Computer System™  
are trademarks of Atari, Inc.

© 1983 Activision EAZ-028-03  
Made in U.S.A.

Atari® et Video Computer System™ sont des  
marques déposées d'Atari, Inc.

© 1983 Activision EAZ-028-03  
Fabriqué aux États-Unis