

## DIVISION BLINDÉE

Division blindée est un jeu de simulation stratégique et tactique. Il oppose deux régiments de chars de combat.

- L'un des régiments peut être dirigé soit par l'ordinateur, soit par un autre joueur.
- Le cadre des opérations est une carte de 80\*50 cases où sont représentés des routes, forêts, marais, lacs ou rivières et maisons.
- Chaque régiment de chars comprend de 10 à 35 chars, 8 camions, 4 centres de ravitaillement, 2 états majors.
- Le but du jeu est d'infliger à l'adversaire suffisamment de pertes en chars, centres de ravitaillement (C.R) ou états-major, de façon à amener le rapport de force à 3 en sa faveur (voir plus loin pour connaître la méthode de calcul du rapport de force).
- Chaque joueur joue à tour de rôle.
- On joue avec le pavé numérique = 8 : haut; 6 : droite; 4 : gauche; 2 : bas; 5 : tir ou validation

CHARGEMENT: CASSETTE RUN"  
DISQUETTE RUN"ddb

## LE BILAN :

- A chaque fin de tour de jeu, l'ordinateur calcule le bilan des deux divisions.
- Il attribue deux points par char dont le potentiel mécanique > 60%, 1 point par char non détruit dont le potentiel mécanique < 60%, 0 par char non détruit.
- Pour les centres de ravitaillement, les valeurs sont respectivement 4, 2, 0 et pour les états-major 8, 4, 0.








## PARTICULARITES DU JEU CONTRE L'ORDINATEUR :

a) - Le but du jeu est d'empêcher l'ordinateur de détruire vos états-major et vos centres de ravitaillement. En effet, la destruction de l'un des états-major vous fait perdre 30 points de potentiel et la destruction de l'un de vos centres de ravitaillement, 20 points de potentiel.

b) - Les camions de l'ordinateur ne vous sont pas visibles. Par contre, l'ordinateur n'essayera pas de détruire systématiquement vos camions.

c) - Vous ne pouvez voir les chars de l'ordinateur que si l'un de vos véhicules ou CR ou états-major se situe sur la même partie de terrain. Cependant vous voyez en permanence les CR et états-major de l'ordinateur.

## LEGENDE DES CARTES :

| GRANDE CARTE                 |   | ZOOM  |
|------------------------------|---|---|
| - Route :                    | °   | #   |
| - Forêt :                    | ○   | ⊙   |
| - Marsis :                   | =   | ==  |
| - Lac :                      |  |  |
| - Maison :                   | ■   |  |
| - Char :                     | H   |  |
| - Camion :                   | ⋈   |  |
| - Centre de ravitaillement : | □   |  |
| - Etat-major :               | ⊞   |  |

- Lorsque votre potentiel est inférieur à 45 %, le véhicule ne peut plus rouler. Il faut alors amener un camion pour le réparer.

- **SCROLLING** : Un scrolling de la carte se produit seulement lorsque le char se trouve au bord de la carte visible. Si vous voulez que ce scrolling intervienne à chaque déplacement de votre engin, taper sur "S" en cours de déplacement.

- Lorsque vous heurtez un arbre, une maison, un entrepôt, un état-major ou un autre véhicule, ou lorsque vous tombez dans un lac, vous subissez des dégâts importants. Le temps passé à vous sortir de ce mauvais pas, a mis à zéro votre temps disponible dans le tour de jeu.

## - TI/RA :

### Cas du char :

- Cette option permet au char de tirer
- La distance maximum de tir est de 10 cases.
- le potentiel mécanique doit être supérieur à 30 %.

### Pour régler votre tir, vous devez :

- Orienter la tourelle dans la bonne direction, à l'aide des touches 4 et 6.
- Choisissez l'angle de tir, avec les touches 8 et 2. ( la distance maximum est obtenue pour AC = 45° )
- Pour ces deux mouvements, l'appui simultané sur SHIFT les accélère.
- Pour tirer, il suffit d'appuyer sur 5.
- Dans sa trajectoire, l'obus risque de rencontrer un autre véhicule, une maison ou un arbre. En fonction de la hauteur de l'obus à ce moment là, il y aura explosion ou non.
- Lorsque l'obus rencontre un arbre, il a une chance sur 10 de heurter le tronc ou une branche assez grosse pour le faire exploser, sinon, il traverse.
- Si on ne veut pas tirer alors que l'option tir a déjà été sélectionnée, il suffit d'appuyer sur la barre d'espace.
- lorsqu'une unité a été touchée par un obus, elle subit des dégâts importants. Son potentiel mécanique est diminué, en moyenne de 50 %.
- L'unité n'est détruite que si le potentiel tombe à zéro.

### Cas du camion :

- Cette option sert à ravitailler un char ou permet au camion de se ravitailler auprès du Centre de Ravitaillement.
- Pour pouvoir ravitailler une unité, ou afin de se ravitailler, le camion doit être à côté de l'unité ou du centre de ravitaillement (CR).

### Le principe est le même :

- Version disquette : On sélectionne avec 4 ou 6, puis 5, la nature du ravitaillement (si vous sélectionnez REP, les réparations seront effectuées sur le véhicule endommagé).
- Version cassette : Les ravitaillements se font automatiquement pour tous les postes (carburant - munitions - réparations)
- On désigne à l'aide du curseur et des touches 8, 4, 6, 2, l'unité à ravitailler ou la CR. On valide par 5.



- Le temps utilisé pour effectuer une de ces opérations met le temps disponible du camion à zéro.

- Pour sortir du menu ravitaillement, sélectionnez QUIT.

**NOTA :** Le camion doit se ravitailler auprès d'un CR pour remonter ses niveaux de munition, de citerne (NC); par contre, pour son niveau d'essence ou son potentiel mécanique, un autre camion est nécessaire.

**QUIT :** permet de sortir du menu de l'unité et de déplacer le curseur sur la carte, soit pour accéder à une autre unité, soit pour revenir sur la grande carte.

Lorsque vous êtes sur la grande carte, les options suivantes vous sont accessibles. Appuyer sur la touche correspondante pour les sélectionner.

**F :** Fin de tour de jeu. Après le calcul du bilan, ce sera à votre adversaire de jouer (ordinateur ou autre joueur).

**S :** Permet la sauvegarde d'une partie. Charger une cassette vierge dans le DATACORDER ou une disquette dans le drive et suivez les instructions. Le nom de la partie doit être de 1 à 7 caractères.

**C :** Permet de charger une partie précédemment sauvegardée. Charger et positionner la cassette ou la disquette contenant la partie et suivez les instructions. Cette option vous permet également de relancer le jeu à la fin d'une partie.

**VERSION CASSETTE :** La face B de la cassette contient 10 terrains différents. (COBRA0, COBRA1, ....., COBRA9).

Les terrains se situent approximativement tous les 34 du compteur de cassettes.

Positionnez la cassette. Lorsque le message "NOM DE LA PARTIE" apparaît, frappez "COBRA" où N désigne le numéro du terrain puis ENTREE.

**VERSION DISQUETTE :** Placer la disquette sur la face B et lorsque le message apparaît, frappez "COBRA" où N désigne le numéro de terrain avec lequel vous voulez jouer. (de 0 à 9).

**A :** Abandon : permet d'arrêter le jeu, si vous confirmez, l'ordinateur sera réinitialisé.

**AVANT DE COMMENCER :** Avant le début de chaque partie, l'ordinateur vous demande :

- Nombre de chars engagés : Vous pouvez choisir entre 10 et 35. Si vous répondez 0, l'ordinateur vous propose de charger un autre terrain ou une partie en cours. (voir option C).

**LE TYPE DE JEU :**

- 0 : Deux joueurs.

- 1 : Vous jouez contre l'ordinateur. L'ordinateur déplace alors les chars bleus.

Si vous sélectionnez le type 1, l'ordinateur va vous demander le niveau de difficulté. Le niveau le plus faible est 1, le plus difficile est 5.

La partie commence alors, ce sont les bleus qui jouent en premier.

## DEROULEMENT DU JEU

- Au début de chaque tour de jeu, la carte générale du terrain est affichée. On peut, à l'aide du pavé numérique, déplacer à l'écran un cadre qui délimite une partie de la carte (20x12 cases).

En appuyant sur validation (5 du pavé numérique), cette partie de la carte est agrandie à l'écran. C'est sur cette partie de la carte que vous pouvez accéder à vos unités.

- Un curseur est symbolisé par un petit cadre entourant une case. Vous pouvez déplacer ce curseur. Lorsque vous arrivez à un des bords de la carte, l'ensemble se déplace. Le principe est le même que si vous promenez une loupe sur la carte.

- Lorsque le curseur n'est pas placé sur un char ou un camion, vous pouvez retourner sur la grande carte en appuyant sur validation (5); Par contre, s'il est placé sur une unité, la ligne suivante s'affiche en bas de l'écran.

**INFO DEP TI/RA QUIT**

- Ce sont les possibilités de jeu d'une unité.

- Vous sélectionnez ces possibilités en déplaçant la zone en vidéo inverse avec le pavé numérique. Vous validez une option avec 5.

- **INFO :** Affiche les informations relatives à une unité.

- Niveau de carburant. "CAR"
- Niveau de potentiel mécanique. "POT"
- Niveau de munition. "MUN"
- Angle de canon "AC" ou niveau de la citerne à carburant pour un camion "NC".
- Temps disponible dans le tour de jeu. "TC"

Vous revenez au menu, en appuyant sur VALIDATION.

- **DEP :** Cette option vous permet de déplacer votre unité.

Vous la dirigez avec le pavé numérique.

Durant votre déplacement

- Vous consommez du carburant. Cette consommation dépend du type de terrain que vous traversez (bien sûr la route est la plus économique).

- Lorsque vous n'avez plus de carburant, c'est la panne, il faut alors amener un camion pour faire le plein.

- Vous dépensez également du temps. Le temps alloué à chaque unité est de 15 secondes au début de chaque tour de jeu. Quand le temps tombe à zéro, vous ne pouvez qu'interroger l'unité.

- Vous abaissez le niveau de potentiel mécanique en fonction du terrain que vous traversez. Exemple : traversez un marais endommage votre char.