

VIDEO COMPUTER

VC 4000

CASSETTE

4

PANZERSCHLACHT /
LUFTKAMPF
TANK BATTLE / AIR BATTLE
BATAILLE DE BLINDÉS /
COMBAT AERIEN






Original-Cassette auch für **GRUNDIG**
SUPER PLAY Computer
4000

BEDIENUNGSANLEITUNG OPERATING INSTRUCTIONS MODE D'EMPLOI

PANZERSCHLACHT/LUFTKAMPF TANK BATTLE/AIR BATTLE BATAILLE DE BLINDÉS/COMBAT AÉRIEN

Diese Cassette enthält 16 Programme für Panzer-Gefechte und 10 Luftkampf-Programme.

So machen Sie die Cassette betriebsbereit:

1. Schließen Sie den Video Computer wie vorgeschrieben an, und schieben Sie die Cassette in den Cassetten-Schacht des Video Computers.
2. Drücken Sie die Taste : Die Programme werden in den Video Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm Ihres Fernsehgerätes erscheint das Programm 01.
3. Durch wiederholtes Drücken der Taste  werden die nachfolgenden Programme 02 bis 26 nacheinander eingeschaltet.
4. Mit der START-Taste wird das jeweils auf dem Bildschirm befindliche Programm gestartet.
5. Durch Drücken der Taste  wird wieder das Programm 01 eingestellt.

So steuern Sie die Panzer und die Flugzeuge:

Die jeweils auf der linken Bildschirmhälfte befindlichen Panzer/Flugzeuge werden mit dem Steuerknüppel des linken Handspielgerätes gesteuert, diejenigen der rechten Bildschirmhälfte mit dem Steuerknüppel des rechten Handspielgerätes.

Steuerknüppel nach vorn: Gas

Steuerknüppel nach rechts: Panzer/Flugzeug wird nach rechts gelenkt.




Steuerknüppel nach links: Panzer/Flugzeug wird nach links gelenkt.

Zum Abfeuern der Bordkanone betätigen Sie eine der beiden roten Tasten am Handspielgerät.

Wer zuerst 15 Treffer erzielt hat, gewinnt das Gefecht. Das Trefferverhältnis wird in den Bildschirm eingeblendet.

This Cassette contains 16 programmes for Tank Battles and 10 programmes for Air Battles.

How to make your Cassette operational.

1. Connect your Video Computer as instructed and insert the Cassette into the Video Computer.
2. Press key  to write the programme into the Video Computer. On the right hand side of your TV screen Programme 01 will appear.
3. By pressing key  the programmes 02 to 26 will follow in sequence.
4. By pressing key START the programme selected will start.
5. By pressing key  again, programme 01 will be re-selected.

How to steer the Tanks and the Planes.

The Tanks/Planes on the left side of the screen will be steered by the Joy Stick of the Left Remote Control. The Tanks/Planes on the right hand side of the screen will be steered by the Joy Stick of the Right Remote Control.

Joy Stick Forward: Accelerates.

Joy Stick Right: Tanks/Planes will be steered to the right.




Joy Stick Left: Tanks/Planes will be steered to the left.

To fire the guns, use one of the red keys on the Remote Control.

First to score 15 wins the battle. The score results will be displayed on the screen.

Cette mini-cassette contient 16 programmes de bataille de blindés et 10 programmes de combat aérien.

Comment préparer la mise en service de la mini-cassette?

1. Branchez l'ordinateur vidéo selon les instructions et placez la mini-cassette dans le compartiment à cassettes de l'ordinateur vidéo.
2. Actionnez la touche  l'ordinateur vidéo lit les programmes. Le programme 01 apparaîtra sur l'écran de votre appareil de télévision.
3. En actionnant successivement la touche  vous obtiendrez l'apparition successive des programmes suivants numérotés de 02 à 26.
4. En actionnant la touche START, vous déclenchez le départ du programme affiché sur l'écran de votre téléviseur.
5. En actionnant la touche  vous remettez à nouveau le programme 01.

Comment commander les blindés et les avions?

Les blindés/avions figurant sur la moitié gauche de l'écran seront commandés par le levier de commande du tableau de jeu gauche, les blindés/avions figurant sur la moitié droite de l'écran par le levier de commande du tableau de jeu droit.

Lever de commande vers l'avant: accélérer

Lever de commande vers la droite: Blindé/avion se dirige vers la droite

Lever de commande vers la gauche: Blindé/avion se dirige vers la gauche

En actionnant l'une des deux touches rouges sur le tableau de jeu, vous déclenchez le tir du canon.

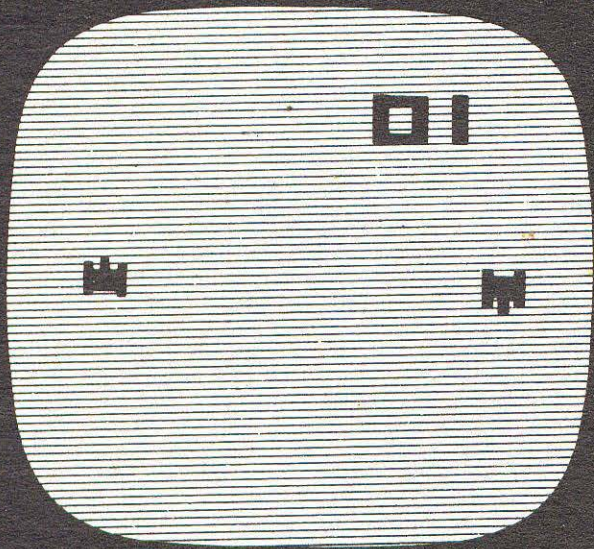
Le combat sera remporté par le joueur qui réalise le premier 15 touches. Les touches obtenues et leur rapport sont affichés sur l'écran.

DIE PANZER-PROGRAMME THE TANK PROGRAMMES LES PROGRAMMES DE COMBAT DE BLINDÉS

Bei diesen Programmen stehen sich jeweils zwei Panzer gegenüber, die durch Lenken und Gasgeben in Gefechtsstellung gebracht werden. Jeder Treffer wird während des Spiels in den Bildschirm eingeblendet, danach gehen die Panzer in ihre Ausgangsstellung zurück.

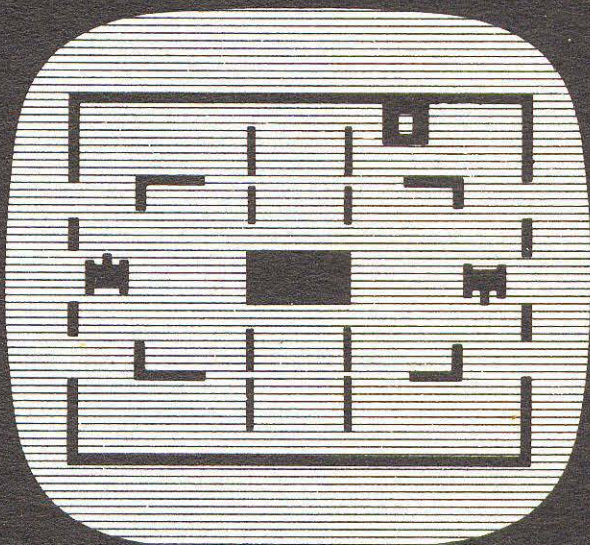
On these programmes two tanks will appear on opposite sides of the screen, which can be brought into firing position by steering and accelerating. After each hit is displayed, the Tanks automatically return to their starting positions.

Dans ces programmes, il y a chaque fois deux blindés qui s'affrontent. Il faut les manoeuvrer afin de les mettre en bonne position de tir en jouant sur la direction et sur l'accélérateur. Pendant le combat, chaque touche sera affichée sur l'écran, ensuite les blindés regagneront leurs positions de départ.



01

Panzergefecht auf freiem Feld
Tank Battle on the open field.
Combat de blindés en terrain dégagé



02-04

Panzergefechte mit verschiedenen Barrikaden

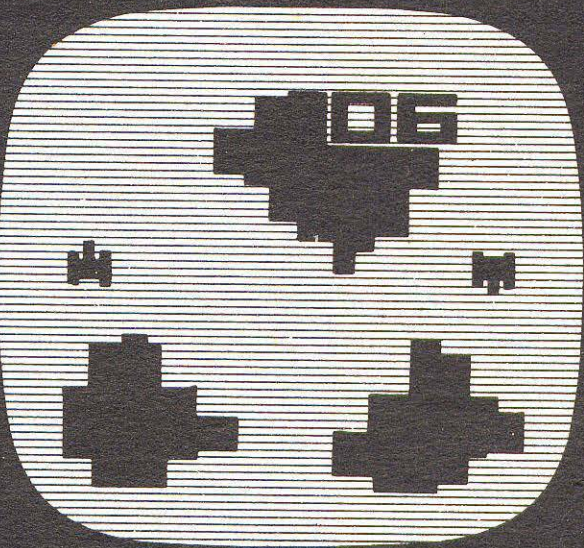
Die Panzer und die Geschosse können die Barrikaden nicht durchbrechen.

Tank Battle with various barricades

The projectiles cannot penetrate the barricades.

Combats de blindés en terrain garni de divers obstacles:

ces derniers ne peuvent être franchis, ni par les blindés, ni par les obus qu'ils tirent.



05-06

Panzergefechte mit verschiedenen Minen.

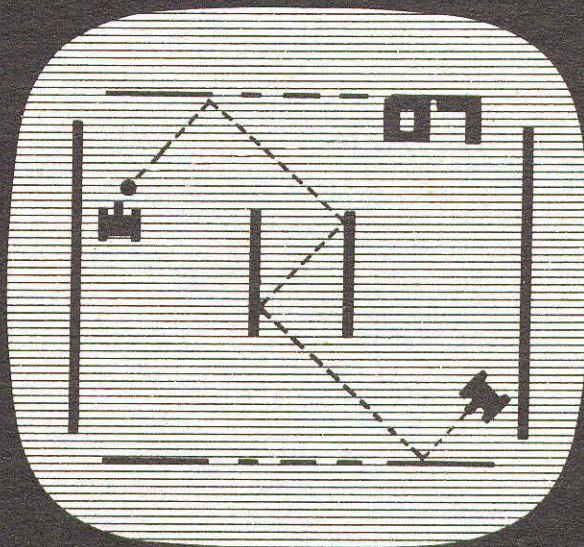
Auffahren auf eine Mine entspricht einem gegnerischen Treffer.

Tank Battle with Mine fields.

Driving into a Mine field gives a score to the opposite player and re-starts position.

Combats de blindés en terrain miné:

sauter sur une mine équivaut à une touche obtenue par l'adversaire.



07-08

Panzergefechte in unterschiedlichen Barrikaden mit Querschläger-Effekt.

Die Geschosse prallen an den Barrikaden ab und werden mehrmals zurückgeworfen.

Tank Battles with different barricades and rebounds.

The Projectiles bounce from the barricades and can be re-bounce several times.

Combats de blindés en terrain garni d'obstacles susceptibles de provoquer des ricochets:

les obus tirés sont arrêtés et renvoyés à plusieurs reprises par les obstacles.

09-14

Panzergefechte bei Nacht.

Die Panzer sind nur sichtbar, wenn ein Geschoss abgefeuert wird. Programm 09 ist Panzergefecht auf freiem Feld, die Programme 10 bis 12 werden inmitten Barrikaden ausgetragen; bei den Programmen 13 und 14 gibt es zusätzlich den Querschläger-Effekt der Programme 07 und 08.

Tank Battles by Night.

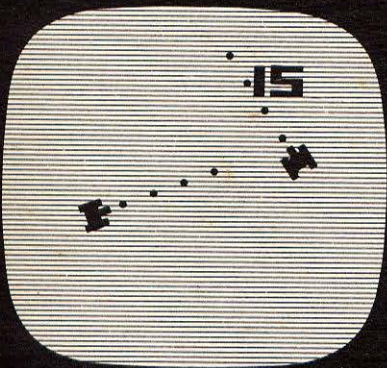
The Tank will only be visible if a Projectile (shell) is

DIE LUFTKAMPF-PROGRAMME AIR BATTLE PROGRAMMES LES PROGRAMMES DE COMBAT AÉRIEN

fired. Programme 09 is Tank Battle on the open field. The programmes 10-12 will have barricades, Programmes 13-14 will have re-bounds as programmes 07-08.

Combats de blindés de nuit.

Les blindés ne sont visibles qu'au moment du tir. Le programme 09 contient un combat en terrain dégagé, les programmes 10 à 12 contiennent des combats en terrain garni d'obstacles. Les programmes 13 et 14 disposent en outre des effets de ricochet analogues à ceux contenus dans les programmes 07 et 08.



15-16

Panzergefechte mit Dauerfeuer.

Bei diesen Programmen können Geschosse in ununterbrochener Folge abgefeuert werden. Die Reichweite der Geschosse ist allerdings nur halb so groß wie bei den üblichen Spielen. Programm 15 ist Dauerfeuer auf freiem Feld, Programm 16 ermöglicht Dauerfeuer bei Nacht.

Tank Battles with continuous fire.

With these programmes, projectiles can be fire continuously, but the range of the projectile is only half compared to the previous games. Programme 15 is continuous fire on the Open field. Programme 16 allows continuous firing by night.

Combats de blindés avec tir continu.

Dans ces programmes, les blindés sont en mesure de tirer sans interruption. La portée de ces obus est cependant limitée à la moitié de la

portée du tir normal. Le programme 15 contient un combat à tir continu en terrain dégagé, le programme 16 un combat à tir continu de nuit.

Die Luftkampf-Programme

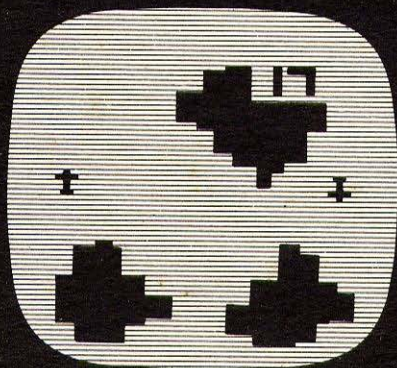
Air Battle Programmes

Les programmes de combat aérien

Es sind zwei verschiedene Flugzeugtypen im Einsatz: Propeller-Jäger bei den Programmen 17 bis 21, und Düsenjäger bei den Programmen 22 bis 26.

There are two different types of Planes in use. Propeller fighter with programmes 17-21. Jet Fighter with programmes 22-26.

Deux types différents d'avion sont engagés dans ces combats: des chasseurs à hélices dans les programmes 17 à 21 et des chasseurs à réaction dans les programmes 22 à 26.



17+19

Luftkampf mit Propeller-Jägern

Air Battles with Propeller-Fighters.

Combat aérien entre chasseurs à hélices.

18+20

Luftkampf in Formation (pro Spieler zwei Flugzeuge)

Air Battles in formation (two planes per player).

Combat aérien entre escadrilles (2 appareils par joueur)

21

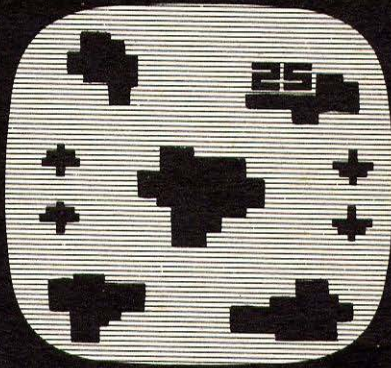
Luftkampf mit Dauerfeuer.

Hierbei kann ununterbrochen ge-
feuert werden, allerdings ist die
Reichweite der Geschosse kleiner
als bei den vorherigen Programmen.

Air Battles with continuous fire, but with reduced range of fire.

Combat aérien à tir continu

Les avions sont en mesure de tirer
sans interruption. La portée des obus
est cependant plus restreinte que
dans les programmes précédants.



22+24

Düsenjäger-Luftkampf

Jet Fighter Air Battles.

Combats aériens entre chasseurs à réaction.

23+25

Düsenjäger-Luftkampf in Formation

Jet Fighter Air Battles in formation.

Combats aériens entre escadrilles de chasseurs à réaction.

26

Düsenjäger-Luftkampf mit Dauer- feuer.

Air Fighter battles with continuous fire.

Combat aérien entre chasseurs à réaction avec tir continu.