AMSTRAD

CPC 464

WORLD WAR 3

WORLD WAR 3

Sur un terrain de 5 fois 9 secteurs, l'ordinateur positionne vos troupes de manière aléatoire, ainsi que celles de l'ennemi.
Comme lui, vous disposez au départ de 18 unités, dont au maximum 5 unités de blindés, et au plus de 4 unités sur un secteur.
Le but du jeu est de détruire les unités adverses, dont la position vous est inconnue et qui sont mobiles.
Chaque phase du jeu consiste à :
— envoyer un éclaireur dans un quelconque des secteurs (celui-ci vous renseignera de manière très précise),
— déplacer vos troupes en respectant les règles suivantes :

- d'un secteur à un secteur immédiatement adjacent
- le total des troupes dans le secteur d'arrivée doit être inférieur à 4 unités et les unités de même type.

— combat éventuel si des unités opposées s'affrontent pour un même secteur,

— déplacement par l'ordinateur de ses troupes (lui n'est pas contraint à respecter la règle des 4 unités par secteur)
— combat éventuel comme pour la phase 3.

Le combat est fonction des paramêtres suivants:
— le nombre des unités engagées de part et d'autre
— le type de celles-ci
— le moral de ces unités (elles acquièrent un moral fort après une victoire)
— le nombre de coups déjà joués (avantage à l'ennemi)
— le niveau sur lequel vous jouez.

Nous vous recommandons d'utiliser un maximum de stratégie (regroupement, suivi des positions adverses...) pour sortir vainqueur des combats et surtout sur les niveaux 2 et 3.

QUE LES PLUS COURAGEUX GAGNENT!!!
BONNE CHANCE.

Attention ! une de vos unités peut se cacher à votre vue sans pour autant qu'elle perde sa mobilité et ses capacités de combat...