

KARATEGO

# BORDERLINE



Un grand jeu de combat en 2 fois quatre tableaux :

Le joueur à bord d'une jeep équipée d'une mitrailleuse s'engage dans un premier combat.

Il doit traverser un labyrinthe hérissé d'obstacles,

se frayer un passage à travers champs en traçant lui-même sa trajectoire, échappant au tir des ennemis tout en essayant de les détruire,

se lancer dans une bataille de rues sur un circuit tortueux pour parvenir enfin à la base ennemie et l'anéantir.

Vainqueur de cette première épreuve, il est aussitôt entraîné dans le même parcours rendu encore plus périlleux par l'accélération du rythme :

L'attaque des bombes, tanks, missiles ennemis, devient plus intense à mesure que le jeu avance.

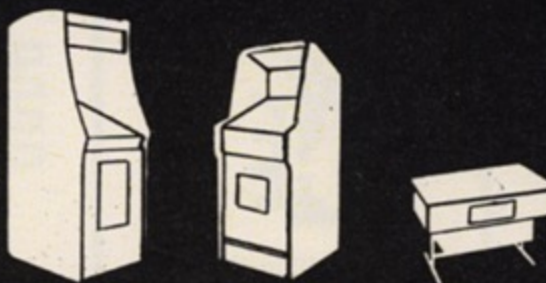
Attention : tout au long du jeu il faut surveiller la jauge d'essence : une panne entraînerait l'autodestruction du véhicule!

Avec Borderline, le joueur est véritablement propulsé aux frontières de l'impossible!

DISTRIBUE PAR :

 **AUDEX** s.a.

47, rue Sadi - Carnot  
93300 AUBERVILLIERS  
TEL : 833 10 75



DISPONIBLE EN MEUBLE, JUNIOR ET TABLE COCKTAIL

**KARATEGO** カラテゴ

211, Villa Akasaka, 6-chome, 10-45, Akasaka - Minato-ku  
Tokyo 107 - JAPAN - Phone : (03) 586 0712 - Telex : 29284 J

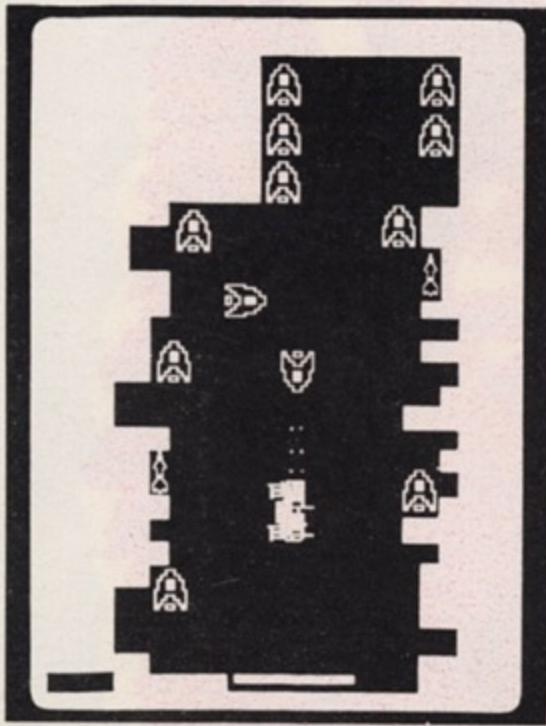


**KARATECO**  
カラテコ

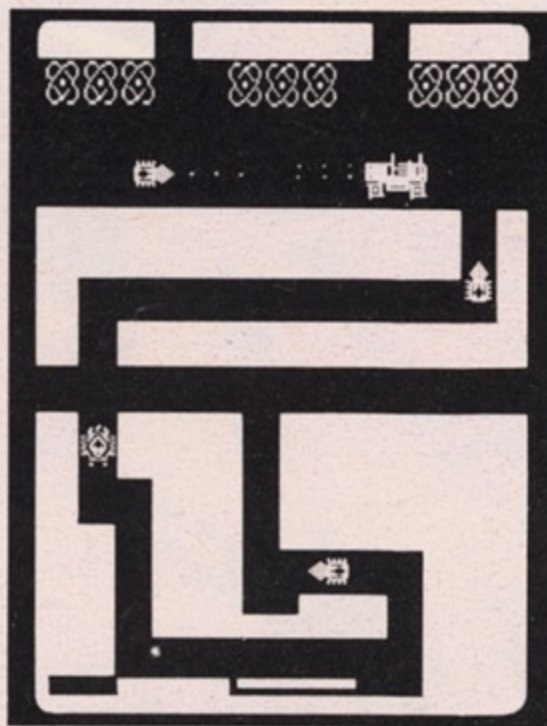
...aux frontières  
de l'impossible !

# BORDERLINE

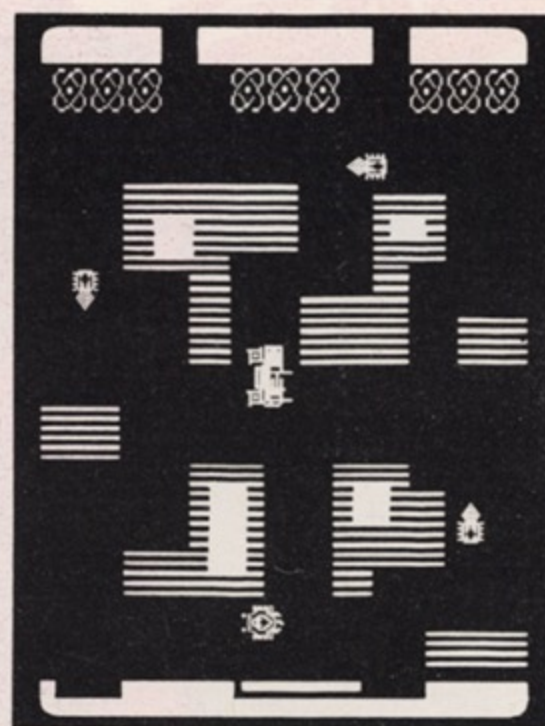
1er TABLEAU



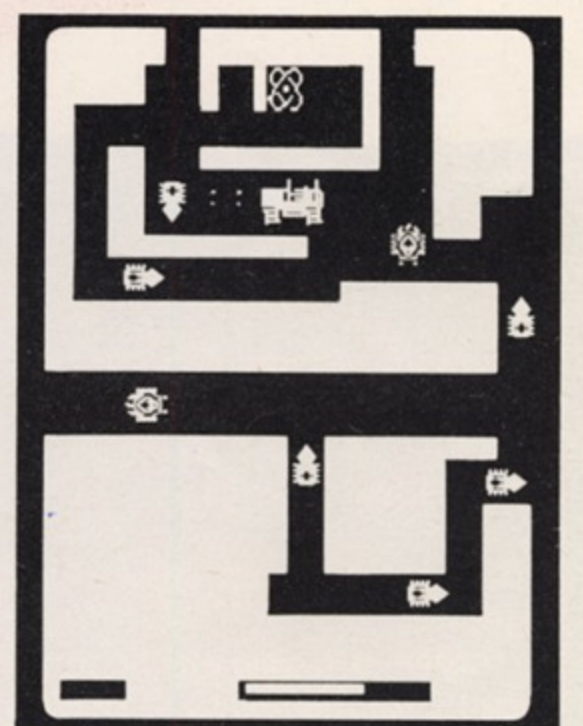
2ème TABLEAU



3ème TABLEAU



4ème TABLEAU



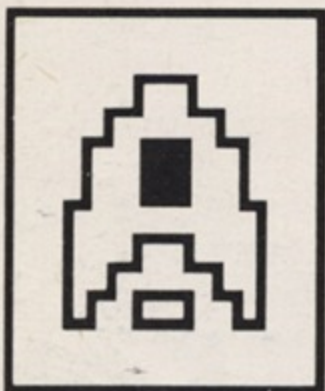
- Intrusion en territoire ennemi par un large couloir bordé de fusées et de missiles à éviter et à abattre.
- Apparition des chars et des auto-mitrailleuses.

- Le couloir débouche sur un labyrinthe où patrouillent les chars ennemis et les auto-mitrailleuses.
- A bord de sa jeep, le joueur a la possibilité de se frayer un passage à travers champs.

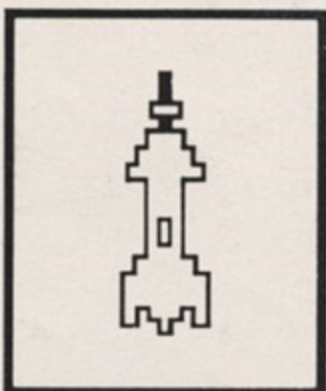
- Le labyrinthe se resserre entre des murs indestructibles.
- Des missiles sont cachés dans des recoins. Danger permanent des chars et des auto-mitrailleuses qui, eux, peuvent passer à travers les murs.

- Apparition, en haut de l'écran, de la Base centrale à détruire.
- Avance stratégique du joueur pour y parvenir à travers plusieurs murs de protection. Apothéose finale !

## score



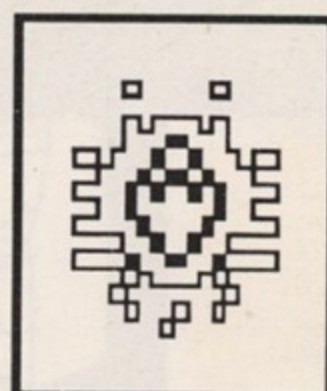
50 PTS.



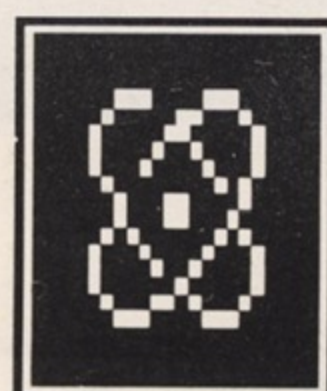
300 PTS.



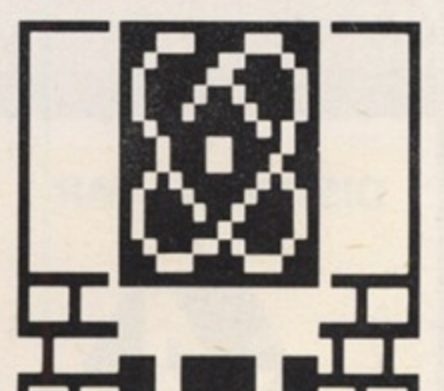
200 PTS.



100 PTS.



300 PTS.



1 000 PTS.