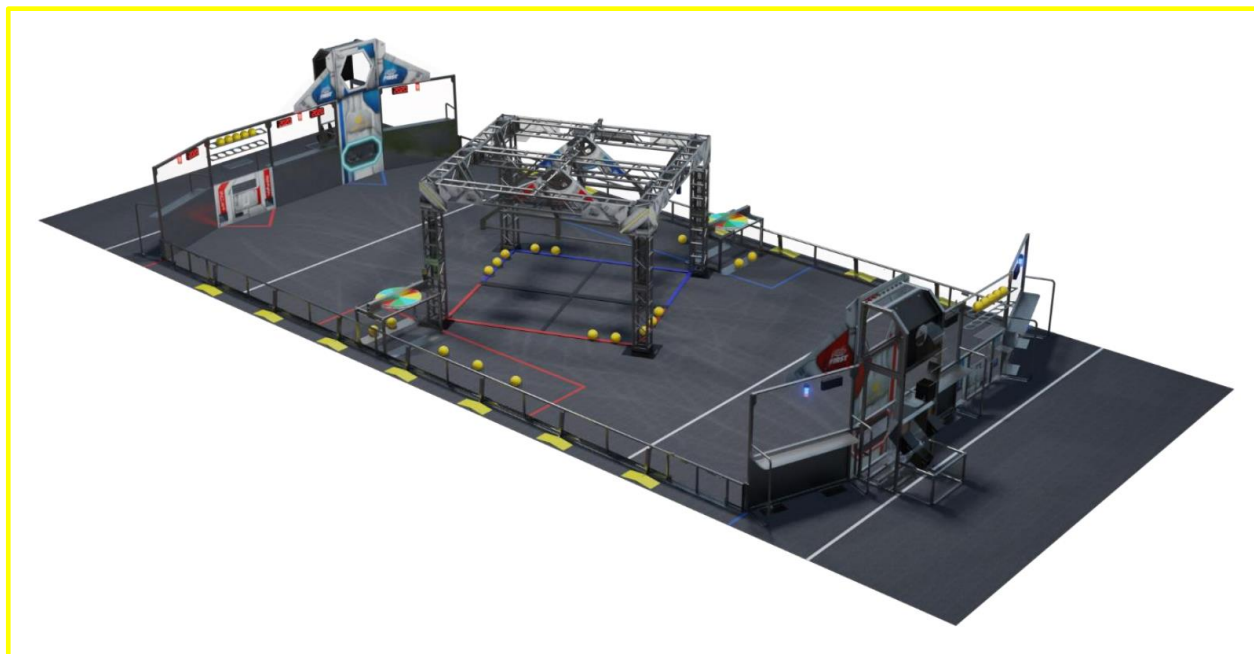


2 APERÇU DU JEU

ΓΚΛΜ ΔΥΜΙ7Υ1Μ□



Dans le jeu RECHARGE INFINIE, deux alliances s'affairent pour protéger la cité *FIRST* menacée par une pluie d'astéroïdes provoquée par une bataille spatiale lointaine. Chaque alliance accompagnée de ses fidèles droïdes se presse de récupérer des cellules d'énergie pour alimenter son générateur de bouclier et assurer une protection optimale. Pour activer les différents niveaux du générateur de bouclier, les droïdes manipulent leurs panneaux de contrôle après avoir marqué des points grâce à un certain nombre de cellules d'énergie. En fin de partie, les droïdes se rendent rapidement à leur point de rendez-vous pour activer leur générateur de bouclier et ainsi protéger la cité !

Au cours des 15 secondes de la période autonome, les droïdes suivent des instructions préprogrammées. Les alliances marquent des points :

1. en insérant des cellules d'énergie dans les ports d'alimentation en énergie;
2. en se déplaçant depuis la ligne de lancement.

Au cours des 2 minutes et 15 secondes restantes du match, les pilotes prennent le contrôle des droïdes. Les alliances marquent des points :

1. en continuant d'insérer des cellules d'énergie dans les ports d'alimentation en énergie;
2. en effectuant le contrôle de la rotation ;
3. en effectuant le contrôle de la position ;
4. en s'accrochant à l'interrupteur du générateur ;
5. en amenant l'interrupteur du générateur à la position DE NIVEAU.

L'alliance qui obtient le pointage le plus élevé à la fin du match gagne la partie.

