

21 DOG-FIGHT

Aux commandes d'un avion de combat, abattez votre adversaire. Votre habileté de manœuvre vous fera vaincre.

(2 JOUEURS. CAM)

hector
PROGRAMME

CHARGEMENT DU PROGRAMME.

- Ouvrez la platine du magnéto-cassette de Victor en appuyant sur la touche «stop-eject»
 - Insérez la cassette dans l'appareil, la bande magnétique vers vous et l'étiquette vers le haut.
 - Fermez le couvercle de la platine et appuyez sur la touche «RESET»
 - Si vous utilisez un Victor II HR, tapez «R» pour Résolution Standard.
 - Appuyez sur la touche «L» du clavier.
 - Eventuellement rembobinez la cassette en enfonçant la touche «rewind» de la platine,
 - Pour charger le programme, appuyez sur la touche «read» de la platine, puis «stop» quand le rembobinage est fini.
 - Pendant le chargement, Victor émet des sons intermittents et un générique apparaît sur l'écran.
 - Attendez que la première phase du programme apparaisse. Puis appuyez deux fois sur la touche «stop-eject» et rangez la cassette.
 - Avant de commencer le jeu, branchez les contrôleurs à main, ou le contrôleur gauche uniquement, si vous êtes seul à jouer.
- La touche «Back Space» vous permet de corriger une faute de frappe, en revenant en arrière signe après signe.

OPTION DE JEU :

VICTOR demande le nom des joueurs. Tapez chaque nom sur le clavier. Ne dépassez pas 10 lettres par nom. En cas de faute effacez la en appuyant sur la touche «BACK SPACE» et retapez le nom juste.

Jusqu'à 9 lettres appuyez sur la touche «CR» quand le nom est tapé. Pour 10 lettres, cela n'est pas nécessaire.

LE JEU

Deux avions de combat entrent sur l'écran par les côtés opposés et se dirigent vers la tour de contrôle qu'il faut, bien sûr, éviter. Si vous n'y arrivez pas, votre adversaire marque un point et le jeu recommence. Avant que le vrai combat ne débute, les deux avions doivent voler au-dessus ou au-dessous de la tour. Celle-ci disparaît alors, et les mitraillettes peuvent entrer en jeu. Pour manoeuvrer votre avion, poussez le «manche à balai » du contrôleur à main vers l'avant pour descendre, et tirez-le vers l'arrière pour monter. N'y touchez pas pour qu'il garde le cap. Appuyez sur le bouton de tir pour tirer sur votre adversaire. Les avions peuvent «s'enrouler» autour de l'écran, c'est-à-dire sortir de l'écran et rentrer du côté opposé symétriquement. Il en est de même pour les balles, lorsqu'elles n'atteignent pas leur but. Après que vous ayez abattu votre adversaire (but du jeu), l'action est arrêtée et vous marquez un point qui s'affiche sur l'écran. Le premier joueur qui obtient vingt points est déclaré vainqueur.

NOUVEAU JEU

A la fin d'une partie, une autre commence automatiquement. Si vous voulez charger une autre cassette, enfoncez «RESET».

victor
PROGRAM