

20 REGATES

Contre la montre et contre votre adversaire, gagnez la course. Pour cela faufilez votre bateau entre les bouées, avec rapidité et précision. Attention aux collisions !

(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, puis «stop» quand le rembobinage est fini.
 - Pour charger le programme, appuyez sur la touche «read» de la platine.
 - 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.

OPTIONS DE JEU :

Victor vous demande de choisir le nombre de joueurs.

Tapez 1 ou 2 sur le clavier selon que vous désirez jouer seul contre Victor ou à 2.

Si vous êtes seul, utilisez le contrôleur à main gauche uniquement.

Questions : «lit gates ?» : «bouées allumées ?»

Réponses : Y : YES : OUI, N : NON.

Les bouées prennent la couleur de votre bateau quand vous passez entre elles. Si elles ne s'allument pas il est difficile de se souvenir des passages effectués.

LE JEU :

Un parcours apparaît sur l'écran avec des bouées de régates placées différemment. Le contrôleur à main gauche dirige le bateau rouge vers le haut, le bas, la droite, la gauche et en diagonale. Pour augmenter votre vitesse, appuyez sur le bouton de tir. L'important est de naviguer vite, sans rien heurter. Si vous entrez en collision avec une bouée ou un côté du tracé, vous êtes pénalisé de 2 points et de 3 si vous heurtez le bateau de votre adversaire.

Un chronomètre apparaît au milieu du bas de l'écran, dès que le 1er a terminé sa course.

Il compte les secondes qui sont nécessaires au second pour finir son parcours.

Le vainqueur est celui qui totalise le moins de points. A 99, c'est la défaite.