

Si vous jouez seul contre VICTOR les blancs commencent toujours. La réponse W vous fait entamer, la réponse B laisse VICTOR commencer.

Pour l'option contre VICTOR 6 niveaux de force apparaissent notés de 0 à 5.

0	:	BEGINNER	:	DEBUTANT
1	:	NOVICE	:	AMATEUR
2	:	INTERMEDIATE	:	MOYEN
3	:	ADVANCED	:	BON
4	:	TOURNAMENT	:	COMPETITION
5	:	SUICIDE	:	SUICIDE

NOTE :

Chaque déplacement de pièce peut durer une heure.

Choisissez votre niveau en appuyant sur le chiffre correspondant.

NOUVEAU JEU

VICTOR demande «SAME GAME ?» (MEME JEU ?) Y : OUI, N : NON.

Appuyez sur «Y» ou sur le bouton de tir du contrôleur à main gauche pour recommencer le même jeu, et sur «N» pour faire un nouveau choix d'options sur la liste que VICTOR vous propose.

42 REVERSI-OTHELLO

Cet ancien jeu de stratégie vous permet de mesurer vos capacités en utilisant 6 niveaux de force différents.

Encerclez votre adversaire, empêchez-le de se déplacer, mais attention aux renversements de dernière minute !

(1 OU 2 JOUEURS. CAM)

victor
PROGRAM

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.

LE JEU

Le graphisme du jeu est tracé sur l'écran avec un point clignotant, qui désigne le 1er joueur. Il s'agit de déplacer ce point vers une des 4 cases situées au centre du jeu en actionnant le contrôleur à main. La case choisie, appuyez sur le bouton de tir, une pièce blanche ou noire selon la couleur choisie se formalise sur l'écran. L'adversaire, à son tour, se déplace de la même façon. VICTOR, lui, fait apparaître le point dans la case choisie pour sa pièce. Si le positionnement est valable, une cloche sonne. Dans le cas contraire, un grondement se fait entendre. Les quatre pièces placées, le jeu commence. Il s'agit d'encercler le plus de pièces de l'adversaire entre l'une de vos propres pièces et le point clignotant. Les pièces encerclées deviennent prisonnières et prennent les couleurs des vôtres. La prise s'effectue dans toutes les directions. Tout déplacement non autorisé est sanctionné par un grognement. Si, un joueur ne peut encercler son adversaire, il perd son tour. Le jeu se termine lorsque toutes les cases sont remplies, ou qu'aucun des joueurs ne peut plus se déplacer. Une cloche sonne plusieurs fois, et le vainqueur est celui qui totalise le plus de pièces de sa couleur.

OPTIONS DE JEU

Si vous jouez seul utilisez le contrôleur à main gauche et appuyez sur C.

Si vous jouez à deux utilisez les 2 contrôleurs et appuyez sur 2.

VICTOR vous demande «LEFT PLAYER BLACK OR WHITE ?» (JOUEUR GAUCHE NOIR OU BLANC ?).

Si vous jouez à deux le joueur de gauche est toujours blanc soit W. Dans ce cas le joueur de gauche entame la partie.