

15 COW-BOYS

Dans l'Ouest, le colt dicte sa loi. On dit du cowboy qui est en face de vous qu'il tire plus vite que l'éclair. Dégagez et tirez. Cachez-vous vite derrière les cactus ou le chariot. Tirez encore. Dans ce duel au soleil, votre colt est votre seul allié.

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 Resolution Standard.
- Pour charger le programme, appuyez sur la touche «read» de la platine.
- 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.
- Pendant le chargement, Victor émet des sons intermittents et un générique apparait 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 le ou les contrôleurs à main (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 :

Lorsque le programme est chargé, Victor vous demande :

- «score maximum ? 1-99» : ceci vous permet de déterminer le nombre de duels. Tapez un chiffre sur le clavier suivi de la touche «return».
- «ricochet OUI ou NON ?» : si vous voulez que les balles ricochent sur le bord de l'écran, tapez le «O» de OUI.
- «chariot/1 ou cactus/2» : pour placer entre votre adversaire et vous un chariot ou des cactus, tapez le chiffre correspondant sur le clavier.

DEROULEMENT DU JEU ET SCORE :

Une fois les options choisies, les deux tireurs apparaissent avant chaque duel, le score apparaît au sommet de l'écran puis disparaît. Alors, Victor, en arbitre, annonce : «Feu» les contrôleurs à main déplacent les tireurs de haut en bas. La molette située sur le manche permet de hausser ou de baisser le colt. Pour tirer appuyez sur le bouton poussoir.

Il y a six balles dans chaque colt. Si aucun adversaire n'a atteint l'autre avec ces six balles, un nouveau duel commence.

Un point est marqué pour chaque cow-boy abattu.

A la fin du duel ou quand le score maximum décidé au début du jeu est atteint, Victor vous demande «même jeu ? OUI ou NON» répondez en tapant «O» ou «N» selon votre choix. Si vous répondez NON, vous pouvez redéfinir les options de jeu.