

60 ADDITION

Les chiffres les plus élevés jouent et gagnent !
Mais sachez attendre votre heure pour mieux
"coincer" votre adversaire. Amusant pour
tous.

(1 OU 2 JOUEURS, CONTRÔLEUR A MAIN, BR)

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.
 - 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 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

Quand le programme est chargé, Victor demande :

- «one or two players ? 1 : one, 2 : two» (1 ou 2 joueurs ?)

Tapez 1 pour jouer seul ou 2 pour jouer à deux. Si vous voulez jouer seul, utilisez le contrôleur à main gauche uniquement. Si vous jouez à deux, branchez les deux contrôleurs.

- Victor vous demande ensuite à quel niveau il doit jouer :

«easy game ? Y : YES, N : NO» (jeu facile ? O : OUI, N : NON)

Tapez la lettre de votre choix au clavier.

DEROULEMENT DU JEU :

Victor affiche une grille pleine de 7 x 7 chiffres, d'une valeur de 1 à 9, placés d'une manière aléatoire. Il y a aussi des «astérisques» qui ont une valeur surprise. Le carré rouge lumineux qui apparaît autour d'un chiffre peut être déplacé grâce au manche du contrôleur à main.

Le joueur de gauche ne peut déplacer le carré que de droite à gauche alors que le joueur de droite ne peut le faire que de bas en haut.

Pour choisir un chiffre, amenez le carré sur ce chiffre et appuyez sur le bouton de tir. Le chiffre détermine la colonne où le joueur de droite va maintenant jouer et vice-versa. Les chiffres choisis sont effacés du jeu. Leur valeur s'ajoute au score de chacun des joueurs. Le but du jeu est d'avoir le total le plus élevé. Bien sûr, il faut choisir le chiffre le plus fort mais il faut aussi éviter de se faire «coincer» sur une rangée où les chiffres n'ont qu'une petite valeur, ou bien là où tous ont été utilisés.

Le jeu est terminé lorsqu'un des joueurs n'a plus de chiffre dans sa rangée et le plus haut score détermine le vainqueur.

NOUVEAU JEU :

Pour refaire une partie avec les mêmes options, appuyez sur le bouton de tir du contrôleur à main. Sinon, appuyez sur le bouton «RESET», puis sur la touche «R».

victor
PROGRAM