AMSTRAD

ACTION PACK



MANUEL D'UTILISATION DU PISTOLET ET DE SES JEUX

637Z000-40303

ACTION PACK

Le light-Gun fourni dans ce package est un appareil sensible à la lumiere et en tant que tel, un réglage de la luminosité pourra s'avérer nécessaire afin d'obtenir le meilleur résultat.

Installation

Avant de mettre votre ordinateur sous tension, le pistolet doit être connecté à la prise située sur le panneau arrière.

Les jeux

Votre Action Pack est fourni avec six jeux spécialement conçus pour tirer le meilleur parti possible du pistolet.

Chargement

Action Pack est fourni soit en cassette ou disquette, et dans chacun des cas les jeux sont présentés comme suit :

Face A	Face B
Missile Ground Zero	Rookie
Solar Invasion	Robot Attack
Operation Wolf	Bullseye

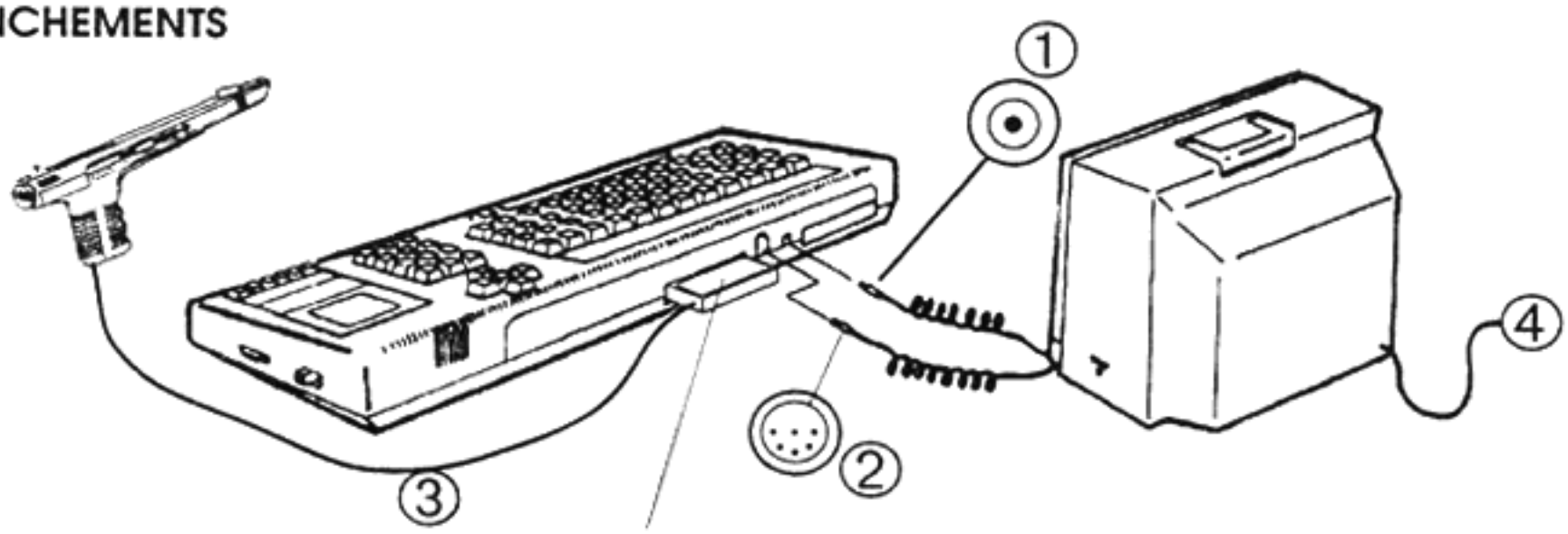
Pour charger n'importe quel jeu, suivez les instructions concernant le chargement donné dans le guide d'utilisation de votre ordinateur. Pour sélectionner un jeu, positionner le pistolet et appuyer sur la gâchette.



AMUSEZ VOUS BIEN

Comment utiliser votre pistolet ?

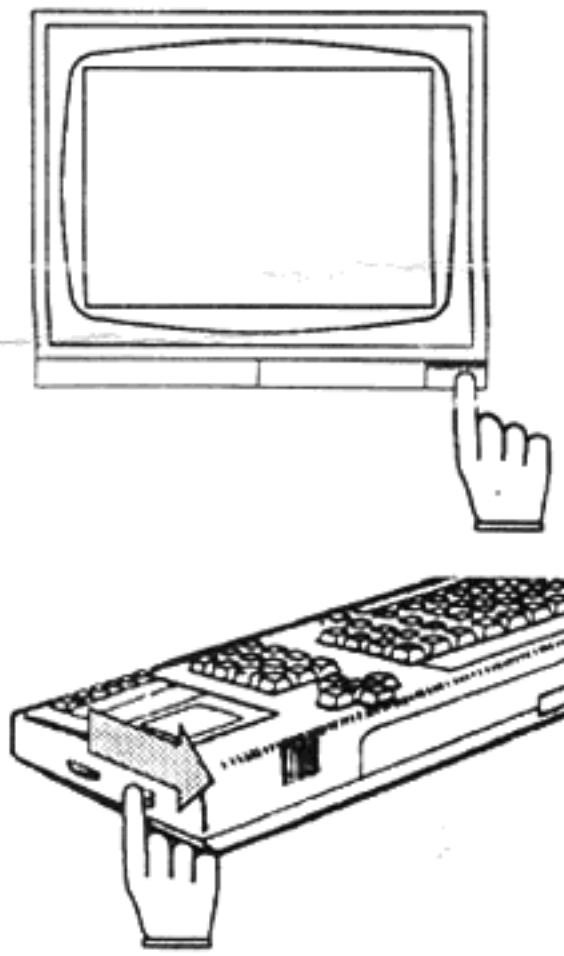
1) BRANCHEMENTS

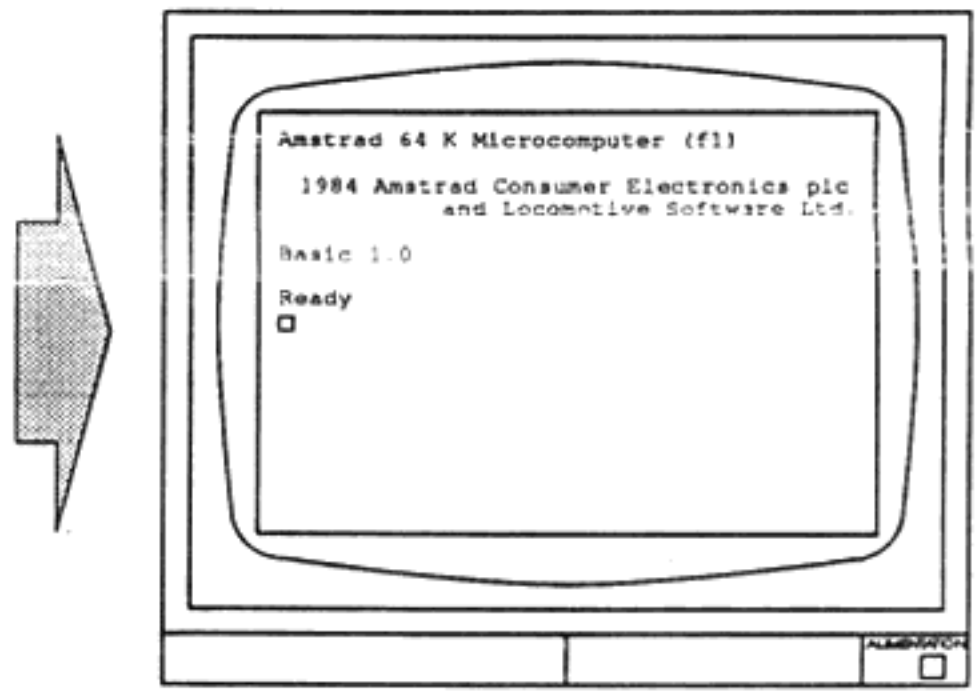


ATTENTION !

Placez bien l'étiquette blanche dirigée vers le haut.

2) MISE EN SERVICE

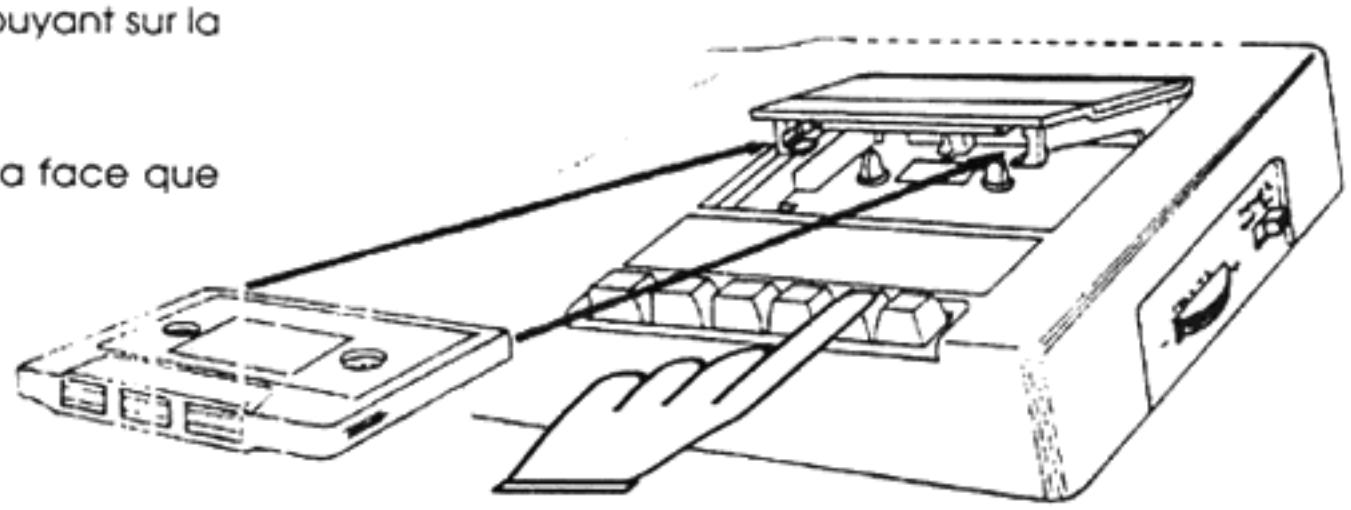




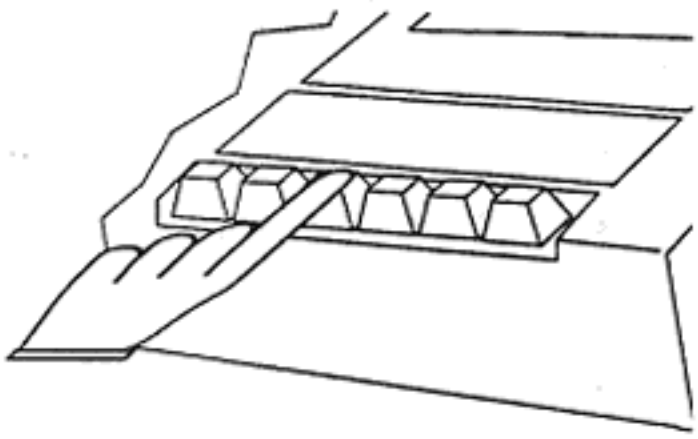
3) INSERTION DE LA CASSETTE

Ouvrez le compartiment en appuyant sur la touche STOP/EJECT

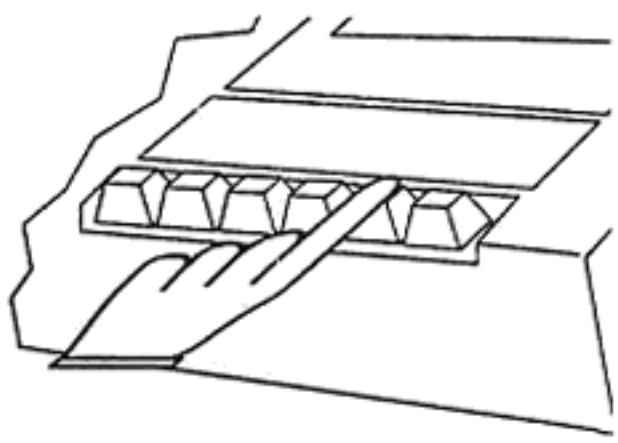
Insérez la cassette en plaçant la face que vous désirez charger au dessus.



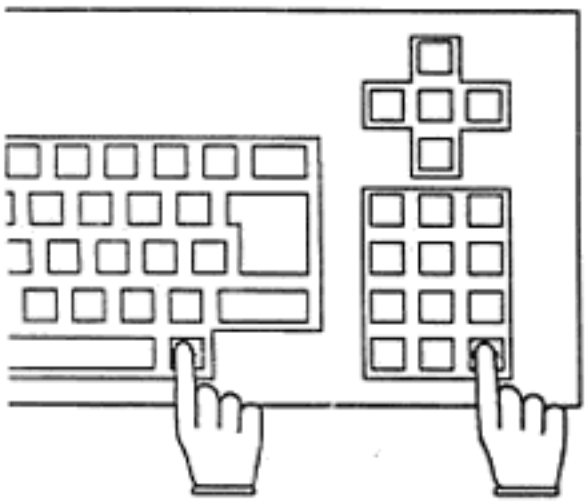
4) CHARGEMENT



Appuyez sur la touche "REW" pour rembobiner la cassette.



Appuyez sur la touche "STOP/EJECT"

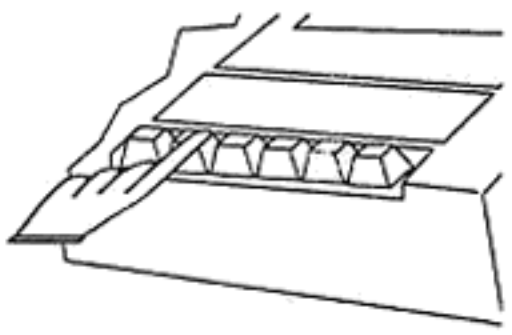


Appuyez en même temps sur "CTRL" et sur "ENTER".

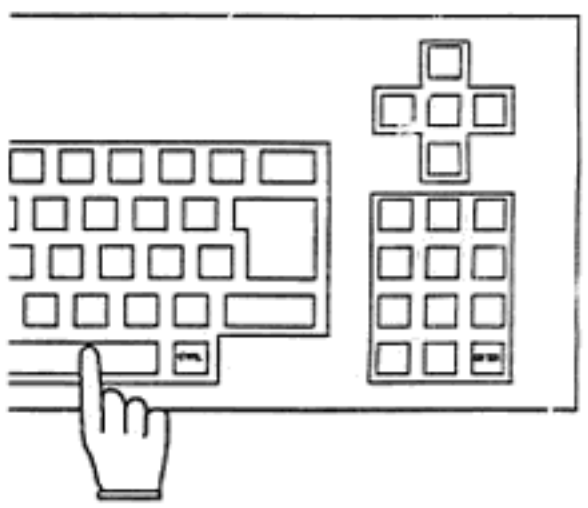
L'écran affiche :

RUN"

Press PLAY Then any Key : □

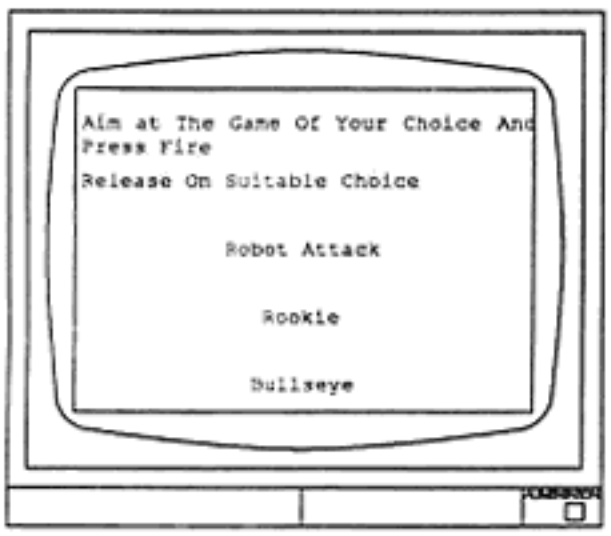


Appuyez sur la touche "PLAY" du magnétophone.

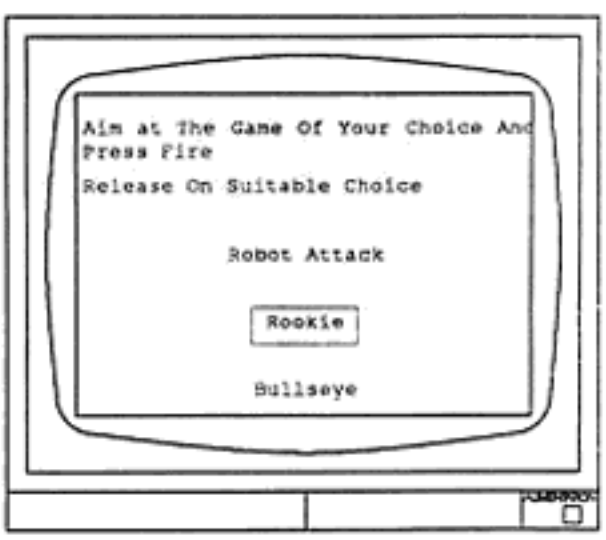


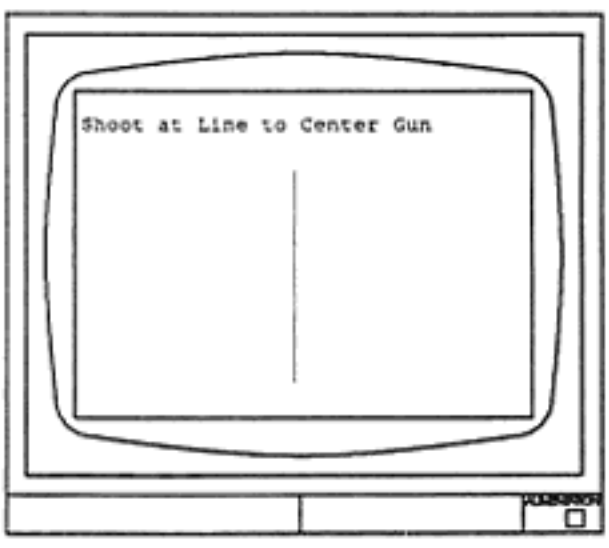
Appuyez sur une touche quelconque au clavier.

Le magnétophone se met en marche et l'ordinateur charge le premier programme.



Quand l'écran ci-contre apparaît prenez le pistolet et tirez sur le titre du jeu choisi en plaçant le pistolet à 30 cm de l'écran. Le titre choisi change de couleur, et le magnétophone se met en marche.





Quand le programme est chargé, une ligne apparaît à l'écran, ainsi qu'un message.

Cette ligne sert à étalonner le pistolet par rapport à l'écran.

Visez bien au centre de la ligne en plaçant le pistolet à 30 cm de l'écran, et appuyez sur la gachette.

L'ordinateur a enregistré votre précision de tir, le jeu peut maintenant commencer.

ATTENTION !

L'opération d'étalonnage est très importante car elle permet de régler la précision du tir.

Si vous décalez le tir par rapport à la ligne, vous tirerez à chaque fois à côté des cibles dans la suite du jeu.

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG