

LE BAROUDEUR

Vous avez été parachuté dans la jungle. À vous de la traverser en parcourant 6 tableaux successifs qui sont autant de pièges ! Temple au Trésor, Cannibales, Rivière de la Mort, Grotte au Lion, Volcan en éruption et Têtes de Mort vous donneront le grand frisson !

hector /
PROGRAMME

CHARGEMENT DU PROGRAMME

- Insérez la cassette dans la platine du magnéto-cassette, la bande magnétique vers vous et l'étiquette vers le haut.
- Enfoncez la touche "INIT".
- Selon que vous disposiez d'un modèle HR sélectionnez d'abord le mode «résolution standard». Si vous disposez d'HECTOR 16 K : le menu suivant apparaît.
- Eventuellement, rembobinez la cassette en enfonçant la touche "RETOUR" de la platine, puis "STOP" dès que le rembobinage est terminé.
- Enfoncez la touche "LECTURE" de la platine. Pendant le chargement du programme, une bannière apparaît à l'écran pendant que HECTOR émet des sons intermittents.

- Dès que la cassette s'arrête, le programme est chargé.
- Appuyez deux fois sur la touche "STOP" de la platine et rangez la cassette. Branchez le contrôleur de gauche.

BUT DU JEU

Parachuté dans la jungle, vous devez la traverser en six tableaux successifs pour retrouver votre avion.

DÉROULEMENT DU JEU

Choisissez vos options de jeu : "Jeu difficile" puis "Avec texte". Répondez N (non) ou O (oui) ou BOUTON DE TIR (oui). Vous dirigez votre personnage avec la manette du contrôleur.

1) LE TEMPLE

Prenez le trésor en touchant le plot central, et partez par l'une des portes qui s'ouvriront aléatoirement. Attention, le Monstre vous poursuit, ne le laissez pas vous attraper.

2) LES CANNIBALES

Traversez l'écran de haut en bas sans être touché par les fléchettes ni par les gardiens. Dépêchez-vous, sinon le Monstre arrivera.

3) LA RIVIERE DE LA MORT

Traversez l'écran de bas en haut, attention le Monstre garde alternativement l'une des deux issues. Attention aux piranhas, crocodiles et autres dangers.

Ne vous laissez pas emporter par le courant dans les chutes d'eau !

4) LE LION ENDORMI

Descendez par la cheminée, sans en toucher les bords, traversez la grotte et partez par la bonne porte. Si vous touchez le lion, vous le réveillerez et il vous poursuivra. Si vous vous trompez de porte, vous repartez au début de ce tableau. Si vous touchez la sonnette

au centre de la caverne, une flèche vous indiquera la bonne porte mais le bruit réveillera le lion.

5) LE VOLCAN

Traversez l'écran de gauche à droite, poursuivi par le torrent de lave, attention aux rochers brûlants et aux scories des éruptions

6) LES TÊTES DE MORT

Ne les touchez pas sans avoir pris une croix, dès que vous les aurez toutes exterminées, une porte s'ouvrira en haut à droite. Dépêchez-vous de sortir, le Monstre arrive et le chronomètre tourne

FIN DU JEU

Si vous avez parcouru les six tableaux, vous remontez dans votre avion qui décolle, et votre temps apparaît ainsi que le record.

hector / 
PROGRAMME