

CHATBYRINTHE

Devant vous un labyrinthe électronique. Vous êtes poursuivi par un chat redoutable. Vous devez trouver très vite la sortie car il se rapproche dangereusement. Si le chat vous rattrape, il va vous dévorer. Attention, le prochain couloir est peut-être votre dernière chance...

hector /
PROGRAMME

CHARGEMENT DU PROGRAMME

- Ouvrez la platine du magnéto-cassette d'Hector en appuyant sur la touche STOP-EJECT.
- Insérez la cassette dans l'appareil, étiquette et bande magnétique apparentes.
- Fermez le couvercle de la platine et appuyez sur la touche INIT.
- Enclenchez la touche LECTURE de la platine.
- La commande de chargement est propre à chaque appareil.
- Si vous possédez :
 - **HECTOR 16 K** : enfoncez la touche option cassette, L ou 1 selon le modèle.

- **HECTOR HR +** : Enfoncez la touche 2 HECTOR/1 : un nouveau menu apparaît.
Enfoncez la touche 1 CASSETTE : le chargement commence.
 - **HECTOR HRX** : Enfoncez la touche 5 HECTOR/1 : un nouveau menu apparaît.
Enfoncez la touche 1 CASSETTE : le chargement commence.
- Le chargement s'accompagne d'une série de « bips » sonores et d'un message à l'écran illustrant le contenu de la cassette.
 - La fin du chargement provoque l'arrêt du moteur de la platine, la fin du message sonore et l'exécution du programme.
 - Appuyez deux fois sur la touche STOP-EJECT, retirez et rangez la cassette.

- N'oubliez pas de brancher les contrôleurs à main dans les prises avant réservées à cet effet.

La touche ← vous permet de corriger une faute de frappe, en revenant en arrière, signe après signé.

OPTIONS DE JEU

Lorsque le programme est chargé, Hector vous demande de choisir plusieurs options de jeu.

- « Trace visible ? » : Cela vous permet de laisser le labyrinthe apparent. Répondez par O (Oui) ou N (Non).

- « 1 ou 2 joueurs ? » : Tapez 1 ou 2 sur le clavier. Si vous êtes seul, utilisez le contrôleur à main de gauche.

- « Avance du joueur ? » : Choisissez entre deux vitesses. Tapez R pour Rapide et L pour Lente.

- « Chat ? » : Vous pouvez choisir entre deux niveaux de jeu :

- Soit vous essayez de sortir du labyrinthe à votre rythme et sans risque, alors tapez N pour Non.
- Soit vous corsez le jeu en introduisant dans le labyrinthe un chat dont le seul but est de vous dévorer avant que vous ne trouviez la sortie. Alors tapez O pour Oui.

- « Avance du chat ? » : Si vous avez choisi l'option chat, Hector vous laisse encore une chance de vous en sortir en choisissant la vitesse du chat. Tapez L pour Lente ou R pour Rapide... Et alors bonne chance.

DÉROULEMENT DU JEU ET SCORE

Une fois les options choisies, Hector trace un labyrinthe sur l'écran (sauf si vous avez répondu Non à l'option « trace visible ? »).

Chaque labyrinthe est différent. Vous pénétrez dans le labyrinthe par le sommet. Le joueur de gauche est rouge, le joueur de droite est bleu. Il vous est possible de dissimuler votre passage en appuyant sur le bouton poussoir pendant que vous vous déplacez.

Le joueur qui arrive à s'échapper gagne un point. Si le chat est dans le labyrinthe, chaque joueur dévoré lui rapporte 1 point et son score apparaît à l'écran.

A la fin du jeu, Hector vous demande « même jeu ? » répondez par O ou N. Si vous répondez Non, vous devez redéfinir votre choix d'option. Si vous voulez le même jeu, vous pouvez aussi appuyer sur le bouton poussoir du contrôleur à main.

hector /
PROGRAMME