

14

LE GLOUTON

Surtout ne vous retournez pas. Courez ou vous serez dévorés... Les terribles gardiens du labyrinthe vous poursuivent. Votre seule chance est d'arriver à absorber une mégavitamine qui vous rend invulnérable. Les gardiens vont fuir de terreur devant vous. Mais attention, votre force n'a d'effet que quelques secondes.

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 Resolution Standard.
- Eventuellement rembobinez la cassette en enfonçant la touche «rewind» de la platine, puis «stop» quand le rembobinage est fini.
- Pour charger le programme, appuyez sur la touche «read» de la platine.
- Appuyez sur la touche «L» du clavier.
- 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.

DEROULEMENT DU JEU :

Quand le programme est chargé, les couloirs électroniques apparaissent. Des plots bleus sont disposés tout au long de ces couloirs. Le but du jeu est de faire dévorer le maximum de plots par le glouton. Mais attention ! De terribles gardiens hantent tous les recoins du labyrinthe. Ils sont sans pitié et vous poursuivent sans relâche. S'il vous attrapent, vous êtes dévoré instantanément.

Heureusement, vous trouverez sur votre passage des mégavitamines (signe +) sur l'écran. Quand vous mangez une mégavitamine, vous devenez invulnérable pendant quelques secondes. Vous pouvez dévorer les gardiens qui fuient de terreur devant vous. Pendant cette période, couloirs et gardiens changent de couleurs.

DECOMPTE DES POINTS .

Chaque plot bleu mangé rapporte 1 point. Manger une mégavitamine ne rapporte pas de point, mais chaque gardien dévoré en rapporte 25.

De temps en temps, un super-bonus apparaît sur l'écran au point de départ du glouton. Si vous le mangez, cela vous rapporte 100 points. Mais attention ! les gardiens en sont aussi friands.

Le jeu commence avec 3 gloutons. Dès qu'un gardien dévore un glouton, votre score apparait. Le nombre de gloutons qui vous reste est affiché au centre de l'écran.

Chaque fois que vous faites plus de 1 500 points, vous avez droit à un glouton supplémentaire qui n'est pas affiché en bas de l'écran.

Le score maximal est de 65535 points. Si vous êtes assez fort pour atteindre ce score, vous aurez droit à un glouton supplémentaire.

Le jeu s'arrête quand les gardiens ont attrapé vos 3 gloutons. Votre score final est affiché. S'il est supérieur au score précédent, Victor vous demandera d'inscrire votre nom. Ce sera le nouveau record à battre.

Pour continuer le jeu, appuyez sur le bouton du contrôleur à main.

victor
PROGRAM