

# GOOFY GOLF

Devant vous, la merveilleuse harmonie du « green » d'un golf de classe internationale. Trou 14. La partie est très serrée. Le parcours est truffé d'embûches et la moindre faute risque de coûter très cher au classement. Votre club bien en main, votre concentration sur la balle est à son maximum. Distance... Angle... Force... Un « swing » superbe et votre balle file vers le trou.

(2 joueurs. C.A.M.)

**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 signe.

## **OPTIONS DE JEU**

Une fois le programme chargé, Hector vous demande de choisir entre l'option 1 ou 2 joueurs. Tapez le chiffre choisi sur le clavier.

Branchez le contrôleur à main gauche si vous jouez seul. Vous pouvez choisir ensuite la longueur de votre parcours. Un parcours de golf comporte 18 trous, dans un ordre croissant de difficulté. Vous pouvez jouer au choix :

les 9 premiers trous  
les 9 derniers  
ou les 18 trous à la suite.

Tapez 1, 2 ou 3 selon l'option choisie.

## **DÉROULEMENT DU JEU**

Lorsque les options de jeu ont été choisies, le premier trou du parcours à jouer apparaît sur l'écran. La balle est violette, le trou est noir.

Pour déplacer votre club, manœuvrez le contrôleur à main dans la direction choisie. Vous remarquerez que votre club se déplace plus lentement à l'approche de la balle, cela pour vous permettre un placement plus précis pour les coups ajustés.

Vous pouvez frapper la balle de n'importe quel endroit de l'écran.

Vous déterminez la trajectoire par l'angle de frappe, et la force du coup par la distance du club à la balle.

Pour frapper la balle, appuyez sur le bouton poussoir du contrôleur à main. Votre club disparaît de l'écran tant que la balle n'est pas stoppée.

Il y a plusieurs stratégies de jeu : vous pouvez jouer fin et diriger doucement la balle vers le trou. Vous pouvez jouer aussi « à l'instinct » en tapant la balle très fort et en espérant qu'elle approchera le trou de près. Vous pouvez également jouer les bandes en provoquant les rebonds comme au billard.

Il faut en fait doser les trois techniques pour être efficace.

Si vous jouez à deux, chaque trou est joué alternativement par chaque joueur. Le tour de chaque joueur est indiqué par une flèche verte, à gauche des panneaux de marque, en haut de l'écran.

## **DIFFICULTÉS DU PARCOURS**

Le « GREEN » (parcours à suivre) est en vert sur l'écran.

Les zones violettes sont hors-jeu ou bien des barrières. La balle risque d'y faire ricochet.

Les zones bleues sont des trous d'eau. Si la balle y tombe, elle est perdue et vous devez reprendre le départ du trou.

Les zones rouges sont des zones mystérieuses. Si votre balle y disparaît, elle peut réapparaître n'importe où sur l'écran. C'est parfois avantageux, parfois non.

Il y a aussi des barrières mobiles. La balle doit les traverser pendant qu'elles sont ouvertes.

## **SCORE**

Hector totalise le nombre de coups de chacun des deux joueurs, en haut de l'écran à gauche pour le joueur de gauche, à droite pour son adversaire.

Le joueur qui termine le parcours avec le nombre de coups le plus bas est déclaré vainqueur.

## **FIN DU JEU**

Quand le dernier joueur termine le dernier trou, Hector rappelle le score de chacun. Pour recommencer une partie, appuyez sur le bouton poussoir d'un contrôleur à main.

**hector** /  
*PROGRAMME*