



ALGORITHM

PRESENTE

HIBOU TAQUIN

Le jeu de TAQUIN est plus connu sous le nom de POUSS-POUSS. Il consiste à reconstituer une image dont les morceaux ont été intervertis.

HIBOU TAQUIN vous propose 10 dessins différents. C'est un super puzzle dynamique. (Deux niveaux de difficultés).

MATERIEL :

HECTOR 1, 2HR, 2HR+, HRX. 1 joueur, CAM.

CHARGEMENT :

Mettez HECTOR en marche ou enfoncez RESET (ou INIT, ou RAZ).

HECTOR 2HR, HR+, HRX :

Sélectionnez le mode résolution standard (HECTOR 1), puis suivez les instructions pour HECTOR 1.

HECTOR 1 :

Sélectionnez l'option "chargement cassette". Si nécessaire, enfoncez la touche RETOUR pour rembobiner la cassette.

Enfoncez la touche LECTURE.

La cassette se charge alors dans la mémoire de l'ordinateur. Pendant le chargement, une bannière apparaît sur l'écran.

A la fin du chargement, la cassette s'arrête et le jeu démarre. Retirez la cassette en enfonceant deux fois la touche STOP et rangez la.

Branchez le contrôleur à main de gauche.

BUT DU JEU

Le jeu consiste à reconstituer l'un des 10 dessins présentés après que les 29 éléments qui le composent aient été déplacés.

Les 29 pièces, carrées, sont disposées dans un cadre prévu pour 30.

La trentième pièce est absente, c'est un trou.

Pour déplacer une pièce, il faut la pousser dans le trou. Le trou vient alors là où était la pièce que l'on a déplacée.

Lorsque tout le dessin a été correctement reconstitué (la place du trou doit toujours être en bas à droite) une musique vous signale votre victoire.

DEROULEMENT DU JEU

Après chargement, un choix de niveau vous est proposé : Facile ou Difficile. Tapez la lettre F ou D au clavier selon votre choix.

Après votre choix, une image double apparaît à l'écran. Vous pouvez consulter les dessins disponibles en poussant la manette de jeu vers la droite ou vers la gauche.

Vous obtenez chaque fois une paire d'images. C'est toujours le dessin situé à gauche qui vous permettra de jouer.

Pour accepter un dessin, enfoncez le bouton de tir.

A ce moment, il est reproduit sur la partie droite de l'écran.

En jeu difficile, les couleurs sont différentes entre le modèle et la partie à reconstituer.

Pour commencer à jouer, enfoncez à nouveau le bouton de tir. Le dessin de gauche est alors dérangé accompagné d'une musique. A l'arrêt de la musique vous devez commencer l'image.

Le trou est représenté par un damier multicolore qui, au départ, se trouvait en bas à droite du dessin.

Pour déplacer une pièce, vous devez la pousser dans le trou.
Pour cela, poussez le manche dans la direction où vous voulez
pousser la pièce.

Comprenez bien que ce sont les pièces que vous devez déplacer,
pas le trou.

Une bonne stratégie consiste à reconstituer le rangées par
rangées en partant du haut.

Bon amusement.