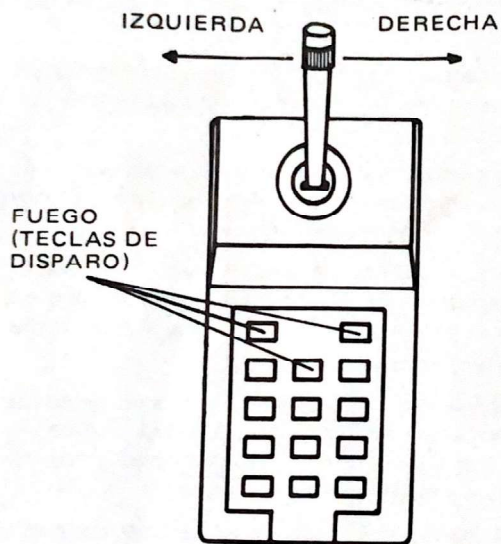


NOTAS: En las variaciones con proyectiles indirectos deberá esperarse a que el proyectil llegue a tierra para disparar de nuevo.

- Los botones de disparo son los indicados en la Fig .
- Las puntuaciones son distintas según los animales.



Electrónica Querol, s.a.

SP GRAFICAS PIRU. S. A.



CASSETTE PROGRAMADO
PARA SISTEMA
DE VIDEO TRQ
H - 21

CAZA

CAZA

DESCRIPCION DE LA CASSETTE

Trate de cazar a todos los animales que aparezcan corriendo o volando en la pantalla de su TV en el menor tiempo posible con el fin de conseguir la máxima puntuación.

VARIACIONES

Números impares: 1 solo jugador.

Números pares: 2 jugadores.

1-2 cazador fijo - proyectiles no controlados - 8 animales móviles.

3-4 cazador fijo - proyectiles no controlados - 12 animales en movimiento.

5-6 cazador fijo - proyectiles no controlados - 16 animales en movimiento.

7-8 cazador fijo - proyectiles no controlados - 16 animales en movimiento - proyectiles indirectos.

9-10 cazador fijo - proyectiles no controlados - 16 animales en movimiento - tiempo limitado.

11-12 cazador fijo - proyectiles no controlados - 16 animales en movimiento - número limitado de disparos.

13-14 cazador fijo - proyectiles no controlados - 16 animales en movimiento - tiempo y número de disparos limitado.

15-16 cazador fijo - proyectiles no controlados - 16 animales en movimiento - tiempo y número de disparos limitados. Proyectiles indirectos.

17-32 Las mismas variaciones que en los juegos 1-16 a excepción de que los proyectiles pueden ser controlados mediante el mando y hay dos animales que pueden cambiar de dirección.

33-48 Las mismas características que en los juegos 1-16 a excepción de que la posición de los cazadores puede ser controlada por medio del mando y hay dos animales que pueden cambiar de dirección.

49-64 Idénticas características que en los juegos 1-16 a excepción de que la posición de los rifles de los cazadores puede ser controlada por medio del mando y hay 2 animales que pueden cambiar de dirección.