



Electrónica Querol, s.a.

GRÁFICAS PIRU, S.A.



CASSETTE PROGRAMADO
PARA SISTEMA
DE VIDEO TRQ
H - 21

LABERINTO

LABERINTO

DESCRIPCION DE LA CASSETTE

El programa selecciona entre 16 laberintos diferentes a través de los cuales debe(n) moverse el(los) jugador(es).

Se incluyen diversas variaciones aparte del juego base, tales como el ratón y el gato, el laberinto invisible, etc.

VARIACIONES

Hay 6 grupos de 4 juegos. En cada grupo las variaciones son las siguientes y en este mismo orden:

- 1.º) 1 jugador, velocidad baja.
- 2.º) 2 jugadores, velocidad baja.
- 3.º) 1 jugador, velocidad alta.
- 4.º) 2 jugadores, velocidad alta.

Juegos núm. 1-4: Al pulsar la tecla "INICIO" de programa, la computadora selecciona uno entre 16 laberintos distintos.

Juegos núm. 5-8: El laberinto seleccionado queda escondido detrás de una matriz que aparece cubriendo la pantalla. Debe intentar encontrar el camino de salida.

Juegos núm. 9-12: El laberinto seleccionado por la computadora es invisible al principio y va formándose según el(los) jugador(es) intenta(n) encontrar la salida.

Juegos núm. 13-16: Durante el juego, la computadora cambia la forma del laberinto al azar.

Juegos núm. 17-20: Durante el juego van variando las barras que forman el laberinto.

Juegos núm. 21-24: El ratón y el gato. Los ratones, controlados por los jugadores deben encontrar su camino hacia la salida sin ser comidos por el gato.

PUNTUACION

El jugador que llega primero a la salida consigue la mejor puntuación, dependiendo ésta del tiempo empleado.

Esta puntuación queda reflejada en el marcador de la parte inferior de la pantalla y se va acumulando durante 10 partidas.

El número de partidas aparece en el marcador izquierdo de la parte superior.

El marcador derecho de la parte superior señala el número del juego seleccionado.

Después de 10 partidas, el marcador de la parte inferior vuelve a cero.