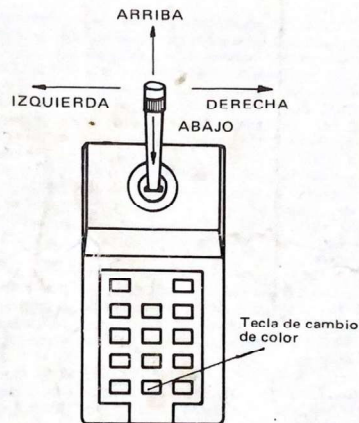


Juegos núms. 5 al 8 y 9 al 12. Son equivalentes a las variaciones descritas en los juegos núms. 1 al 4 pero con distintos laberintos. En los juegos 5 al 8 no hay puertas de salida del laberinto. Las posiciones de los puntos verdes intermitentes, así como las celdillas de los insectos come-arañas, varían de unos juegos a otros.

NOTAS

1) Puede ocurrir que la araña acabe de cambiar de color justo en el instante en que iba a comer un insecto, en cuyo caso no será comida inmediatamente, sino que puede quedar paralizada y ser comida a continuación por otro insecto.

2) Cada jugador puede escoger el color de fondo de la pantalla, el de la araña, de los insectos y del laberinto manteniendo pulsada durante unos instantes la tecla central de la línea inferior del mando izquierdo



Talleres Radioeléctricos Querol, S. L.



no
to 5
8 5

CASSETTE PROGRAMADO
PARA SISTEMA
DE VIDEO TRQ
H - 21

**CRAZY SPIDER
LA ARAÑA LOCA**

CRAZY SPIDER LA ARAÑA LOCA

DESCRIPCIÓN DE LA CASSETTE

Se trata de un juego para un solo jugador, el cual por medio del mando izquierdo controla la araña que se alimenta de las mariposas que aparecen en el laberinto. Los enemigos de la araña son cuatro insectos come-arañas que van saliendo de sus respectivas celdillas en su persecución a distintas velocidades según su color.

Existen puertas de salida del laberinto por las que no pueden salir los insectos come-arañas. Cuando se sale por una de estas puertas, podrá entrarse en el laberinto de nuevo por la misma puerta o bien por la que se encuentra frente a la misma en el lado opuesto.

Al inicio de la partida aparecen en zonas deter-

minadas del laberinto 4 puntos verdes intermitentes, que una vez engullidos por la araña, vuelven a ésta de color verde, haciéndola invulnerable y capaz de destruir los insectos come-arañas. Pero cuidado, los efectos de las vitaminas son pasajeros y poco a poco la araña vuelve a su color original, siendo entonces de nuevo vulnerable. Cada punto verde intermitente contiene dos dosis de vitaminas, y una vez comidas por la araña no volverán a regenerarse a no ser que ésta consiga engullir tres insectos come-arañas con el efecto de una sola dosis. Los insectos comidos volverán a regenerarse dentro de sus respectivas celdillas. Mientras la araña permanece de color verde no puede comer más vitaminas, aunque pase por otros puntos verdes.

La velocidad de los insectos come-arañas depende de su color. El más rápido es el de color amarillo que iguala en velocidad a la araña. A continuación le sigue el de color violeta con velocidad ligeramente inferior a la de la araña. Los más lentos son los de color azul.

Al iniciar la partida hay disponibles cinco arañas. Un número de color verde situado en una celdilla de la parte inferior del laberinto indica el momento el número de arañas disponibles.

Si la araña consigue comer los cuatro insectos con el efecto de una sola dosis de vitaminas, la pantalla cambiará de color repetidas veces al tiempo que suena una música y el número de arañas que quedaban disponibles en aquel momento se verá aumentado en una unidad.

VARIACIONES

Juego núm. 1. Velocidad lenta. Aparece siempre sólo una mariposa a la vez en el laberinto.

Juego núm. 2. Velocidad rápida. Igual que el anterior aparece sólo una mariposa a la vez en el laberinto.

Juego núm. 3. Velocidad lenta. El número de mariposas que aparecen simultáneamente en el laberinto depende del número de arañas que quedan disponibles y es el que se indica en la tabla 1.

Juego núm. 4. Velocidad rápida. Al igual que en el juego anterior el número de mariposas que aparecen simultáneamente en el laberinto depende del número de arañas que quedan disponibles.

Número de arañas que quedan	Número de mariposas en el laberinto
5	3
4	2
3	2
2	1
1	1

Tabla 1