

**TAD**

*CASSETTE PROGRAMADO  
PARA SISTEMA  
DE VIDEO TRQ*

**H - 21**

**COME - FRUTAS**

# **COME - FRUTAS**

## **DESCRIPCION DE LA CASSETTE**

Se trata del conocido juego en el que debe guiar al "come-frutas" dentro del laberinto para conseguir comer el mayor número de frutas sin ser a su vez comido por los fantasmas.

El "come-frutas" es guiado por medio del mando del jugador izquierdo, moviéndolo desde su posición central de reposo hacia la dirección en la que se desea llevar al "come-frutas".

Es posible salir del laberinto por una de las puertas laterales y volver a entrar por la misma o bien por la otra puerta.

Los tres fantasmas de colores conocen siempre la posición del "come-frutas" y van incansablemente tras él persiguiéndole a donde quiera que vaya. El "come-frutas" tiene inicialmente a su disposición cuatro puntos verdes intermitentes. Al comer dichos

puntos, los fantasmas se hacen vulnerables, volviéndose de color azul y pudiendo entonces ser destruidos por el "come-frutas". Al destruir un fantasma, los ojos del mismo vuelven al centro del laberinto, donde se regenera para perseguir de nuevo al "come-frutas".

Existen diversas frutas las cuales van apareciendo en la pantalla de una en una en forma secuencial y en distintos lugares del laberinto. La puntuación es como sigue:

La primera fruta vale un punto, la segunda dos y así sucesivamente hasta 10. Al comer la décima fruta, la pantalla cambia repetidas veces de color indicándole que ha finalizado un ciclo y comienza otro en el que de nuevo dispone de los cuatro puntos verdes intermitentes que hacen vulnerables a los fantasmas. Cuando el "come-frutas" consigue comer un fantasma el marcador aumenta 2 puntos con el primero, 4 con el segundo y seis con el tercero, siempre y cuando sean comidos en el ciclo de un punto intermitente, ya que al comer un nuevo punto intermitente, comienza un nuevo ciclo.

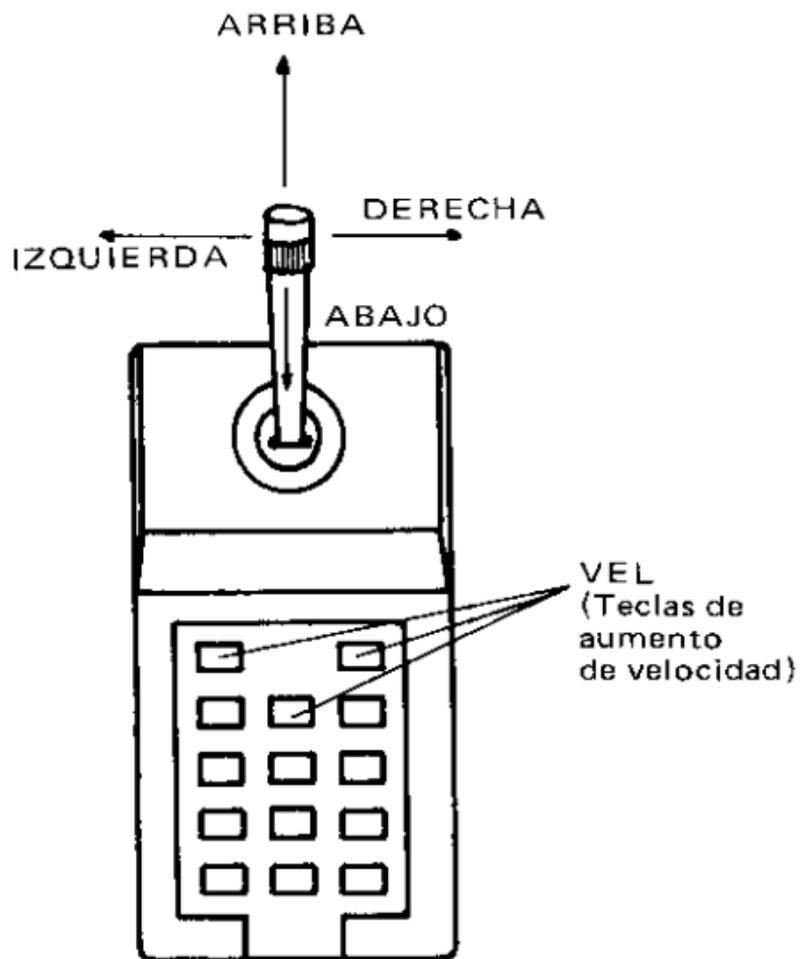
Al terminar el juego, el VIDEO-COMPUTER queda en posición de entrenamiento, para que adquiera práctica en el manejo del "come-frutas" sin que los fantasmas puedan comerle. El marcador no actúa ni puede comer tampoco las frutas, sino únicamente desplazarse por el laberinto intentando evitar los fantasmas.

El final del juego se indica mediante una serie de señales agudas.

## VARIACIONES

Para seleccionar los programas mantenga pulsada la tecla SELECCION de programa hasta que aparezca en pantalla el número de la variación deseada. A continuación pulse INICIO de programa y una música le indicará el comienzo del juego.

- Núm. 1. En esta variación dispone Vd. de tres "come-frutas" que se mueven siempre a la misma velocidad.
- Núm. 2. Igual que la anterior pero con 6 "come-frutas".
- Núm. 3. Tres "come-frutas" con posibilidad de aumentar al doble su velocidad normal, después de comer uno de los puntos verdes y mientras haya algún fantasma de color azul. Para aumentar la velocidad del "come-frutas" deberá pulsar una cualquiera de las teclas de velocidad "VEL".
- Núm. 4. Seis "come-frutas" con posibilidad de aumentar su velocidad cuando los fantasmas son vulnerables.
- Núms. 5 a 8. Igual que 1 a 4 pero con distinto laberinto.



## MUY IMPORTANTE

Si en el instante en que los fantasmas pasan de color azul a su color normal, dejando de ser vulnerables, se efectúa un movimiento brusco con el mando o bien éste apunta hacia una pared del laberinto por la que no puede salir el "Come-Frutas", se comete falta y se pierde el "Come-Frutas", el cual queda incontrolado atravesando la pantalla en sentido horizontal o vertical hasta que finalmente será comido por los fantasmas. También cabe la posibilidad de iniciar una nueva partida pulsando la tecla inicio.

El Come-Frutas puede cambiar de dirección únicamente en las intersecciones del laberinto, y por ello sus reacciones a las órdenes que le vienen del mando no son instantáneas.

