

ARKANOID "La Revanche de Doh"

ZARD, l'énorme vaisseau spatial venu d'ailleurs vient d'entrer dans notre univers. Nous savons qu'à l'intérieur se trouve DOH, la force de contrôle de la dimension; un être que l'on pensait avoir détruit il y a 40.000 ans durant les guerres spatiales Arkanoid.

Mais Doh s'est transformé en un adversaire encore plus redoutable et il menace maintenant l'univers tout entier. Seuls votre habilité et la rapidité de vos réflexes parviendront à nous sauver!

Mettez-vous aux commandes du nouveau vaisseau spatial Vaus II et que la chance soit avec vous.

S'inscrivant à la suite du fantastique jeu ARKANOID, vous trouverez une multitude d'effets Vaus supplémentaires et un autre envahisseur, secret celui-là. Voilà un des jeux d'action les plus passionnants depuis ARKANOID qui comporte de tels perfectionnements que vous ne pourrez plus vous arrêter de jouer.

COMMANDES

Le jeu se joue avec le levier ou le clavier.

LEVIER

GAUCHE



DROITE

FEU - FEU

CLAVIER

DROITE - X ou >

GAUCHE - Z ou <

FEU - BARRE D'ESPACEMENT

STATUT ET SCORE

Le score affiché à l'écran indique le score du moment, le score élevé, le nombre de vies restantes et le niveau atteint. Quand vous détruisez une brique, vous obtenez entre 50 et 100 points suivant sa couleur, 100 points vous sont accordés quand vous touchez les envahisseurs et 1000 points quand vous collectez une capsule. Vous obtenez une vie supplémentaire à 50.000 points et quand vous collectez une capsule "P."

COMMENT JOUER

Vous êtes aux commandes du vaisseau Vaus qui peut être déplacé de la gauche vers la droite. En utilisant votre habileté, vous devez réfléchir un éclair d'énergie qui fera petit à petit s'écrouler les murs qui se dressent devant vous. Certaines briques de couleur doivent être frappées à plusieurs reprises et d'autres sont complètement indestructibles. Des formes de vies étrangères descendront au hasard pour tenter de vous entraver mais elles sont éliminées quand elles entrent en contact avec le Vaus ou l'éclair d'énergie.

POUVOIRS SPECIAUX

Des capsules d'énergie dissimulées sous certaines briques vous aideront à mener à bien votre action. La destruction de la

brique permet de libérer ces capsules. Chaque capsule possède un pouvoir différent indiqué par une lettre peinte sur le côté. Ces pouvoirs sont les suivants:

- B** – Brise le mur de côté ouvrant ainsi au Vaus une autre voie de fuite pour parvenir au niveau suivant.
- C** – Vous permet d'attraper l'éclair, de le placer dans la position souhaitée et de tirer.
- D** – Sépare l'éclair en cinq composants séparés qui vous donnent donc cinq fois l'effet.
- E** – Augmente la taille du Vaus ce qui vous donne plus de chances de réfléchir l'éclair d'énergie.
- G** – Dote le Vaus d'un fantôme qui se traîne derrière le Vaus et peut réfléchir l'éclair d'énergie.
- L** – Arme le Vaus d'un laser qui lui permet de tirer sur les briques et les envahisseurs
- N** – Brise l'éclair en trois composants séparés qui se régénèrent quand chacun est perdu.
- P** – Vous accorde une vie supplémentaire
- R** – Réduit la taille de votre Vaus, il devient ainsi plus difficile de réfléchir l'éclair d'énergie.
- S** – Réduit la vitesse de l'éclair d'énergie ce qui le rend plus facile à réfléchir.
- T** – Cela provoque l'apparition d'un Vaus jumeau. Les deux vaisseaux sont identiques et vous donnent deux fois l'effet.

CAPSULE SPECIALE – Cette capsule dote le Vaus d'un pouvoir spécial

CONSEILS UTILES

- ★ La capsule de séparation vous sera d'un très grand secours si votre éclair d'énergie est coincé derrière un mur.
- ★ Le laser se révélera très utile quand vous devrez briser des briques en tirant plusieurs coups.
- ★ Si vous utilisez le bord le plus aigu de votre Vaus pour réfléchir l'éclair, vous obtiendrez un angle de manoeuvre beaucoup plus aigu qui sera très utile pour atteindre les endroits difficiles.

BONNE CHANCE

ARKANOID "La Revanche de Doh"

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Imagine Software et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Imagine Software. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENERIQUE

Programme de James Higgins

Graphique de Ivan Horn

Musique et effets sonores de Gary Biasillo

Avec l'autorisation de (c) Taito Corp., 1986. Programmé pour le Amstrad par Imagine Software. Exportation hors d'Europe interdite.

Produit par D.C. Ward

© 1988 Imagine Software