

ARKANOID

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Imagine Software (1984) Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Imagine Software (1984) Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Arkanoid passe sur les micro-ordinateurs Amstrad 464, 664 et 6128.

LE JEU

Ce jeu se situe dans une ère et à une époque inconnue. Après que le vaisseau principal "Arkanoid" ait été détruit, un engin spatial, le "Vaus," réussit à décoller en catastrophe, mais il se retrouva prisonnier du vide . . . Vous êtes aux commandes du Vaus: il vous faut pénétrer dans 32 niveaux et ensuite affronter le "Changeur de Dimension." Vous devez le détruire afin de pouvoir inverser le temps et ressusciter l'"Arkanoid." Ce jeu se caractérise par énormément d'action et un rythme époustouflant: il captivera et enchantera le joueur.

COMMANDES

Le jeu se joue avec un levier ou un clavier comme suit:

CLAVIER

X	- DROITE
Z	- GAUCHE
P	- PAUSE
BARRE D'ESPACEMENT	- FEU
ESC	- Retour au début

LEVIER

GAUCHE ← → DROITE
FEU - FEU

COMMENT JOUER

Vous êtes aux commandes du vaisseau Vaus qui peut être déplacé vers la gauche ou vers la droite. En utilisant votre habileté, vous devez réfléchir un éclair d'énergie qui détruira progressivement les murs qui se dressent devant vous. Certaines briques de couleur doivent être frappées à plusieurs reprises et d'autres sont totalement indestructibles. Des formes de vie inconnues descendront au hasard pour vous gêner mais elles seront éliminées quand elles entreront en contact avec l'éclair d'énergie ou le Vaus. Vous êtes aidé dans votre entreprise par des capsules d'énergie qui sont cachées sous certaines briques et libérées quand vous détruisez celles-ci. Chaque capsule a un pouvoir différent et celui-ci est indiqué par une lettre peinte sur le côté, selon la liste suivante:

- S** - Ralentit l'énergie de l'éclair, rend son positionnement plus aisé.
- C** - Vous permet d'attraper l'éclair, de le placer dans la position désirée et de tirer.
- E** - Agrandit le vaisseau Vaus, ce qui vous donne plus de chances de réfléchir l'éclair.
- D** - Divise l'éclair en trois composants séparés vous permettant ainsi d'obtenir trois fois l'effet.
- L** - Arme votre Vaus d'un laser qui lui permet de tirer sur les briques et les formes étrangères.
- B** - Brise une partie du mur ouvrant à votre vaisseau Vaus une autre voie de fuite qui lui permettra de se glisser au niveau suivant.
- P** - Vous accorde une vie supplémentaire.

STATUT ET SCORE

Le score affiché à l'écran indique le score du moment, le score le plus élevé, le nombre de vies restantes et le niveau atteint.

Si vous brisez une brique, vous obtenez suivant sa couleur, entre 50 et 100 points. 1000 points vous sont accordés quand vous ramassez une capsule et 100 points quand vous touchez une forme étrangère. Vous obtenez des vies supplémentaires quand vous ramassez des capsules "P."

CONSEILS UTILES

* La capsule de rupture vous sera d'un très grand secours si votre éclair est coincé derrière un mur ou entouré par celui-ci.

* Le laser se révèle très utile pour briser les briques qui doivent être frappées à plusieurs reprises.

* 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

CREDITS

Coding by Probe Software.

Produced by DC. Ward.

© 1987 Imagine Software (1984) Limited.

Licensed from © Taito Corp., 1986, Programmed for the Amstrad by Imagine Software. Export outside Europe prohibited.