

SIGMA SEVEN

SIGMA SEVEN contient sept étapes différentes dont le niveau de difficulté augmente progressivement. Très facile au départ, il devient par la suite extrêmement difficile pour ne pas dire impossible. Il n'est donc pas nécessaire de choisir un 'niveau de difficulté' avant de commencer à jouer.

Chacune des sept étapes est sous-divisée en trois sections séparées : le vol dans l'espace en évitant les mines spatiales de défense, le voyage dans les couloirs internes d'une station spatiale en repoussant les mines robotiques et la résolution d'une énigme futuriste.

COMMANDES

A	Manette de jeu vers le HAUT	Marche avant
Z	Manette de jeu vers le BAS	Marche arrière
N	Manette de jeu vers la GAUCHE	Vers la gauche
M	Manette de jeu vers la DROITE	Vers la droite
ESPACE	BOUTON DE TIR de la manette de jeu	Pour tirer

PHASE 1

Vous devez décoller de votre base et vous rendre à l'usine suivante en évitant les mines spatiales de défense en chemin. La distance entre les stations spatiales et le nombre de mines spatiales augmentent à chaque étape. Des points de bonus sont attribués à chaque vague de mines entièrement détruite.

PHASE 2

Une fois dans l'usine, vous devez vous déplacer rapidement dans les couloirs. Il suffit de toucher une mine robotique de défense pour qu'elle vous détruise. Vous pouvez cependant les anéantir. L'agencement des couloirs varie à chaque étape et devient de plus en plus difficile. Les couloirs traversés révèlent un modèle de marques fixes que vous DEVEZ RETENIR pour le reproduire sur l'unité de commande à la troisième phase. Le joueur peut quitter la phase 2 (à l'extrémité opposée) lorsque le compteur au coin supérieur gauche se met à clignoter. C'est le cas lorsque vous avez traversé un certain nombre de couloirs (proportionnel au niveau de difficulté de la zone). Vous pouvez également essayer de supprimer toutes les mines robotiques et de traverser tous les couloirs pour améliorer votre score avant de quitter cette phase. A chaque fois que vous détruisez une mine, vous marquez le nombre de points signalé au-dessus de l'explosion. Si vous dépassez le temps imparti (lorsque le compteur au coin supérieur gauche atteint zéro), le jeu se termine même s'il vous reste des vies.

PHASE 3

L'unité de commande doit être remise à zéro en reproduisant le modèle de marques découvert au cours de la phase 2 sur son clavier. Les touches utilisables à chaque phase sont entourées de touches bleues inactives qui doivent être ignorées. Pendant le jeu, les touches actives changent de couleur et deviennent tour à tour vertes, rouges et jaunes. Une touche active peut être réinitialisée en positionnant la SPHERE CLE du joueur au-dessus et en appuyant sur le bouton de TIR à condition que la touche en question ait la couleur jaune (elle devient alors blanche). Lorsque vous appuyez sur une touche active, elle se désactive automatiquement. La synchronisation joue un rôle crucial dans la mesure où un champ de défense se trouve juste derrière la SPHERE CLE et vous supprime une vie si vous le touchez par erreur. Les voyants situés sur les panneaux d'affichage latéraux indiquent le temps écoulé et le bonus que vous obtiendrez en terminant rapidement votre tâche. Si vous dépassez le temps imparti, le jeu se termine et vous perdez toutes vos vies.

NOMBRE DE VIES ET SCORE

Au début de la phase un, vous disposez de trois vies. Vous obtenez trois vies supplémentaires à chaque phase subséquente. S'il ne vous reste aucune vie, la partie se termine.