

IT'S DYNAMITE!



ATARI ST AND AMIGA

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Insérez la disquette dans le lecteur et allumez l'ordinateur.

COMMANDES

Cliquez sur "one up" ou "two up" pour sélectionner le nombre de joueurs.

Cliquez sur l'icône correspondant du dispositif de commande pour choisir un des trois éléments suivants:

manette de jeu/souris/clavier (nous vous conseillons la manette de jeu).

Cliquez deux fois sur l'icône manette de jeu pour sélectionner la commande de direction.

Cliquez deux fois sur l'icône clavier pour définir vos commandes.

Si vous cliquez sur l'encadré "VIEW", situé au-dessus de l'encadré de code, vous pourrez choisir entre deux possibilités pour mener le jeu: commande de départ en deux dimensions ou en trois dimensions.

En définissant le nombre de dimensions à ce stade, vous passez outre la commande de départ, ce qui permet à chaque joueur de faire un choix différent.

Cliquez sur l'encadré Hi-score pour afficher le tableau des scores, puis appuyez sur la barre d'espacement pour sortir de cet écran.

Cliquez sur l'encadré "Start" pour démarrer le jeu:

2D-vue plane

3D-vue isométrique (notez que les encadrés "View" permettent de passer outre ces réglages).

New: permet de démarrer un nouveau jeu à compter du niveau 1.

Cont: permet de démarrer un nouveau jeu à partir du niveau atteint dans le jeu précédent.

Appuyez sur la barre d'espacement pour faire apparaître une carte de niveau de jeu en cours (cela n'interrompt pas le chronomètre).

Appuyez sur F1 pour passer de deux à trois dimensions (et inversement) pendant le jeu.

Lorsque vous aurez fini un jeu, vous recevrez un mot de code qui vous permettra de commencer de nouveau jeux à un niveau plus élevé.

Pour entrer ce code, cliquez sur l'encadré de code sur l'écran logo, puis tapez le code. En sélectionnant "New" dans l'encadré de départ, vous accéderez au niveau correspondant à ce code

Pour activer une bombe, un droïde ou pour passer d'un bouton à l'autre: rendez vous sur sa tuile, appuyez et maintenez le bouton feu vers la bas pendant la durée du compte à rebours. Les bombes ne détonent pas jusqu'à ce que vous libériez leur tuile.

Pour ramasser une bombe: déplacez vous sur la tuile et appuyez sur le bouton feu.

Chaque niveau est fait de différentes sortes de tuiles:

Normales: Détruites par les explosions.

A rainures: Les mêmes que les normales mais ont des rainures. Vous pouvez ramasser les bombes qui sont sur ces tuiles et les déplacer vers d'autres tuiles similaires. Si vous tentez d'amener une bombe vers une tuile différente, elle vous échappera des mains.

A rivets: NON détruites par les explosions.

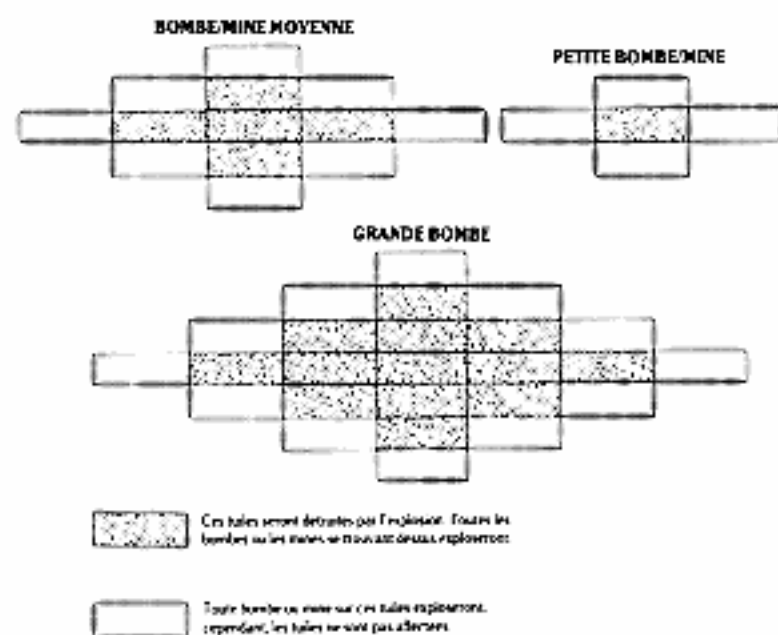
Dissolubles: Lorsque vous les bougez, elles disparaissent.

Glaçons: Vous ne pouvez pas vous arrêter sur l'une de celles-ci. Si vous allez d'un côté, vous tombez de l'autre.

Les articles suivants se reposent sur les tuiles:

BOMBES ET MINES

Votre mission est de détruire toutes les bombes et les mines. Une fois le détonateur en marche, elles détruisent les tuiles et font exploser d'autres bombes et mines dans leur rayon de souffle. Ce rayon dépend de leur taille.



Bombes gonflantes

Il s'agit de bombes qui changent de taille, variant entre trois tailles possibles.

Bombes-A

Lorsque vous faites exploser ces bombes, toutes les autres bombes-A du niveau explosent.

Temples de puissance

Si une bombe explose à côté de l'un d'eux, l'explosion est absorbée; la bombe explose dans le temple mais le souffle est retenu.

Téléport: Lorsque vous marcher sur l'un d'eux, vous êtes téléporté vers un autre endroit du niveau, qu'il y ait une tuile ou non.

Cuillère: Si vous attendez trop longtemps, non seulement votre temps limite expire plus vite, mais après un laps de temps, une cuillère apparaîtra et vous enverra dans n'importe quelle direction.

Bouton: Passer d'un bouton à l'autre implique qu'une section du niveau change en l'une des multiples façons. Le bouton fera ensuite la navette entre cette nouvelle condition et la précédente.

Droïde-Bubble

Lorsque Bulle est activé, vous prenez son contrôle. Il fait exactement ce que vous feriez, mais une fois qu'il a activé une bombe, il meurt. Lorsque vous êtes en contrôle d'un droïde, vous êtes immunisé contre les effets néfastes des ennemis mais faites attention de ne pas vous faire sauter tout seul!

Droïde-Sqweek

Lorsque Sqweek est activé, vous prenez son contrôle. Il est comme bubble mais fait exploser la première bombe qu'il rencontre.

Sinister-Ennemi

Un ennemi qui traîne dans les tuiles. Il tourne toujours à gauche dès qu'il peut. S'il vous touche, vous mourrez mais vous pouvez vous en débarrasser soit en faisant exploser la tuile sur laquelle il se trouve, soit en l'isolant sur une tuile.

Dexter-Ennemi

Exactement comme Sinister mais tourne toujours à droite.