

The light corridor

Français



© INFOGRAMES 1990

THE LIGHT CORRIDOR

"L'écho des lumières sur les murs de silence"

I - CHARGEMENT DU PROGRAMME

VERSION ATARI ST & STE

Insérer la disquette de jeu dans le lecteur
Mettre l'unité centrale sous tension
Le programme se charge automatiquement

VERSION IBM PC & COMPATIBLES

Allumer l'ordinateur et charger le D.O.S
Installer le driver de la souris (si vous en avez une)
Insérer la disquette de jeu dans le lecteur A
Taper TATOU puis appuyer sur la touche RETURN

VERSION AMIGA

Mettre l'unité centrale sous tension
Insérer la disquette de jeu dans le lecteur
Le programme se charge automatiquement

II- LE BUT DU JEU

Muni d'une raquette translucide, vous plongez au cœur du " LightCorridor" et guidez une sphère métallique. Vous esquivez les parois, déjouez les pièges, collectez les bonus et gagnez les challenges pour atteindre l'ultime source de lumière au bout du corridor.

Les challenges vous surprendront à chaque fois que vous franchirez quatre étapes successives, à vous de découvrir leurs secrets!

III- LE JEU

Nota:

- Le curseur des menus est représenté par un cadre. Vous le déplacez avec la souris ou, pour les PC, avec les flèches de direction du pavé numérique.
- Cliquer avec la souris revient à appuyer sur la barre d'espacement sur PC.

1- Le début du jeu : MENU PRINCIPAL

1 PLAYER	1 JOUEUR
2 PLAYERS	2 JOUEURS
START	DEBUT DU JEU (voir III)
SCORES	VISUALISER LES SCORES (voir IV)
OPTIONS	OPTIONS DU JEU (voir V)
MOUSE	OU JOYSTICK

Pour sélectionner une option : positionnez le curseur sur votre choix puis, pour valider, cliquez.

Pour jouer avec le clavier: choisissez l'option Joystick

Sur PC : la touche ESC permet de revenir au D.O.S.

2- L'écran du jeu

Au centre	la fenêtre de jeu
En bas à gauche	les vies
En bas au centre	le score en cours de jeu
En bas à droite	le meilleur score

3- Les commandes de jeu

a- Les déplacements

ATARI, AMIGA

	Souris	Clavier	Joystick
Avancer vitesse normale	Appuyer sur bouton gauche et maintenir la pression	Appuyer sur barre d'espacement et maintenir la pression	Appuyer sur bouton action
Avancer vitesse rapide	Appuyer sur bouton droit et maintenir la pression	Appuyer sur autre touche que barre d'espacement pour basculer d'une vitesse à l'autre	Appuyer sur autre touche que barre d'espacement pour basculer d'une vitesse à l'autre
Déplacer raquette	Guider la souris dans la direction souhaitée	Utiliser les flèches de direction	Orienter le joystick dans la direction souhaitée

PC & COMPATIBLES

Avancer vitesse normale	Appuyer sur bouton gauche et maintenir la pression	Appuyer sur INS et maintenir la pression	Appuyer sur bouton action
Avancer vitesse rapide	Appuyer sur bouton droit et maintenir la pression	Appuyer sur DEL et maintenir la pression	Appuyer sur DEL
Déplacer raquette	Guider la souris dans la direction souhaitée	Utiliser les flèches du pavé numérique	Orienter le joystick dans la direction souhaitée

b- Les fonctions

- Touche P Pause (pour supprimer la pause: appuyez sur une touche).
- Touche ESC Abandon de la partie en cours et retour au menu principal.
- Touches F1 à F7 Changement de couleur (si vous êtes dans l'option USER CORRIDOR ou dans l'éditeur).

IV - LES SCORES

- L'option SCORES vous permet de visualiser les meilleurs scores enregistrés.
 Attention! Il existe un tableau de score pour le "CURRENT CORRIDOR" et un autre pour le "USER CORRIDOR". A la fin d'une partie, si votre score est sélectionné parmi les 7 meilleurs vous pouvez le sauvegarder.
- Sauvegarde d'un score cliquez sur chacune des lettres de votre nom.
 - Annulation d'une lettre cliquez sur DEL
 - Validation d'un nom cliquez sur OK

V - LES OPTIONS

1- CHANGE STAGE = CHANGER D'ETAPE

En cours de jeu, vous pouvez retenir le code de l'étape que vous avez parcourue (code à quatre chiffres inscrit sur les obstacles supérieurs du "Corridor"). Cette option vous permet de jouer au début de cette étape. Positionnez le curseur sur les chiffres de votre code puis, pour valider, cliquez.
 Si le code existe, le numéro de l'étape désirée apparait et en cliquant sur START vous accédez au jeu. Si le code n'existe pas, vous retournez au menu principal.

2- MAKE CORRIDOR = CREER UN CORRIDOR

L'éditeur vous permet de créer une quantité infinie de "corridors"...du plus simple au plus fantaisiste.

- Exit** : retour au menu principal
- Clear** : réinitialisation du "Corridor"
- Page** : visualisation des obstacles disponibles. Il existe 2 pages d'obstacles. Cliquez sur + ou - pour passer de l'une à l'autre.
- Sync** : synchronisation ou désynchronisation des obstacles mobiles
- Création d'un "Corridor"**: le cadre blanc indique votre position.

	Souris (ATARI, AMIGA, PC)	Clavier (PC)
Avancer	Cliquer à gauche	INS
Reculer	Cliquer à droite	DEL

Pour intégrer un obstacle, cliquez sur celui de votre choix, en bas de l'écran, il se place à l'endroit du cadre blanc. Pour vous déplacer rapidement dans le "Corridor": cliquez sur le bord supérieur de la fenêtre de jeu et déplacez le curseur de gauche à droite, une barre blanche symbolise la longueur du "Corridor".

3- SAVE CORRIDOR = SAUVEGARDER UN CORRIDOR

SAVE CORRIDOR sauvegarde sur disquette le "Corridor" créé.

Un seul "Corridor" utilisateur peut être sauvé sur la disquette de jeu.

Il n'est pas possible de sauvegarder sur une autre disquette.

4- LOAD CORRIDOR = CHARGER UN CORRIDOR

LOAD CORRIDOR charge le "Corridor" utilisateur

5- CURRENT CORRIDOR = CORRIDOR ORIGINAL

Cliquer dessus revient à basculer sur le "USER CORRIDOR"(Corridor utilisateur)

6- EXIT = SORTIE

EXIT = retour au menu principal