

- LA SUITE : abatte 5 cartes qui se suivent 300 points
en montant ou en descendant sans être nécessairement de la même
couleur. (ex. 7+8+9+10+V ou R+D+V+10+9)

S'ajoutent à ces points. 2 points par carte abattue.

3.2. SCORES DE CHANGEMENT DE SCENE

Pour quitter la
scène N°...

1,2
4,5, 10, 18 et 20
3,7 et 19
6,8, 11, 12, 13, 14, 15 et 16
9, 17 et 21

Votre score doit être
supérieur à...

500 points
400 points
300 points
200 points
100 points

4 - COMMANDES

Rappelons que le clavier ne peut être utilisé que sur M05/M06/T07-70.
Sur T08/T09/T09 + le joystick sera automatiquement sélectionné.

COMMANDE	CLAVIER	JOYSTICK
Déplacement à droite	G	→
Déplacement à gauche	D	←
Tir tout droit	I	<TIR> + ↑ ou ↓
Tir à droite	→	<TIR> + →
Tir à gauche	←	<TIR> + ←
Arrêt de la partie (abandon)	A	A (pour M05, M06 et T07-70)
Arrêt du son	EFF	

COPYRIGHT MICROIDS DECEMBRE 1986

X - RAY

THOMSON

M05/M06/T07-70/T08/T09/T09 +



microïds

81, rue de la Procession, 92500 RUEIL

X-RAY

THOMSON MO5/MO6/T07-70/T08/T09/T09 +

1 - BUT ET REGLE DU JEU

Vous allez parcourir successivement 21 salles. Chaque salle est constituée d'une multitude d'obstacles placés entre vous et des cartes géantes qui défilent au fond de la salle. Vous serez muni d'une Arme à Tir Multiple pouvant tirer jusqu'à 5 balles à la fois et vous devrez abattre le maximum de cartes. Pour atteindre les cartes, vos balles devront briser les obstacles ou ricocher dessus ... et le chemin est souvent loin d'être évident ! En outre, pour réaliser un bon score, vous devrez relever avec succès le plus possible des 6 "défis" qui vous seront proposés successivement : Carte, Paire, Breton, Carré, Full, Suite (voir paragraphe 3). De plus, vous devrez accomplir tout ceci en évitant les projectiles que vous lanceront les cartes pour se défendre. Pour simplifier le tout, vous n'aurez droit qu'à 12 donnes de 32 cartes par salle et votre passage à la scène suivante sera conditionné par votre score !

2 - DEROULEMENT DU JEU

Le jeu s'articule autour de deux "menus".

Le premier menu permet de définir la partie que l'on va jouer en sélectionnant :

- le nombre de joueurs,
- la première scène,
- le périphérique utilisé, clavier ou joystick. (Pour les T08/T09/T09 + le joystick est sélectionné automatiquement). Ce menu apparaît en début et en fin de partie.

Le second menu permet de définir les paramètres de la scène à venir :

- le NIVEAU, qui détermine le nombre de balles qui pourront être tirées simultanément et la vitesse de réapparition des obstacles détruits.
- la FORCE, qui conditionne la vitesse de vos balles et l'agressivité des cartes à votre égard.

Ce menu, qui apparaît avant chaque scène, permet également le retour au premier menu en sélectionnant "FIN DE PARTIE" puis en appuyant sur la barre d'espace afin d'effacer le score général acquis. (Ce qui permet, par exemple, de choisir une autre scène de départ).

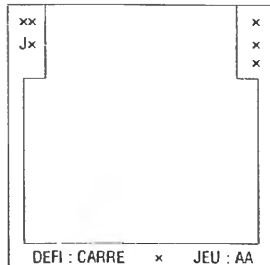
Attention ! Les paramètres ne sont pas modifiés lorsque le joueur est autorisé, au vu de sa performance, à passer automatiquement à la scène suivante.

Toutes les sélections opérées dans les menus doivent être validées par la touche <ENTREE> OU <RETURN>.

Pendant la partie vous disposerez des indications suivantes à l'écran :

N° de scène

Joueur
(J1 ou J2)



score totalisé
sur la partie

défi proposé
(ex, un carré)

nombre de donnes
effectuées

zone de visualisation
des cartes abatues en vue
du défi (ici
2 as pour le carré)

3 - DEFIS ET SCORES

3.1 LES DEFIS

Les défis proposés sont les suivants :

- LA CARTE : il vous faut abattre une carte de la valeur indiquée (A pour as, R pour roi, D pour dame, V pour valet...) 20 points
- LA PAIRE : abattre deux cartes de même valeur (ex. A+A) 80 points
- LE BRELAN : abattre trois cartes de même valeur 100 points
- LE CARRE : abattre quatre cartes de même valeur (ex. 9+9+9+9) . 150 points
- LE FULL : PAIRE + BRELAN ou BRELAN + PAIRE 250 points