

# THE LIGHT CORRIDOR

## I - LE BUT DU JEU

Muni d'une raquette translucide, vous plongez au coeur du "Light Corridor" 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!

## II - LE JEU

Attention! Le déplacement du curseur (rectangle) dans les menus se fait :

- avec la souris,
- avec les directions haut et bas du joystick,
- avec les touches de direction haut et bas (sur PC), ou A et Q (sur AMSTRAD). Pour valider une option, il faut appuyer soit sur le bouton Fire du joystick, soit sur la barre d'espace, soit sur le bouton gauche de la souris.

### 1- Le début du jeu : MENU PRINCIPAL

1 PLAYER .....	1 Joueur
2 PLAYERS .....	2 Joueurs
START .....	Début du jeu
SCORES .....	Voir les scores
OPTIONS .....	Options du jeu
MOUSE / JOYSTICK / HARDWARE .....	Choix de l'interface

Sur Atari, Amiga, PC : .... pour jouer au clavier, choisissez l'option Joystick.

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

Sur AMSTRAD CPC : .... choisissez l'option HARDWARE.

**MENU HARDWARE** (interface) sur AMSTRAD CPC uniquement.

PLAYER 1 .....	Joueur 1
PLAYER 2 .....	Joueur 2
MUSIC AND SOUNDS .....	Musique et sons
EXIT .....	Sortir

**MENU PLAYER** (1 ou 2)

KEYBOARD .....	Clavier
JOYSTICK 0 .....	Manette de jeu
JOYSTICK 1 .....	Manette de jeu
SET KEYS .....	Définition des touches
EXIT .....	Sortir

Ces options permettent de sélectionner la configuration de jeu de chaque joueur. L'option SET KEYS permet de redéfinir les touches de déplacement lorsque vous jouez au clavier.

## 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

	Souris	Clavier	Joystick
<b>ATARI, AMIGA</b>			
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 souhaitée	Guider la souris dans la direction	Utiliser les flèches de direction	Orienter le joystick dans la direction souhaitée
<b>PC &amp; COMPATIBLES</b>			
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 souhaitée	Guider la souris dans la direction souhaitée	Utiliser les flèches du pavé numérique	Orienter le joystick dans la direction

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".

#### **4 - SAVE CORRIDOR = SAUVEGARDER UN CORRIDOR**

SAVE CORRIDOR sauvegarde sur disquette le "Corridor" créé.

Sur **Atari, Amiga, PC** : un seul "Corridor" utilisateur peut être sauvé sur la disquette de jeu. Il n'est pas possible de sauvegarder sur une autre disquette.

Sur **Amstrad CPC** : 10 corridors peuvent être sauvegardés sur la disquette.

Pour les versions cassettes, prévoir une cassette vierge de sauvegarde.

#### **5 - LOAD CORRIDOR = CHARGER UN CORRIDOR**

LOAD CORRIDOR charge le "Corridor" utilisateur

#### **6 - CURRENT CORRIDOR = CORRIDOR ORIGINAL**

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

#### **7 - EXIT = SORTIE**

EXIT = retour au menu principal