

**SUPER
SPACE
WANDERS** TM

DOMARK

Envahisseurs de l'Espace (Space Invaders) – Un abrégé

Envahisseurs de l'Espace (*Space Invaders*) - le jeu qui lança un millier de vaisseaux spatiaux débarqua en 1978, dans un monde qui s'attendait à tout sauf à ça. Auparavant, **Pong d'Atari** avait initié le public aux joies des coin-ops, mais **Taito** avait la ferme intention de prendre sa revanche pour revenir en pôle position. *Toshihiro Nishikado* travaillait dans le service de R&D de Taito à l'époque. Il étudia le Pong d'Atari et décida que les microprocesseurs récents lui permettraient de mettre au point un nouveau type de jeu. "Je pensais que ce serait amusant d'anéantir des cibles sur l'écran et de tout faire disparaître. J'avais aussi prévu des ennemis qui attaqueraient le joueur et useraient de diplomatie auprès des humains. Ce type de jeu n'existait pas jusqu'alors". Il passa dix mois à travailler sur le projet, de Septembre 1977 à Juin 1978. "Tout était nouveau, les outils et les ordinateurs requis n'existaient pas à l'époque, il nous a donc fallu tout construire nous-mêmes. Pour commencer, j'ai utilisé les chars comme cibles mais vu la lenteur de traitement des micro-ordinateurs d'alors, il était difficile de faire tourner les cibles et de les faire se déplacer sans à-coups". Influencé

par le "Boom de l'espace" déclenché par la "Guerre des Étoiles" qui faisait rage au Japon à l'époque, Nishikado décida de prendre pour cible les aliens de l'espace.

Space Invaders était un concept si novateur et si différent que les testeurs de jeux de chez Taito ne furent pas très enthousiastes pour commencer et Toshihiro s'inquiétait pensant que le jeu ne remporterait pas l'énorme succès escompté. Il n'avait pas de soucis à se faire à ce sujet - une fois publié (après avoir changé le nom d'origine de 'Space Monster' pour '*Space Invaders*', à la demande du service commercial), les jeux se vendirent comme des petits pains. La production ne parvenait pas à satisfaire la demande et le marché fut inondé de copies pirates. A l'automne 1979, la demande était à son apogée - la folie *Invader* s'était emparée du monde, les enfants volaient de l'argent à leurs parents pour pouvoir y jouer, les cadres dépassaient l'heure du déjeuner et passaient l'après-midi à jouer aux *Invaders*. Cela prenait l'ampleur d'un problème social.

Un grand nombre de jeux similaires exploitant le même thème, firent bientôt leur apparition - Galaxiana, Gorf, Phoenix et des douzaines d'autres. Et autant de fabricants de jeux vidéo étaient nés. Atari lança son système VCS 2600 qui permit

d'obtenir (pour l'époque) des graphismes de qualité proche de l'arcade sur des cartouches interchangeables. Atari fit sensation et du jour au lendemain vendit littéralement des dizaines de millions de VCS dans toute l'Amérique et toute l'Europe. Les jeux vidéo venaient de débarquer.

Peu de jeux, sinon aucun, ont réussi à recréer les sensations fortes qu'avait procuré *Invaders*, le rythme du bruit sourd et lourd qui accompagnait la descente progressive des envahisseurs sur l'écran, s'accélégrant à chaque seconde, l'impulsion du laser tandis que vous bondissez de derrière votre bouclier - qui se désagrège à la vitesse de la lumière - pour abattre une autre rangée de ces ordures d'extraterrestres et faire sauter ce vaisseau ravitailleur pour récolter un maximum de points.

Malheureusement, *Invaders* fut le premier et le dernier jeu vidéo sur microprocesseur créé par M. Nishikado. Le père des jeux vidéo (qui a maintenant 47 ans) a changé de service au sein de Taito pour se consacrer aux machines à sous et aux systèmes de cartes à mémoire.

Aujourd'hui, il pense que les jeux ont beaucoup évolué. "Du point de vue graphisme, grâce aux microprocesseurs plus rapides, les jeux sont de très bonne qualité, mais je trouve que les jeux par eux-mêmes n'ont pas beaucoup changé, ils se

ressemblent tous plus ou moins, même si de temps à autre, quelques jeux géniaux sont édités. Je trouve que Tetris est excellent de ce point de vue. J'ai appris que Domark allait sortir un *Super Space Invaders* de chez Taito, destiné aux ordinateurs individuels et au Master System Sega. Je trouve que ce jeu est très bon parce qu'il offre un grand nombre d'options et des concepts de jeu tout à fait originaux. J'espère que *Super Space Invaders* remportera le même succès en Europe".

Le Jeu:

Invaders est un shoot 'em up simultané à deux joueurs bourré d'options nouvelles qui sont un plus par rapport à l'original. Vous devez anéantir les extraterrestres qui avancent sur vous, tout en esquivant leurs tirs de projectiles. Tirez sur le vaisseau spatial qui traverse le haut de l'écran pour récupérer de supers armes supplémentaires!

Comment commencer:

Pour ceux d'entre vous qui ne connaîtriez pas Invaders (où étiez-vous?), l'objectif est d'empêcher les Invaders d'atterrir au bas de l'écran. Ils descendent d'une rangée chaque fois qu'ils atteignent le bord de l'écran. Vous n'avez droit qu'à un seul tir à la fois sur l'écran, (à moins de bénéficier d'un surplus de puissance), alors visez juste! Une fois que vous avez nettoyé un écran

('Vague d'attaque'), les Invaders se regroupent et tentent une nouvelle tactique. Il en existe littéralement des douzaines, alors prenez votre temps pour bien les étudier toutes. Le secret de votre succès: les armes supplémentaires. Vous les récupérez en tirant sur la soucoupe qui traverse le haut de l'écran.

Toutes les trois vagues d'attaque, vous verrez apparaître soit l'écran bonus Mutilation de Bétail, soit le Gardien de Fin de Niveau.

Mutilation de Bétail est une option vraiment loufoque où vous essayez d'empêcher ces maudits extraterrestres de kidnapper vos vaches. Puisqu'il s'agit d'un niveau à bonus, vous n'avez pas le droit de tuer, mais vous pouvez récolter des bonus supplémentaires en détruisant toutes les soucoupes extraterrestres et en sauvant toutes vos vaches.

Les Gardiens sont vraiment des durs à cuire. Essayer d'obtenir une puissance de feu supplémentaire avant de passer à ce niveau ou il est pratiquement sûr et certain que vous serez anéanti. Chaque Gardien a un point sensible que vous pouvez endommager en portant un coup au but, mais à vous de découvrir de quel endroit il s'agit!

Quelques tuyaux:

- Obtenez un double ou triple tir pour les Gardiens de Fin de Niveau.
- Il y a une formule qui détermine quelle arme est larguée par la Soucoupe
- En élargissant Invaders, tirez sur les colonnes en alternance pour les empêcher de tripler en largeur.
- Au niveau Mutilation de Bétail, la vache qui est sur le point d'être prise s'affole et court à droite et à gauche alors qu'elle est sous l'effet du faisceau de traction.
- A ce niveau également, plus vous laisserez la soucoupe qui a kidnappé la vache remonter avant de tirer dessus, plus le bonus sera élevé.
- Attention aux niveaux cachés!

Instructions de chargement – Disquette:

Amiga et ST : Réinitialisez la machine et introduisez la disquette de jeu. Le jeu se charge et commence automatiquement.

IBM PC : Bootez avec MS-DOS. A l'indication A>, introduisez la disquette de jeu et tapez INVADERS puis appuyez sur RETURN/ENTER.

- Commodore C64** : Tapez LOAD “*”,8,1
- Amstrad CPC** : Tapez ICPM (Pour taper I, appuyez sur les touches SHIFT et ‘@’ en même temps).
- Spectrum +3** : Sélectionnez l’option LOADER à partir du menu de démarrage.

Instructions de chargement– Casette:

- Commodore C64** : Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche RUN/STOP.
- Amstrad** : Maintenez la touche CTRL enfoncée et appuyez sur ENTER. Si vous avez une unité de disques, tapez d’abord ITAPE.
- Spectrum 48K** : Tapez LOAD”” et appuyez sur la touche ENTER.
- Spectrum 128K** : Sélectionnez l’option LOADER.

Commandes:

- ST/Amiga** Joueur 1 – Joystick dans le port 1
 ou Clavier
 Joueur 2 – Joystick dans le port 2
 ou Clavier
- Commodore C64** Joueur 1 – Joystick dans le port 1

ou Clavier

Joueur 2 - Joystick dans le port 2
ou Clavier

Spectrum

Utilisez le Joystick Sinclair 1
ou 2, ou le Clavier

Amstrad

Utilisez le Joystick ou le Clavier

Joystick

Gauche – Poussez le joystick vers la gauche

Droite – Poussez le joystick vers la droite

Feu – Appuyez sur le bouton feu

Vers le bas – Tirez avec une arme spéciale

Clavier

Joueur 1

Z – Déplacement
à gauche

X – Déplacement à droite
droite

Q – Feu

A – Tirez avec une
arme spéciale

Joueur 2

N – Déplacement
à gauche

M – Déplacement à

O – Feu

K – Tirez avec une
arme spéciale



WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 0628 660377.



COPYRIGHT NOTICE

This program is protected under UK copyright law and may not be copied, backed-up, hired or reproduced or otherwise modified without the consent of the copyright owner.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft. 0628 660377.



AVIS DE COPYRIGHT

Ce programme est protégé par la législation européenne en matière de copyright et ne peut pas être copié (même pour une copie de sauvegarde), loué ou reproduit ou modifié autrement sans le consentement du détenteur du copyright.

Toutes informations relatives au piratage devraient être transmises à The Federation Against Software Theft +44 (0)628 660377.



AVERTISSEMENT

C'est un crime puni par la loi que de vendre, louer, offrir ou exposer pour la vente ou la location, ou distribuer autrement des copies en contrefaçon (illégal) de ce programme informatique et les personnes commettant ce délit seront poursuivies en justice.

Toutes informations relatives au piratage devraient être transmises à The Federation Against Software Theft +44 (0)628 660377.



COPYRIGHT-HINWEIS

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt (nach englischem geltenden Recht) und darf weder kopiert, verliehen oder anderweitig reproduziert werden, es sei denn, die Zustimmung des Urhebers ist erfolgt bzw. eingeholt worden!

Jede brauchbare Information über Raubkopierer: nimmt die FEDERATION AGAINST SOFTWARE THEFT unter der Nummer 0044-628 660377 entgegen.



ACHTUNG!

Es handelt sich um eine kriminelle Handlung, falls dieses Produkt verkauft, verliehen oder in irgend einer anderen Form unter die Leute gebracht wird. Dies gilt insbesondere für Raubkopien. Wer's immer noch nicht weiß: Derjenige, der Raubkopien anfertigt, vervielfältigt und weiterleitet wird strafrechtlich verfolgt!

Informationen und Anzeigen zum Thema Raubkopieren nimmt die FEDERATION AGAINST SOFTWARE THEFT unter der Nummer 0044-628 660377 entgegen.