

KRAKOUT

Bienvenue à cette ultime épreuve! Un jeu d'adresse et de sang-froid – arriverez-vous à déjouer les plans de l'ogre terrifiant et à vous frayer un chemin à travers les innombrables briques colorées? Vos réflexes seront-ils assez rapides pour renvoyer les missiles ultra-rapide qui, en fracassant les briques, changent le cap ou que l'ogre crache avec mépris?

AMSTRAD

REGLES DU JEU

CLAVIER

P – Vers le haut

L – Vers le bas

BARRE D'ESPACEMENT – Pour tirer

1 – Suspendre/continuer le jeu

alternativement, utilisez la manette de jeux.

Lorsque vous touchez certaines, elles tournent sur elles-mêmes. Si vous réussissez à les frapper, vous avez droit à des points de bonus.

L'écran options permet de régler les commandes.

SPECTRUM

CLAVIER

P – Vers le haut

L – Vers le bas

BARRE D'ESPACEMENT – Pour tirer

1 – Suspendre/continuer le jeu.

MANETTE DE JEUX

Compatible avec Interface II, Cursor.

Nota: Pour utiliser la fiche manette de jeux incorporée sur Spectrum +2 sélectionner Interface II.

LES BONUS SONT LES SUIVANT

G Colle: le ball colle à la batte

B Bombe: énorme explosion détruisant les blocs adjacents.

- S** Bouclier: une barrière apparaît derrière vous.
- M** Missile: vous lancez un missile.
- ⏸** Ralentir: la ball ralentit légèrement.
- X** Multiplication: votre score est multiplié par deux.
- D** Double batte: une seconde batte s'affiche devant la première vous permettant ainsi de mieux vous protéger contre vos ennemis.
- X** Vie supplémentaire.
- E** Extension: la batte s'agrandit.

En commençant le jeu, vous accédez également à l'écran des options. Vous pouvez aussi y accéder à chaque fois que vous terminez un écran en appuyant sur la barre d'espacement pendant l'écran.

L'écran des options vous permet d'ajuster les commandes, de choisir les couleurs, etc.

LES OPTIONS SONT LES SUIVANTES

- Vous pouvez jouer en mettant la batte du côté gauche ou droite de l'écran.
- Active/supprime les effets sonores.
- Vitesse de la ball.
1 – 6 – (1 – lente 6 – rapide) comme indiqué plus haut.
- Chargement des données à partir d'une disquette.
- Chargement des données à partir d'une cassette.
- Type de batte.
inertie ou double vitesse.
La batte d'inertie peut se déplacer à différentes vitesses 1 – 9 (lente-rapide).

- Poussez la manette de jeux vers la droite pour changer de numéro.
- Pour quitter l'écran frappez la touche **Q**.
- Les alliés tont différents effets:

Exemples

Vous donne deux balles

Fige la batte

Mange la batte

Bombarde les briques, etc.