

27 GALAXIUS

Vous faites parti de la B.P.I. (Brigade de Police Inter-sidérale) qui patrouille aux quatre coins de l'espace, votre tâche consiste à protéger la planète Micron. Soudain, votre vaisseau est attaqué depuis une galaxie voisine. Des Roboïdes, des soucoupes et des Cycloïdes (particulièrement dangereux car ils se multiplient quand vous leur tirez dessus) vous attaquent de tous côtés.

Combien de temps résisterez-vous à cet assaut ?

(Pour 1 joueur)

hector
PROGRAMME

CHARGEMENT DU PROGRAMME

- Mettez votre hector en marche ou bien enfoncez le bouton RESET (ou INIT, ou RAZ).
- Si vous disposez d'un modèle HR, sélectionnez d'abord le mode "résolution standard" (ou option hector 1).
- Ouvrez la platine du magnétocassette en appuyant sur la touche "stop".
- Insérez la cassette dans l'appareil, la bande magnétique vers vous et l'étiquette vers le haut.
- Fermez le couvercle de la platine.
- Sélectionnez l'option de "chargement cassette".
- Eventuellement, rembobinez votre cassette en enfonçant la touche RETOUR. Quand la cassette est rembobinée, libérez la touche en appuyant sur STOP.

- Pour charger le programme, enfoncez la touche "LECTURE".
- Pendant le chargement, l'appareil émet des sons intermittents et un générique apparaît sur l'écran.
- Après chargement, le programme démarre et la cassette s'arrête. Enfoncez deux fois la touche STOP, éjectez et rangez la cassette.
- Branchez le contrôleur à main dans la prise de gauche placée sur le devant de l'ordinateur.

JEU

Le jeu commence lorsque votre vaisseau de patrouille décolle de la planète Micron. Lorsque vous perdez de vue la planète, l'ennemi apparaît qui commence son attaque. Le jeu consiste en une série de batailles contre ces envahisseurs et... votre but est de les anéantir avant qu'eux ne le fassent.

Les Roboïdes et les Cycloïdes ont la faculté de disparaître d'un côté de l'écran et de réapparaître à un autre endroit. Les Cycloïdes sont particulièrement dangereux car ils se transforment quand vous les touchez, engendrant huit Arachnoïdes. Les soucoupes et les Arachnoïdes ne peuvent quitter l'écran.

La manette de jeu sert à contrôler la direction du tir et le déplacement de votre vaisseau. La forme du vaisseau ne vous permet de faire feu que vers la droite ou vers la gauche (en manœuvrant la manette dans la direction désirée). Vous pouvez néanmoins évoluer sur l'écran dans tous les sens. Une fois prêt pour la bataille, appuyez sur le bouton de tir. Une pression constante vous fait tirer sans arrêt et rapidement.

Vous débutez le jeu avec huit vaisseaux. Si vous heurtez un ennemi, votre vaisseau explose et disparaît de l'écran. Pour disposer d'un nouveau, appuyez sur le bouton de tir ; il apparaîtra au centre de l'écran. Assurez-vous auparavant que l'horizon est dégagé...

Une fois détruit tous les assaillants, vous avez rempli avec succès une mission. Apparaîtront alors sur l'écran votre score et le nombre de vaisseaux dont dispose encore la patrouille ; vous connaîtrez aussi le nombre de missions remplies. Le nombre maximum pouvant s'afficher est de 256 ; si cela ne suffit pas (!), il repartira de 0.

À signaler que la difficulté des missions va croissant pendant une série de cinq, pour revenir, à la sixième, au niveau le plus bas. Vous êtes gratifié d'un vaisseau supplémentaire chaque fois que vous survivez à cinq missions.

Après l'affichage du score, votre vaisseau décollera à nouveau de Micron et vous serez en patrouille. Pour reprendre le jeu, appuyez sur le bouton de tir.

SCORE

Vous marquez des points en détruisant les divers assaillants : les soucoupes valent 10 points, les Roboïdes 20, les Cycloïdes 30 et les Arachnoïdes 40. Le score maximum est de 65.545 points ; à ce niveau, le compteur repart à 0.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin quand le dernier de vos vaisseaux est détruit. Vous pouvez alors comparer vos performances (score et nombre de missions) avec les meilleures réalisées jusque-là. Si vous battez le précédent record, vous êtes invité à taper votre nom ; appuyez ensuite sur la touche "Return". Pour jouer de nouveau, pressez le bouton de tir.

hector
PROGRAMME