

16

LE MUR DE BRIQUES

Bien en main, votre raquette. Devant vous plusieurs rangées de briques très épaisses et autour du court deux murs. Dans cette enceinte, la balle s'accélère sans cesse, le rebond est infernal. Reprenez encore une fois cette balle, et défoncez le mur.

hector /
PROGRAMME

CHARGEMENT DU PROGRAMME.

- Ouvrez la platine du magnéto-cassette de Victor en appuyant sur la touche «stop-eject».
- Insérez la cassette dans l'appareil, la bande magnétique vers vous et l'étiquette vers le haut.
- Fermez le couvercle de la platine et appuyez sur la touche «RESET»
- Si vous utilisez un Victor II HR, tapez «R» pour Resolution Standard.
- Pour charger le programme, appuyez sur la touche «read» de la platine.
- Appuyez sur la touche «L» du clavier.
- Eventuellement rembobinez la cassette en enfonçant la touche «rewind» de la platine, puis «stop» quand le rembobinage est fini.
- Pendant le chargement, Victor émet des sons intermittents et un générique apparait sur l'écran.
- Attendez que la première phase du programme apparaisse. Puis appuyez deux fois sur la touche «STOP-EJECT» et rangez la cassette.
- Avant de commencer le jeu, branchez le ou les contrôleurs à main (le contrôleur gauche uniquement si vous êtes seul à jouer).

La touche «Back-space» vous permet de corriger une faute de frappe, en revenant en arrière signe après signe.

OPTIONS DE JEU :

Quand le programme est chargé, Victor vous demande :

- «1 ou 2 joueurs ?» : Si vous êtes deux, Victor vous demande le nom du joueur gauche. Ecrivez le nom (8 lettres maximum) et tapez «return». Procédez de même pour le nom du joueur droit.
- «Jeu difficile ?» : Si vous choisissez le jeu difficile, vous jouerez avec 5 balles seulement, et avec 6 balles si vous optez pour un jeu facile. Répondez par «O» ou «N».
- «Jeu rapide ?» : Choisissez «OUI» si vous êtes bien entraîné, «NON» si vous débutez.
- «Grande raquette ?» : Si vous choisissez «OUI» la raquette sera deux fois plus grande que si vous répondez «NON».

DEROULEMENT DE LA PARTIE :

Lorsque vous avez choisi les options, l'aire de jeu apparaît sur l'écran. Sur la gauche, la barre blanche est votre raquette. Cette raquette se déplace uniquement verticalement et vous vous placez grâce à la molette située sur le manche du contrôleur à main. En bas de l'écran apparaît le tableau d'affichage avec le nombre de points et les balles restant à jouer (balle en jeu incluse).

A droite de l'écran, 5 rangées verticales de briques rouges et bleues. L'objectif du jeu est de renvoyer les balles dans le mur pour l'écrouler brique par brique.

Pour lancer les balles, appuyez sur le bouton poussoir du contrôleur à main.

Lorsque l'on joue à deux, le joueur de gauche commence et joue la partie complète. Le joueur de droite joue ensuite.

CALCUL DES POINTS :

Plus la balle pénètre profondément dans le mur, plus une brique détruite rapporte de points. Chaque brique de la première rangée vaut 1 point, de la deuxième rangée 2 points, etc... Si vous manquez la balle, celle-ci est perdue et sort de l'écran. Remettez une balle en jeu en pressant le poussoir.

Avec 2 joueurs, les points du joueur de gauche s'inscrivent en haut de l'écran et en rouge, les points du joueur de droite, en bas et en bleu.

La partie prend fin quand toutes les balles ont été jouées ou quand le mur est entièrement détruit (dans ce cas, vous avez marqué 150 points et Victor vous dit «Bravo»).

Avec 2 joueurs, Victor annonce le résultat (X BAT Y).

MOUVEMENT DE LA BALLE .

Chaque fois que la balle rebondit, sa vitesse s'accroît. De plus, une balle peut rebondir avec un angle aléatoire. Il est souvent difficile d'anticiper pour se placer sur la balle.

NOUVELLE PARTIE .

A la fin de la partie, Victor demande : «Même jeu ? : OUI/NON) pour répondre «OUI» appuyez simplement sur le poussoir du contrôleur à main. Pour choisir de nouvelles options, tapez «N» au clavier.