
OBJECTIF

Atteindre le niveau 8 et au-delà. Une fois que vous avez atteint un niveau, vous devez résoudre les quatre problèmes et revenir sans accrocs jusqu'à l'ascenseur dans les délais affichés. Vous serez alors transporté au niveau suivant et vous recevrez une autre vie (5 vies maximum).

POUR RESOUDRE UN PROBLEME

Chaque problème contient deux blocs de matière rouge. Si vous en touchez un, il devient instable pendant une courte période. Si, pendant cette période, on touche le second bloc, tous deux se vaporisent sans danger.

Il existe plusieurs manières de résoudre chaque problème. Mais, au fur et à mesure que vous avancez plus loin dans la pile de niveaux, la période d'instabilité raccourcit. Par conséquent, le nombre de solutions diminue progressivement.

L'ECRAN-CARTE

Cet écran affiche ce qui suit:

1. Niveau de réussite.
 2. Nombre de vies qui vous restent.
 3. Là où se trouvent les problèmes restant à résoudre.
 4. L'endroit où vous vous trouvez actuellement.
-

CONTROLE DE LA BALLE

1. Contrôle directionnel.

Il est impossible de modifier la direction de la balle en plein vol. Elle ne peut être changée que quand elle est en contact avec le sol ou d'autres objets.

2. Puissance de rebondissement.

La moitié supérieure de la zone de mesure affichée sur l'écran indique la puissance ou énergie de rebondissement actuelle de la balle. Ceci détermine la hauteur à laquelle elle peut rebondir.

La moitié inférieure de la zone de mesure indique le réglage d'énergie désiré. Pour le modifier, maintenez enfoncé le bouton de tir ou la barre d'espacement/touche SPACE jusqu'à ce vous arriviez au niveau d'énergie requis. Relâchez pour activer le nouveau réglage.

CONTROLE AU CLAVIER

Utilisez les touches F1, F2, F3, F4, F6, F7, F8, F9 pour contrôler la direction.

Barre d'espacement (space): énergie de rebondissement.

M = Carte, enter pour revenir au jeu

P = Pause, enter pour revenir au jeu

CTRL/SHIFT/ESC = Pour abandonner le jeu

CONTROLE AU JOYSTICK

Utilisez le Joystick pour le contrôle directionnel. Le bouton de tir détermine l'énergie de rebondissement. Utilisez le clavier pour les autres fonctions.

Auteur: Costa Panayi

Conversion: Mark Haigh-Hutchinson

Photographie: Des Fildes (Photography) Ltd.

CHARGEMENT

RUN"REV.