

SKWEEK

AMSTRAD CPC

Il y a bien longtemps, sur une très lointaine planète, vivait en toute sérénité le peuple des "SKWEEZ". Mais un jour l'infâme Pitark déferla avec ses hordes de Schnoreuls sur Skweez'land. Les Skweez ne purent se défendre et Pitark fit contaminer Skweez'land avec un Skweeticide bleu. Les Skweezettes ne le supportèrent pas : elles partirent toutes pour Refuznoid.

De très nombreuses années plus tard Pitark mourut et les Skweez pensèrent que c'était le moment de chasser les Schnoreuls.

Pour ce faire, le seul moyen était de décontaminer les 99 continents de Skweez'land pour qu'ils reprennent leur couleur initiale : le rose.

Skweek fut désigné volontaire (!) pour remplir cette difficile mission. En effet les Schnoreuls sont très agressifs et Skweez'land est une planète bizarre et dangereuse.

Si Skweek réussit à peindre tous les continents en rose, les Skweezettes reviendront et Skweez'land redeviendra une planète libre et prospère.

LES TOUCHES

0 : SUICIDE (POUR RECOMMENCER LE NIVEAU)

1 : PAUSE

2 : BRUITAGES ON/OFF

3 : MUSIQUE ON/OFF + CHANGEMENT
DE MUSIQUE

SHIFT + ESC : ABANDON DE LA PARTIE

Pour animer SKWEEK utilisez :

le joystick

ou le clavier avec les touches curseurs et la barre d'espace.

LES BONUS

- "BEBE SKWEEK" 1 vie supplémentaire.
- LE FREEZE Avec ce tir, un monstre touché ne bouge plus pendant quelques instants. Pour le tuer, il faut le toucher, sinon il se libère et devient fou.
- L'INVINCIBILITE Elle permet de tuer les monstres en les touchant.
- LE HAMBURGER Il donne 8000 points.
- LES GLACES Elles donnent des points.
- LA PORTE Elle permet de sortir du tableau.
- LE LASER FIRE Il permet de détruire certains murs.
- LES NOUNOURS Les 4 Nounours donnent 5 vies et permettent de sortir du tableau. Mais si vous en prenez un que vous avez déjà, vous le perdez.
- LE SABLIER JAUNE Il rajoute 100 Chronos.
- LE SABLIER VERT Il rajoute 30 Chronos.
- LE SABLIER ROUGE Il rajoute 15 Chronos.
- LE CADEAU Il contient beaucoup de différentes choses : certaines sont bonnes, mais d'autres sont mauvaises.
- LA CHAUSSURE Avec elle, SKWEEK ne glisse ni sur la glace, ni sur les flèches.
- LE TURBO Pour courir plus vite que l'éclair!

IL Y A QUATRE FAÇONS DIFFÉRENTES DE FINIR UN TABLEAU :

- "Décontaminer" toutes les dalles bleues.
- "Freezer" les 6 monstres.
- Prendre le bonus "EXIT".
- Avoir les 4 Nounours.

SKWEEK AMSTRAD CPC

Once upon a time, on a very Faraway Planet, were living in serenity the people of "SKWEEZ".

But one day, the vile Pitark surged with his hordes of Schnoreuls on Skweez'land. The Skweez were not able to defend themselves and Pitark won the fight.

As a last humiliation, Pitark had Skweez'land contaminated with a blue Skweeticide. The Skweezettes could not stand it :

They all left for Refuznoid.

Numerous years later, Pitark died and the Skweek thought that it was the time to decontaminate the 99 continents of Skweezland so that they take back their initial colour : pink.

Skweek was designated voluntary (!) to succeed this difficult mission ; indeed, the Schnoreuls are very aggressive and Skweez'land is a strange and dangerous planet.

If Skweek succeeds in painting all of the continents in Pink, the Skweezettes will come back and Skweez'land will become a free and prosperous planet again.

THE KEYS

0 : SUICIDE (TO START AGAIN THE LEVEL)

1 : PAUSE

2 : SOUND EFFECTS ON/OFF

3 : MUSIC ON/OFF AND DIFFERENT MUSICS

SHIFT + ESC : SURRENDER THE GAME

To animate Skweek, use :

The joystick or the keyboard with

The space bar and the arrow keys.

THE BONUSES

- "BABY SKWEEK" One additional life.
- THE FREEZE With this shot, the monster can not move for some time.
In order to kill it, you need to touch, otherwise he frees himself and becomes mad.
- INVINCIBILITY It allows to kill the monsters by touching them.
- THE HAMBURGER It gives you 8000 points.
- THE ICE CREAM They give you points.
- THE DOOR It allows you to get out of the level.
- THE LASER FIRE It allows you to destroy some of the walls.
- THE TEDDY BEARS The 4 teddy bears give 5 lives and allow you to get out of the level. But if you pick up one that you already had, you loose it.
- THE YELLOW EGG
TIMER It adds 100 seconds.
- THE GREEN EGG
TIMER It adds 30 seconds.
- THE RED EGG TIMER It adds 15 seconds.
- THE GIFT It contains many different things : some are good, but some are also bad.
- THE SHOE With it, skweek does not slide on the ice, nor on the arrows.
- THE TURBO In order for you to run as fast as the light.

THERE ARE FOUR DIFFERENT WAYS TO END A LEVEL :

- Decontaminate all of the blue steps.
- Freeze the 6 monsters.
- To take the "exit" bonus
- to have the 4 teddy bears.