

BY THE EDITORS OF CONSUMER GUIDE®

# HOW TO WIN VIDEO GAMES

featuring the latest  
high-score strategies  
and tips for ...



**DONKEY KONG**

**PAC-MAN**

**CENTIPEDE**

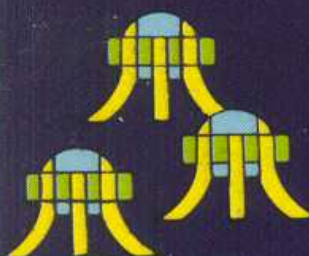
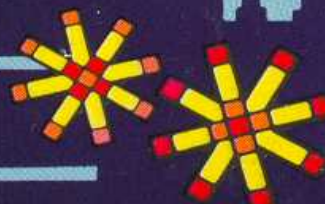
**TEMPEST**

**QIX**

**DEFENDER**

**PHOENIX**

**& MORE !**



POCKET

45841-8 • \$2.95

**enfin en Français!**

# HOW TO WIN VIDEO GAMES

**Pocket Books, une division de Simon & Schuster Gulf & Western CORPORATION**  
**1230 Avenue of the Americas, New York, NY 10020**



Copyright © 1982 par Publications International:

Louis Weber, président

Publications International. Ltd.

3841 \ Nest Oakton Street

Skokie. Illinois 60076 jamais de permission n'est accordée à des fins commerciales.

ISBN: 0-671-45841-8

Publié en accord avec International Publications Ltd

Des marques de commerce au format de poche de Simon & Schuster

Pocket Books Premières impression Juillet 1982

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Fabriqué aux États-Unis d'Amérique

GUIDE DU CONSOMMATEUR et PUBLICATIONS INTERNATIONAL LTD, n'a aucune affiliation ni accord contractuel avec tous les fabricants de jeux vidéo. Y compris les jeux décrits dans ce livre.

*Asteroids, Centipede, Missile Command, et Tempest sont des marques déposées d'Atari, Inc*

*Phoenix est une marque déposée de Centuri, Inc*

*Mousetrap est une marque déposée de Exidy, Inc*

*Ms. Pac-Man, Course Omega, et Pac-Man sont des marques déposées de Midway Mfg Co.*

*Donkey Kong est une marque déposée de Nintendo of America. Inc*

*Eliminator, Frogger. et Turbo sont des marques déposées de SEGA / Gremlin, Inc.*

*Oix est une marque déposée de Taito America Corporation.*

*Defender, Hyperball, et Stargate sont des marques déposées de Williams Electronics. Inc*

**2013/2015 : Traduction en (presque) français + de 30ans après !!!**



# CONTENTS

## Contenu

|                                       |    |
|---------------------------------------|----|
| Introduction . . . . .                | 4  |
| Asteroids . . . . .                   | 6  |
| Centipede . . . . .                   | 9  |
| Defender . . . . .                    | 14 |
| Donkey Kong . . . . .                 | 20 |
| Omega Race . . . . .                  | 32 |
| Pac-Man . . . . .                     | 38 |
| Phoenix . . . . .                     | 45 |
| Qix . . . . .                         | 53 |
| Tempest . . . . .                     | 61 |
| Statistiques des jeux vidéo . . . . . | 67 |
| Frogger . . . . .                     | 72 |
| Missile Command . . . . .             | 73 |
| Ms. Pac-Man . . . . .                 | 74 |
| Turbo . . . . .                       | 75 |
| Jeux à venir . . . . .                | 76 |

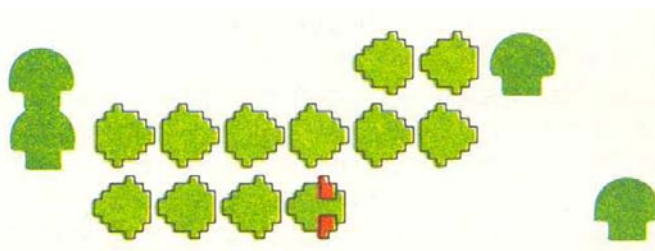


# INTRODUCTION

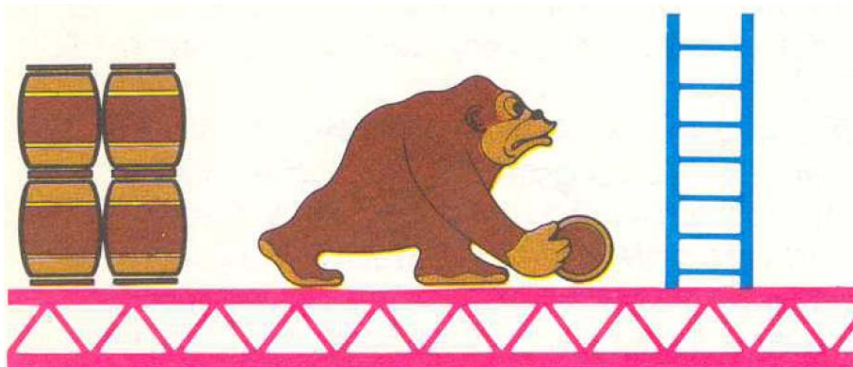
## INTRODUCTION

**Nous en avons beaucoup discuté.** Nous avons directement parlé avec des experts de jeux vidéo de New York, Chicago, Austin et San José. Nous avons passé des appels téléphoniques longue distance à beaucoup d'entre eux, aux fabricants et aux champions des tournois de jeux-vidéo. Et tous les jours nous avons été stupéfaits: les jeux d'arcade sont pratiqués et commentés continuellement par les possesseurs, les joueurs et les spectateurs. Il y a beaucoup d'informations de diverses personnes. Et vous avez le meilleur de ces informations entre vos mains.

**Il s'agit d'un livre magique.** Pour la première fois dans l'histoire des jeux vidéo, vous serez témoin des stratégies top-secrètes des meilleurs vidéo-gamer. Nous avons été submergés par de nombreuses stratégies qui prétendent être les meilleures des meilleures. Chacune a été soumise à des tests rigoureux sur les bornes d'arcades. Le résultat final est ce livre: une source indispensable pour tous ceux qui prennent leurs scores au sérieux.



**Il y a deux types de jeux vidéo:** ceux qui reposent principalement sur l'habileté, et ceux qui reposent principalement sur la stratégie. Les jeux d'habileté sont nombreux: **Defender** et **Centipede** sont deux des meilleurs. Il est plus important dans les jeux d'habileté que vos réflexes soient bons, que vous puissiez observer et réagir rapidement et avec précision. Les jeux de stratégie tels que **Donkey Kong** et **Qix**, ont besoin de beaucoup de gymnastique mentale. Les jeux de stratégie ne demandent pas de réflexe, mais ils exigent de l'anticipation et de la ruse. Ce livre tient compte de ces distinctions importantes en y mettant pour chaque jeu l'accent approprié. Chacun de nos grands jeux comprend à la fois une section **Eléments** et **Stratégie**. Les éléments sont les aspects les plus importants des jeux d'habileté. La stratégie parle d'elle-même.



**Il n'y a pas dans ce livre que des réflexes et de la stratégie.** Les neuf premiers jeux vidéo possèdent une richesse matérielle non disponible dans aucune autre source. Vous découvrirez comment certains de ces jeux ont été développés par les personnes qui les ont créés. Nous allons vous donner des faits et des chiffres sur combien d'argent chaque jeu rapporte et à qui il fait appel. Nous allons même parler des parties à domicile qui pourraient faire appel à vos intérêts personnels. Après avoir lu ce livre sur les jeux vidéo, vous saurez tout ce que vous voulez peut-être connaître des personnes expérimentées.

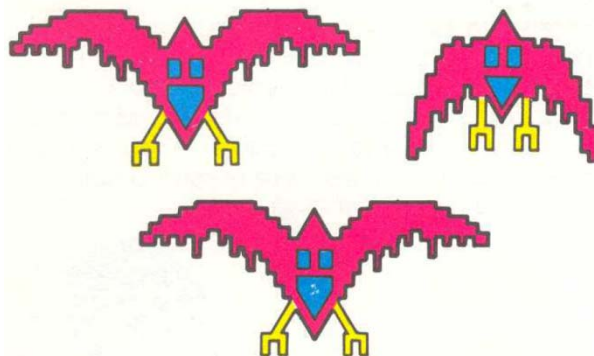


**Comment avons-nous choisi les meilleurs jeux?** Ce n'était pas facile. Nous avons eu à étudier dans le détail plusieurs rapports détaillés. Les seuls jeux qui devaient être inévitablement dans ce livre ont été **Pac-Man**, **Defender**, et **Centipede**. Les autres places étaient à gagner. **Donkey Kong** a rapidement fait partie de la liste (l'argent fait sur ce jeu pendant des semaines), comme l'a fait **Tempest** et **Qix** (jeu d'esprit fascinant), Nous avons laborieusement débattu pour les trois dernières places de notre sélection limitée à neuf. S'y trouve finalement : **Omega-Race** (pour sa facilité d'approche), **Phoenix** (pour ses graphismes et les niveaux de jeu), et **Asteroids** (pour son endurance phénoménale). Il y avait plusieurs autres prétendants. Quatre de ces prétendants ont un chapitre : **Frogger** et **Missile Command** ont conquis le public et leur place dans ce livre. Les nouveaux jeux **Ms. Pac-Man** et **Turbo** sont fascinants et méritent une page chacun. Et il y en avait plusieurs autres qui ont raté de peu leur sélection.



**L'avenir des jeux vidéo est déconcertant.** Beaucoup prétendent connaître les secrets de l'avenir, mais personne ne veut nous les révéler. Nous avons énuméré quatre jeux à venir page 76. Ce sont nos prédictions pour l'avenir. Quelles sont les vôtres?

**Le meilleur que vous ayez fait, encore plus il faudra.** C'est un monde sans pitié. Et les jeux vidéo en font partie. Les fabricants développent des jeux qui sont carrément difficile à jouer. Leur idée est de vous aider à dépenser plus d'argent. Même les jeux qui étaient autrefois simples se transforment en mangeurs de pièces. **Pac-Man** est un exemple classique. Une fois que vous aviez découvert les cheminements secrets, vous étiez en mesure de jouer à la borne pendant 30 minutes ou plus encore. Certains propriétaires de jeu ont commencé à modifier leurs machines pour déjouer vos habitudes. Vous devez apprendre à combattre. Et il n'y a rien de mieux que ce livre à vos côtés.



**Ouvrez n'importe quelle page.** Commencez à apprendre les meilleures façons de jouer à ces fameux jeux vidéo. Devenez le Seigneur de l'Arcade: cette personne majestueuse faisant corps avec les machines. Plus de 50 personnes expertes ont passé une bonne partie de leur vie pour réaliser ensemble ce livre. Vous avez une source importante de connaissances ici. Utilisez-la, et bonne chance!

# ASTEROIDS

## ASTEROIDS

**Vous avez failli ne rien lire.** La plupart d'entre nous pensaient qu'Asteroids était mort ou était l'un des meilleurs jeux oubliés. Ensuite, nous avons commencé à lire notre courrier. Asteroids, à notre grande surprise, est tout sauf mort. En fait, il semble être de retour. Peut-être que les personnes le redécouvrent ou y jouent pour la première fois. Quelle qu'en soit la cause, Asteroids, est bel et bien là, je vous remercie.

**C'est le seul jeu fiable.** Alors que la plupart des propriétaires de salle d'arcade peuvent faire tourner leur entreprise sans Space Invaders ou Galaxians, peu osent retirer la borne Asteroids. Ils savent que leurs clients iront tout simplement prendre leurs quartiers ailleurs. Si vous venez passer une heure dans une salle d'arcade avec trois dollars, et dépensez 2,75 \$ en dix minutes, qu'allez-vous faire de vos autres 50 minutes? Jouer à Asteroids, bien sûr.

**Cela ne veut pas dire que ce soit un jeu facile.** Il faut un certain temps pour développer les réflexes nécessaires. Vous commandez un vaisseau spatial qui peut se déplacer n'importe où et à volonté sur l'écran. La compétence la plus importante est d'apprendre à contrôler le vaisseau spatial en mouvement. Le but du jeu est simple: détruire les astéroïdes et les OVNIS pour gagner des points. Une fois que tous les astéroïdes sont détruits, un nouveau groupe d'entre eux apparaît.

**Les histoires d'Asteroids sont nombreuses et notoires.** Des concours-marathon ont lieu régulièrement, et des joueurs sont restés sur le jeu plus de 50 heures avant de se fatiguer. Et c'est tout le sujet d'Asteroids: l'endurance. Une fois la stratégie acquise, la question est: combien de temps voulez-vous jouer?



# ASTEROIDS ELEMENTS

## ÉLÉMENTS D'ASTEROIDS

**A. Vaisseau spatial.** Vous commandez ce vaisseau spatial dans l'espace. Vous pouvez vous déplacer n'importe où sur l'écran. Vous pouvez même vous déplacer hors de l'écran et réapparaître de l'autre côté. Dépensez vos premières pièces pour apprendre à déplacer votre navire. Ne pas le laisser tourner lentement au milieu. Des scores élevés nécessitent un mouvement habile et exercé.

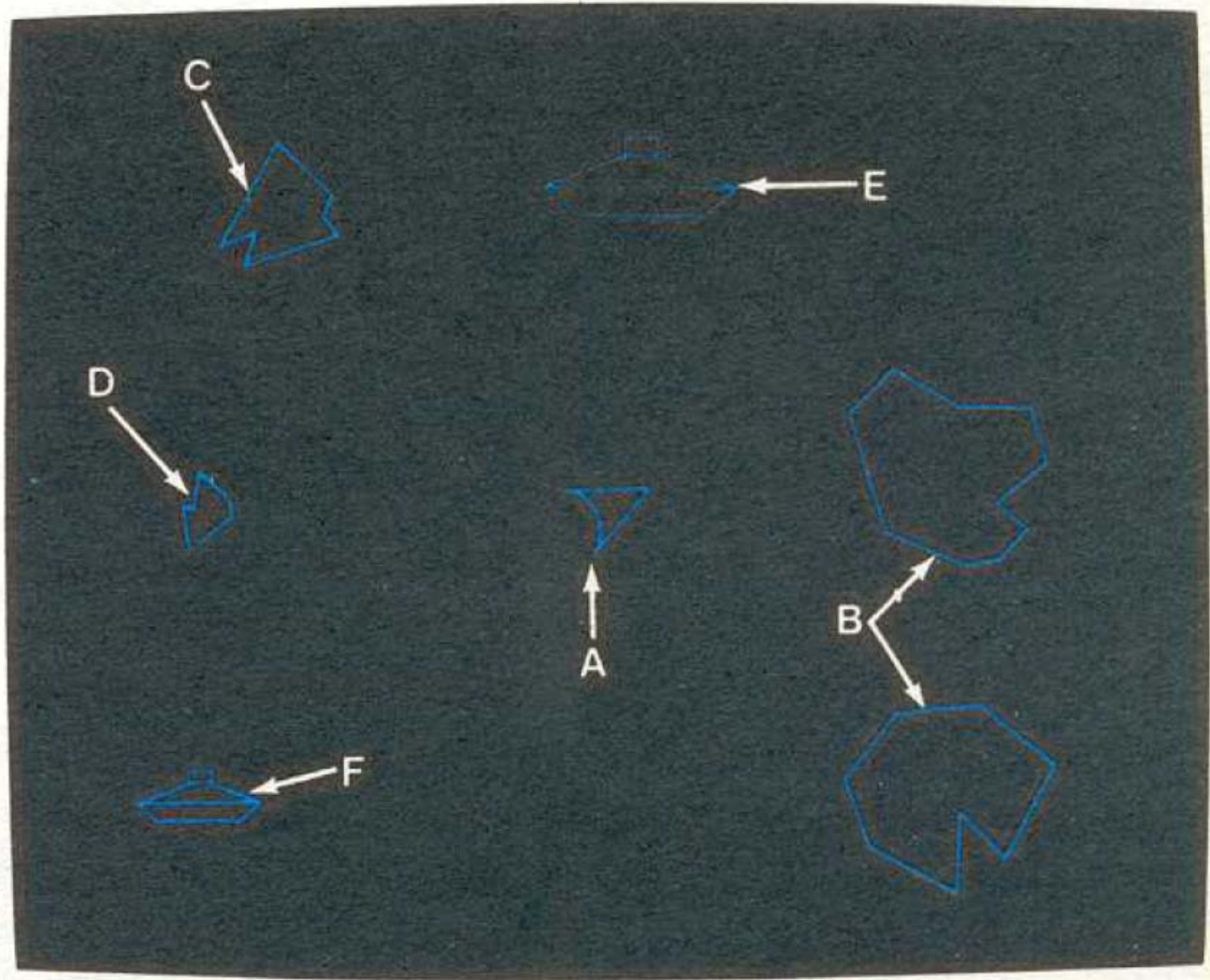
**B. Grands astéroïdes** [20 points). Tous les astéroïdes apparaissent gros sur l'écran. Vous devez les séparer en petits morceaux. Le premier niveau envoie quatre astéroïdes de grande taille. Plus tard jusqu'à 16 sont relâchés sur les niveaux avancés.

**C. Moyen astéroïdes** [50 points). Après avoir tiré sur un grand astéroïde, il se casse en deux astéroïdes de taille moyenne. Ses mouvements sont plus rapides que les astéroïdes de grande taille.

**D. Petits astéroïdes** [100 points). Après avoir tiré sur un astéroïde de taille moyenne, il se divise en deux petits astéroïdes. Ce sont les astéroïdes les plus rapides de tous.

**E. Grand OVNI** [200 points). Ce navire alien entre toujours par l'un des côtés, jamais par le haut ou par le bas. Il peut tirer, mais au hasard. Il ne suivra pas votre vaisseau.

**F. Petit OVNI** [1000 points). La bonne stratégie est de tuer le plus grand nombre d'entre eux dès que possible. Le petit OVNI, comme le grand, ne peut entrer que par les côtés. Toutefois, il suit votre vaisseau en tirant. Il tire toujours un peu devant vous ou légèrement derrière vous. Traitez le petit OVNI avec le respect qu'il mérite.



# ASTEROIDS STRATEGY

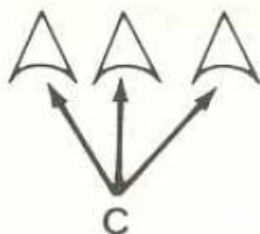
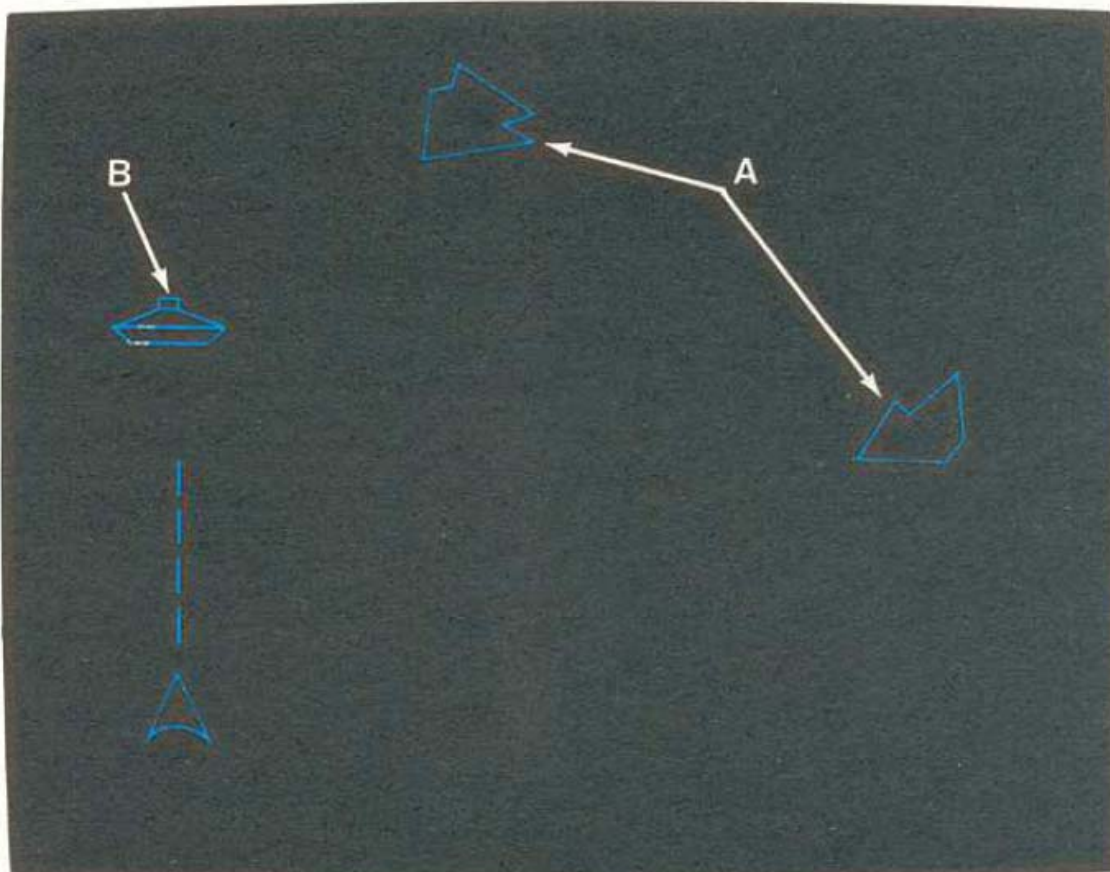
## STRATÉGIE ASTEROIDS

Comme les plus chevronnés le savent, il y a juste une stratégie. Apprenez-la. En fait c'est simple: vous tirez sur tous les astéroïdes, en n'en laissant qu'un ou deux à l'écran. Ensuite, placez-vous en embuscade dans l'un des quatre coins pour tirer sur les OVNI dès qu'ils apparaissent.

**A) Toujours laisser au moins un astéroïde.** Vous devriez probablement en laisser au moins deux, de taille moyenne ou petite. Une fois qu'ils sont démolis par un tir égaré ou une collision avec un OVNI méfiez-vous. Déplacez vous vers le centre. Les astéroïdes vont apparaître. Faire alors le même truc, réduire le nombre d'astéroïdes à un ou deux, et revenir à votre position d'embuscade.

**B) Quand un OVNI apparaît, tirez rapidement.** Utilisez la méthode à deux doigts couramment employée par les sorciers d'Asteroids. Cela signifie d'appuyer sur le bouton en alternant les doigts, pour une vitesse optimale. Vous avez un avantage sur les OVNI. Ils ne tirent pas pendant quelques secondes après être apparus sur l'écran. Tuez-les rapidement. Si un OVNI petit ou grand vient vers vous, il suffit de sortir de son chemin. Ne pas rester immobile proche du petit OVNI, sinon il va vous traquer et vous tuer.

**C) Vaisseau Bonus.** Vous obtenez un vaisseau en bonus tous les dix mille points. Si vous avez réussi à maîtriser la stratégie de l'embuscade, vous aurez bientôt plus de vaisseau que nécessaire.





# CENTIPEDE

## CENTIPEDE

**Insectes vidéo?** Centipede est le jeu vidéo Atari ayant eu le plus de succès depuis Asteroids. Le jeu est sorti en Juillet 1981, et fait depuis fièrement partie du top 10 de la liste des jeux rapportant le plus d'argent. À l'heure actuelle, la borne récolte environ 225\$ en moyenne par semaine.

**Centipede joue sur nos peurs futuristes:** à la fin, les insectes prévaudront. En fait, les insectes sont tellement énormes (radiations, peut-être?), que nous ne pouvons plus les écraser pour les tuer: Il faut faire griller ces satanées bestioles avec un Bug Blaster géant.

**Le jeu n'est pas pour les faibles.** Centipede est un jeu rapide avec des dispositifs de distraction incroyables. Votre tâche principale est de détruire tous les segments d'un mille-pattes, afin de vider l'écran et faire de la place pour un nouveau. Les obstacles sont nombreux. L'araignée tente comme une folle de vous tuer. La Puce encombre l'écran de champignons. Les scorpions empoisonnent les champignons, rendant folle la manœuvre du mille-pattes. Les nouveaux mille-pattes amènent de nouvelles couleurs dans le jeu, et bien sûr une action plus rapide. Tous les 12.000 points donnent droit à un nouveau Bug Blaster.

**Si les scores ne sont pas suffisants, considérez ceci:** Si vous obtenez un score de 800.000 points, la machine "deviendra dingue". Les rapports varient entre des lettres étranges et des endroits bizarres: des araignées allongées et autres images vidéo inattendues. Ceci semble être une marque déposée d'Atari. Missile Command aussi, comme le savent beaucoup d'entre vous, devient dingue à environ 810.000 points. Donc, ceci est notre défi pour vous: Obtenir 800.000 points et dites nous ce que vous voyez.

# CENTIPEDE ELEMENTS

## CENTIPEDE ELEMENTS

**A. Le mille-pattes** (10 points par segment, 100 points par tête). Le mille-pattes est le Roi du Royaume vidéo. Votre première priorité est de tuer le Roi, après quoi un nouveau roi, un nouveau mille-pattes apparaît: tout paré de nouvelles couleurs. Le Roi n'est pas roi pour rien, C'est un insecte malin qui peut se diviser et se multiplier si nécessaire. Ne le laissez pas se diviser: Toujours attaquer par la tête ou la queue et se déplacer progressivement vers l'autre extrémité. Ne le laissez pas se multiplier: Détruisez tous les segments du mille-pattes avant qu'il ne touche le bas et se reproduise. La pire position pour vous, est d'être avec des segments à attaquer à la fois dessus et dessous votre Bug Blaster.

**B. L'araignée** (300, 600, ou 900 points, en fonction de la distance à partir du Bug Blaster). L'araignée est le soldat du roi. Son principal objectif est de vous attaquer et de vous tuer, elle mange aussi quelques champignons de temps en temps, ce qui peut exciter la puce. Ne pas laisser l'araignée interférer votre partie. Une seule araignée peut apparaître à la fois, et elle ne peut jamais aller en arrière. Elle ne peut se déplacer que de haut en bas, ou vers l'avant. Tuez l'araignée si c'est pratique. Si vous ne pouvez pas la tuer facilement, ne vous inquiétez pas. Certains meilleurs joueurs peuvent tuer l'araignée toujours à 900 points. N'essayez pas de le faire quand vous apprenez le jeu, attaquer seulement l'araignée lorsque tous les autres éléments sont maîtrisés. Le meilleur conseil au début est d'être attentif en permanence à l'araignée, si elle se balance de haut en bas à gauche, restez sur la droite et concentrez vous sur les puces, champignons, scorpion, ou mille-pattes. Cependant, une fois l'araignée sortie de l'écran, soyez prudent. Déplacez-vous vers le centre. Une nouvelle araignée peut entrer d'un côté ou de l'autre et avec n'importe quelle inclinaison.

**C. La Puce** (200 points). La puce est le travailleur du Roi. Sa principale fonction consiste à reconstituer les champignons que vous avez détruits au bas de l'écran, il faut deux tirs pour tuer une puce. Nous aimons beaucoup tuer les puces, bien que certains joueurs effacent tout simplement les champignons qu'elles laissent derrière elles. Les puces apparaissent quand moins de cinq champignons sont dans votre zone de travail.

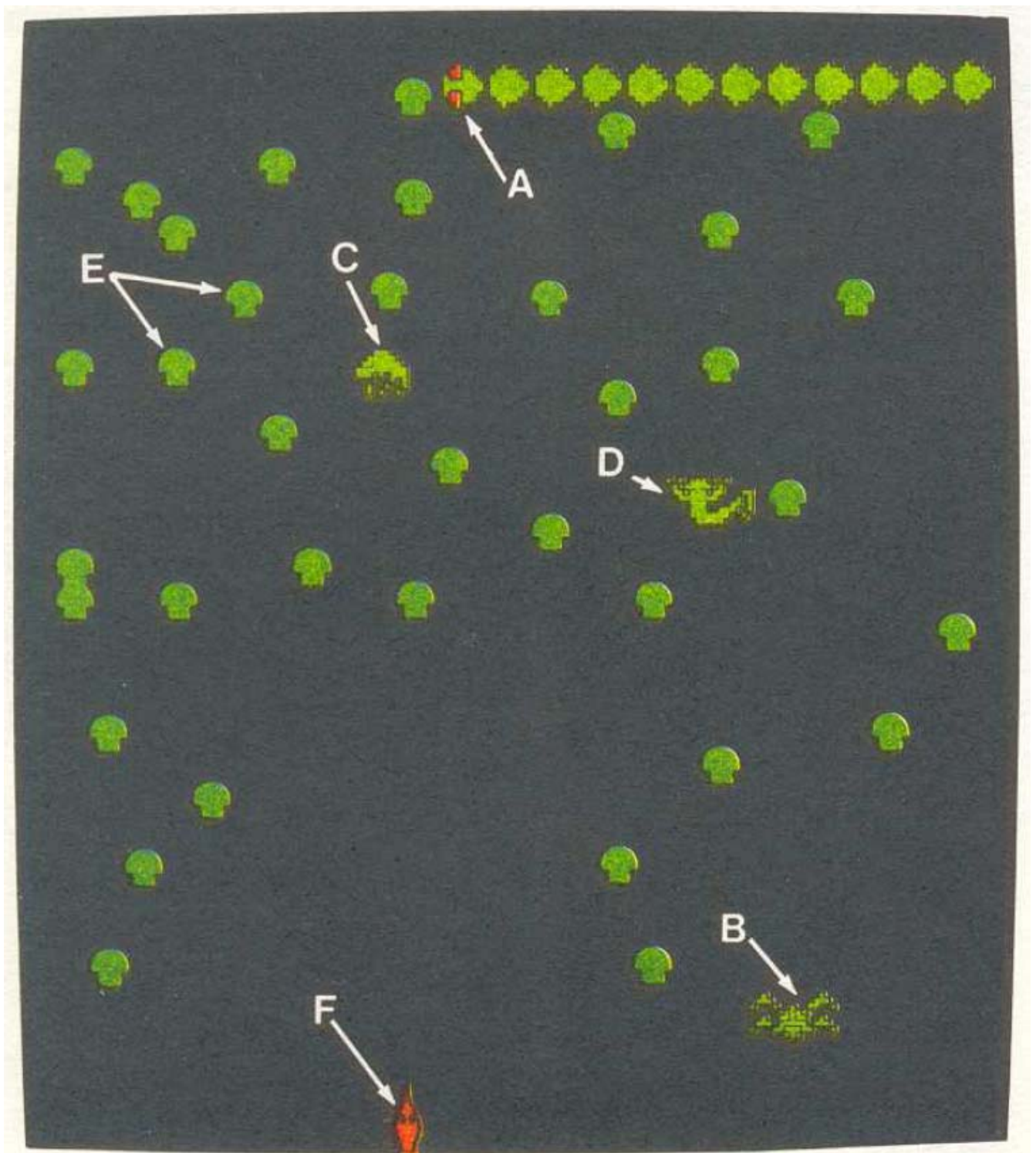
La zone de travail est la distance entre le bas de l'écran à la hauteur que votre Bug Blaster peut atteindre. Les puces continueront à venir tant qu'il reste moins de cinq champignons dans cette zone de travail. Il est facile de sortir de la trajectoire d'une puce. Ne les laissez pas vous distraire.

**D. Le Scorpion** (1000 points). Le scorpion est en fait un venimeux. Sa fonction principale est d'empoisonner les champignons. Si un mille-pattes rencontre l'un de ces champignons empoisonnés, il va plonger rapidement vers le bas. Par tous les moyens, tuez le scorpion. C'est la clé de vos meilleurs scores. Le vrai truc est de tuer le scorpion rapidement, avant qu'il n'empoisonne les champignons.

**E. Les Champignons** (5 points). Il existe trois types de Champignons: ceux de type 1 qui apparaissent au début du jeu ou par les puces, ceux de type 2 qui apparaissent quand un segment de mille-pattes est détruit, et ceux de type 3 qui sont empoisonnés par le Scorpion. Les types de Champignons 1 et 2, vont déterminer le chemin que le mille-pattes suivra vers le bas de l'écran. Vous apprendrez, conformément à la stratégie Centipede, comment prendre le contrôle de ce chemin. La seule vraie différence entre les Champignons de type 1 et de type 2, c'est que vous marquez cinq points supplémentaires pour le type 2 après que votre Bug Blaster fut détruit. Vous obtenez 5 points pour la destruction des Champignons de type 1.

Les champignons empoisonnés sont dangereux. Si un mille-pattes entre en contact avec un champignon empoisonné, il plonge rapidement vers le bas de l'écran. Le seul moyen d'arrêter sa chute est de le tuer en visant la tête!

**F. Le Bug Blaster.** Voilà, mon ami, c'est vous. Et vous feriez mieux de vous déplacer si vous voulez rester en vie. Ne restez pas inactif. Restez en mouvement. Soyez sportif. Comme Muhammad Ali, éblouissez-les avec votre jeu de jambes et vos coups de poing pour un meilleur impact.





# CENTIPEDE STRATEGY

## CENTIPEDE STRATÉGIE

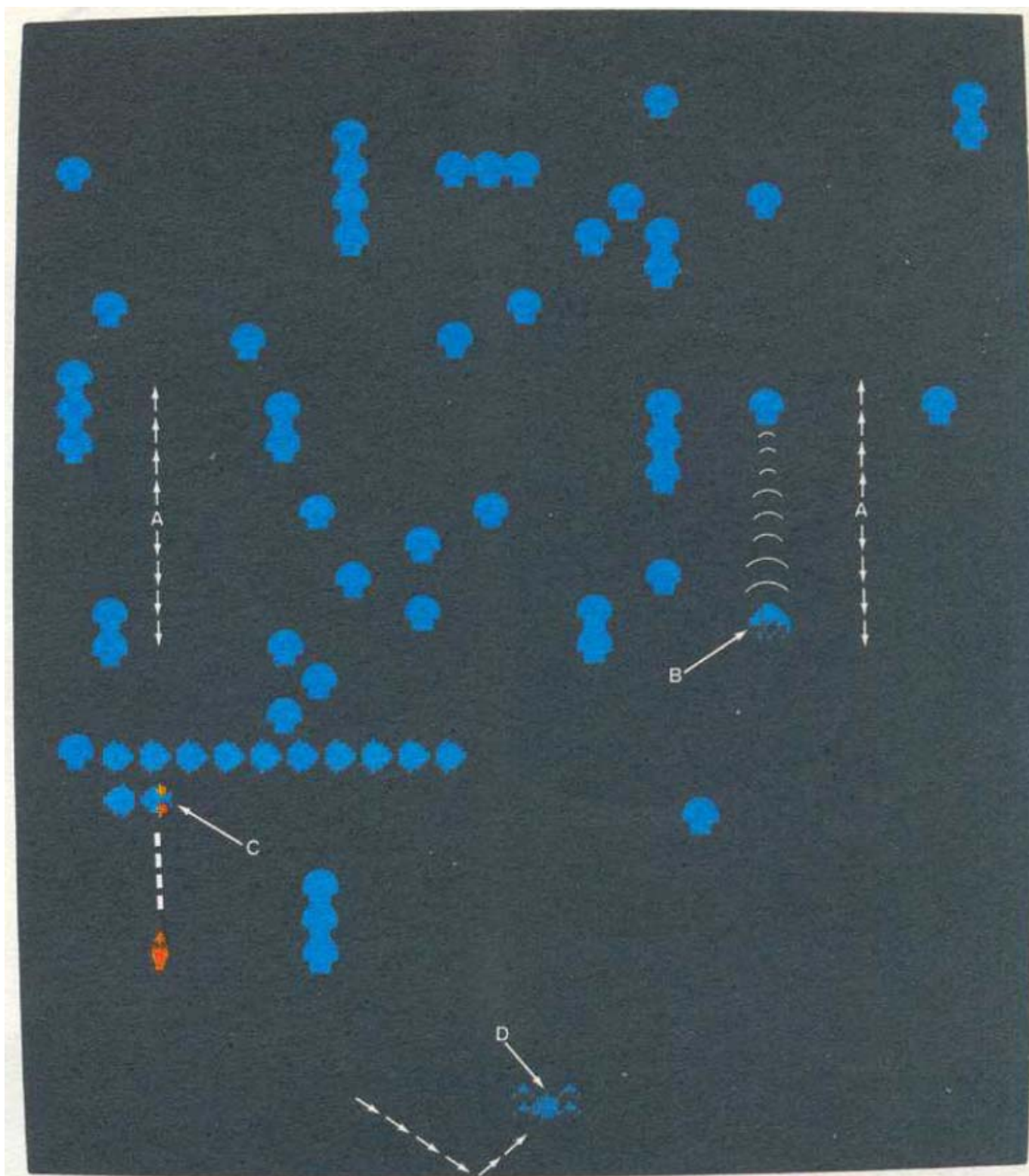
**A) Toujours se frayer un chemin à travers les champignons.** Le chemin doit être d'au moins trois champignons de large et dégagé en permanence. Il faut quatre tirs pour détruire un champignon. Comptez vos tirs et ne les gaspillez pas. Quoi que vous fassiez, ne pas diviser par inadvertance un mille-pattes tout en dégageant votre chemin. Vous en aurez trop à faire face. Le chemin vous donnera en permanence une image claire du Scorpion. Cela est essentiel pour accaparer 1000 points pour chaque Scorpion.

REMARQUE : Pour un contrôle total du tableau, il est préférable de dégager deux voies, l'une à droite et l'autre à gauche. Cela permettra de tuer proprement un Scorpion avant qu'il n'empoisonne les champignons.

**B) Tuez beaucoup de puces.** Les puces ont une valeur de 200 points, et avec un peu de pratique, elles sont faciles à détruire. Soyez prudent. Il faut deux tirs pour tuer une puce. Avec un seul coup, elle va doubler sa vitesse vers le bas. La façon d'attirer beaucoup de puces est simple: effacez tous les champignons dans votre zone de travail au bas de l'écran. Les puces continueront à venir jusqu'à ce qu'elles aient laissé cinq champignons.

**C) Tuez le mille-pattes par une série de tir.** Laissez le mille-pattes faire son chemin vers le bas juste au dessus de votre zone de travail. Quand vous avez une fenêtre de tir claire, le mitrailler de la tête à la queue, d'une rapide série de tir (votre doigt appuyé sur le bouton). S'il est tué de la tête à la queue, vous obtiendrez 100 points pour chaque section, pour une nouvelle tête qui pousse après avoir détruit la tête d'origine. REMARQUE: La longueur d'un mille-pattes diminue à mesure que progresse l'écran. Le premier écran est un mille-pattes 12-segment (tête et 11 segments). Le second écran a un mille-pattes de 11 segments (avec tête) et une seule tête isolée. Le troisième écran dispose de 10 segments et 2 têtes isolées, et ainsi de suite. Tuez les têtes isolées dès que possible. Elles vont vous causer des ennuis inutiles si vous les laissez trop approcher.

**D) Toujours œuvrer du côté sécurisé par rapport à l'Araignée.** Le bon côté est le côté où elle ne se dirige pas. Si elle va à gauche, restez sur la droite. L'araignée ne sera pas en mesure de vous attaquer (elle ne peut pas revenir sur ses pas) jusqu'à ce qu'elle atteigne le bord de l'écran puis revienne. Ne comptez pas sur les araignées pour faire des points quand vous apprenez le jeu. Tuez-les lorsque cela est possible ou nécessaire.



# DEFENDER

## DEFENDER

**DEFENDER a été le grand jeu vidéo de 1981.**

Il a raflé six des huit premiers prix émis par Playmeter, le magazine professionnel de l'industrie du divertissement Coin Operated. Et Williams Electronics est toujours surchargé de commandes pour cette borne à succès. Bien que Defender puisse sembler être un jeu vidéo spatial ordinaire, ne soyez pas dupe. C'est l'un des plus complexes et des plus remarquables des Hits Arcades. L'un des aspects les plus étonnants de Defender sont les graphismes: Il ya 256 combinaisons de couleurs différentes qui peuvent s'afficher sur l'écran à tout moment, ajouté à cela une variété de bruits et une grande variété de formes et de mouvements et vous avez un remarquable exemple des possibilités des jeux vidéo.

**Le destin du monde est entre vos mains.** Vous commandez un vaisseau spatial pour défendre des humanoïdes innocents d'une attaque extraterrestre. C'est une lourde responsabilité, si vos humanoïdes sont capturés et transportés de la Terre sur le territoire alien, ils mutent. Et ces mutants deviennent de dangereux ennemis pour votre vaisseau. Le jeu se joue en une série d'attaques par vagues. Une fois que vous avez détruit tous les Landers, une nouvelle vague commence.

**Defender est le jeu vidéo ultime requérant une habileté**

Steve Juraszek, une seule fois champion national à Defender (score élevé 15 963 100), précise que pour être un bon joueur à Defender, vous devez être «*très mécaniquement incliné* », et vous devez avoir « une bonne vue et des réflexes rapides ». Aucun truc n'est utilisé pour les scores élevés. Le secret, c'est la concentration et la pratique.

# DEFENDER ELEMENTS

## ELEMENTS DEFENDER

Une bonne compréhension des principes de base est indispensable pour des scores élevés. Passez vos premières parties à expérimenter, sentir les personnalités de chaque ennemis et les mouvements possibles de votre vaisseau spatial.

**A. vaisseau spatial.** Vous commandez ce vaisseau spatial, dessus et sous la surface de la Terre. Vous pouvez progresser dans l'atmosphère à la vitesse de votre choix. Vous pouvez inverser le sens et utiliser à volonté l'hyperespace pour voyager instantanément vers un autre lieu sur Terre.

**B. Les humanoïdes.** Les humanoïdes sont pacifiques tant qu'ils ont toujours une forme humaine. Ils marchent souvent sur la surface de la Terre en groupes. Ne pas leur tirer dessus, mais les protéger. S'ils commencent à muter, vous avez un gros problème sur les bras. Bien que vous surviviez à une collision accidentelle avec un humanoïde, lui va mourir.

**C. Landers.** (150 points). Vous devez détruire tous les Landers sur un écran pour terminer une vague d'attaque. L'objectif principal d'un Landers est de capturer les humanoïdes pour les emmener vers le haut afin de les transformer en mutants. Ils vont vous tirer dessus, mais vous pouvez facilement éviter leurs tirs. Il y a quatre à cinq Landers sur un écran la plupart du temps.

**D. Mutants (150 points).** Ceux-ci se forment lorsque le Lander ramène avec succès un humanoïde vers le haut de l'écran, puis le Lander aspire l'humanoïde dans son vaisseau spatial et le transforme en mutant. Ceux-ci sont dangereux. Leur principal objectif est de vous tuer, sans jamais tirer directement sur vous, mais toujours avec un angle. Si un mutant apparaît, rassembler



toute votre énergie pour le tuer. Si les Landers ramènent tous vos humanoïdes dans la partie supérieure de l'écran, c'est l'explosion de la planète. Ce n'est pas beau à voir, et il est quasiment impossible de rester en vie.

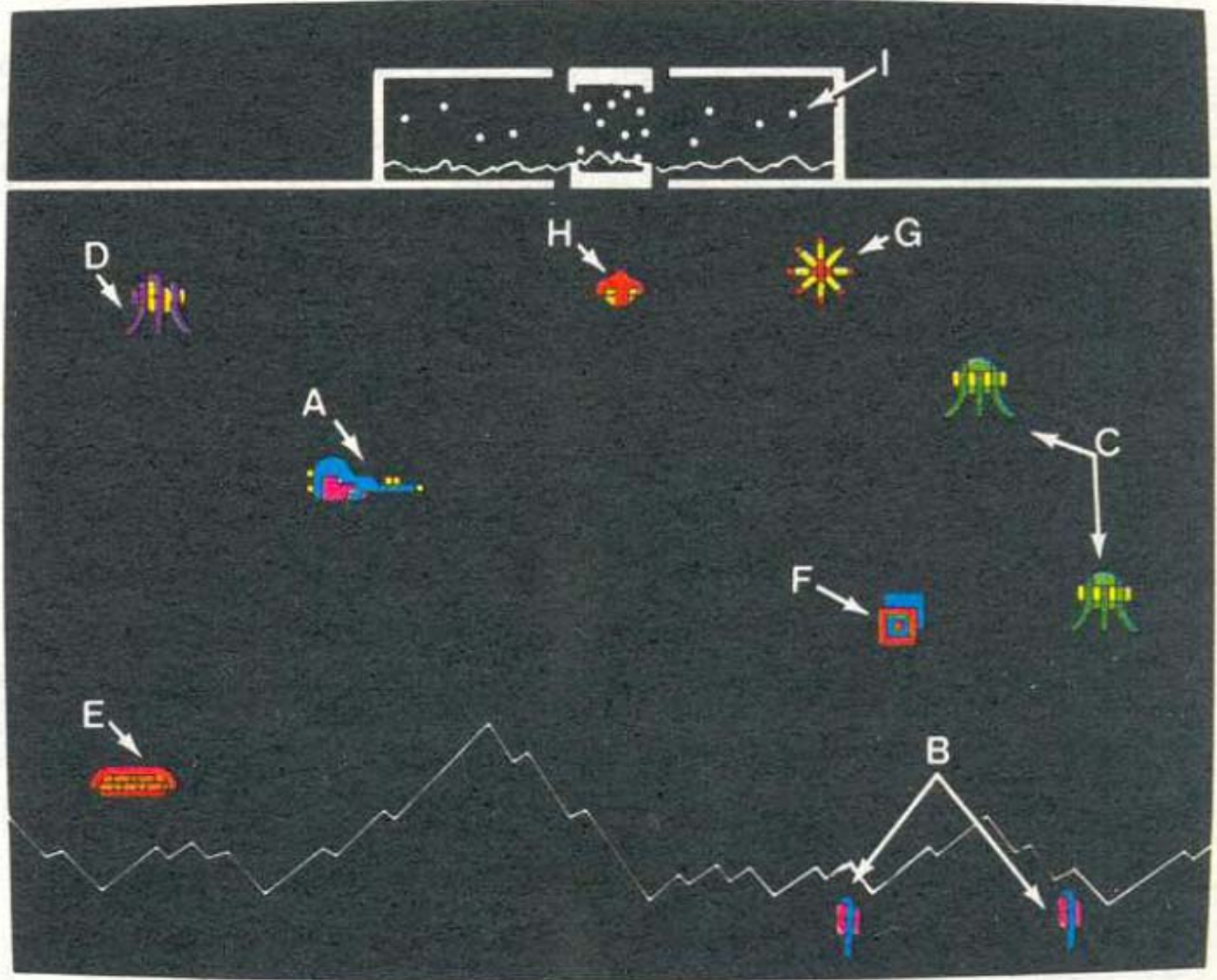
**E. Baiters.** (200 points). Les Baiters apparaissent à la fin de la vague d'attaque, afin d'accélérer le jeu. Ils vous suivront de près, et peuvent tirer et aller plus vite que vous, tuez les Baiters dès qu'ils apparaissent. Ils sont assez gros. Si un trop grand nombre de Baiters apparaissent, vous aurez sûrement à utiliser l'hypermespace. Les Baiters disparaissent lorsque tous les Landers sont détruits.

**F. Bombers.** (250 points). Les Bombers sont assez passifs, Ils se déplacent en groupes de un à trois, laissant derrière eux des champs de mines. Vous ne pouvez pas tirer sur ces mines. Vous devez les éviter. Essayez de tuer les Bombers avant qu'ils ne posent les mines.

**G. Vaisseaux-mères** (1000 points). Les vaisseaux-mères font partie de vos pires ennemis. Ils permettent également d'obtenir des points élevés. Un vaisseau-mère apparaît sur la 2ème vague, trois sur la 3ème, et quatre sur la 4e, lorsqu'ils sont détruits, 5 à 7 Swarmers sont libérés par le vaisseau-mère, et doivent être tués.

**H. Swarmers.** (150 points). Les Swarmers sont libérés par les vaisseaux-mères après qu'ils soient détruits. Ce n'est pas amusant. Ils vous suivent de près. Certaines personnes utilisent une Smart-Bombe dès l'instant où un vaisseau-mère a été tué. D'autres plus habiles mais prudemment vont tuer les swarmers un par un.

**I. Scanner.** Ce scanner affiche une vue d'ensemble de toute la zone de combat, votre aire de jeu est entre crochets. Vos lasers ne peuvent pas tuer les ennemis hors de l'aire de jeu, ce scanner doit être constamment surveillé. Si vous voulez un vrai défi, essayez de jouer toute la partie seulement avec le scanner. Ne regardez pas l'écran, il permettra de développer et de tester vos aptitudes Defender.



# DEFENDER STRATEGY

## STRATÉGIE DEFENDER

La stratégie clé est de rester en vie. Vous obtenez une nouvelle Smart-Bombe et un nouveau vaisseau tous les 10.000 points. Au cours du jeu, les ennemis les plus agressifs entrent dans la zone de combat. Pour rester en vie passé les 30.000 points, vous aurez besoin de savoir comment utiliser chacun des contrôles.

Les stratégies ci-dessous s'appuient les unes sur les autres. Il est essentiel de connaître la stratégie A. Avant de pouvoir passer à la B, et ainsi de suite : une fois que vous arrivez à la stratégie B, vous utilisez encore ce que vous avez appris de la stratégie A. Vous continuez ainsi simplement en l'approfondissant. Rappelez-vous: Votre objectif fondamental est de tuer tous les Landers à l'écran pour terminer une vague d'attaque. Il est nécessaire de les tuer rapidement, de sorte qu'ils ne transforment pas vos Humanoïdes et que les Baiters n'apparaissent pas.

**A) Stratégies de débutants.** Il y a certaines stratégies de base qui doivent être développées et apprises dès que possible. Toutes ces stratégies, une fois apprises, se poursuivront tout au long de votre partie.

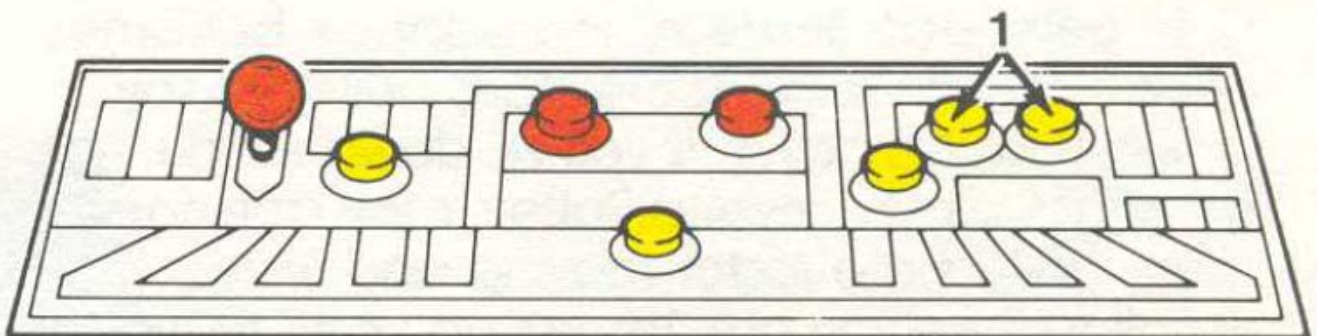
### **1. Appuyer sur les boutons Déplacement et Fire ensemble.**

Considérez ces deux boutons comme un seul. Toujours les appuyer ensemble et aussi vite que vous le pouvez. Développer le "doigté Defender"(!). Ne pas cesser de le faire, sauf si vous êtes dans une situation de mort instantanée. Il est important de rester en mouvement et de continuer à tirer.

**2. Voler à basse altitude.** Beaucoup de bons joueurs Defender volent rarement plus de deux pouces au-dessus de la surface de la Terre. Il est important de protéger correctement les humanoïdes.

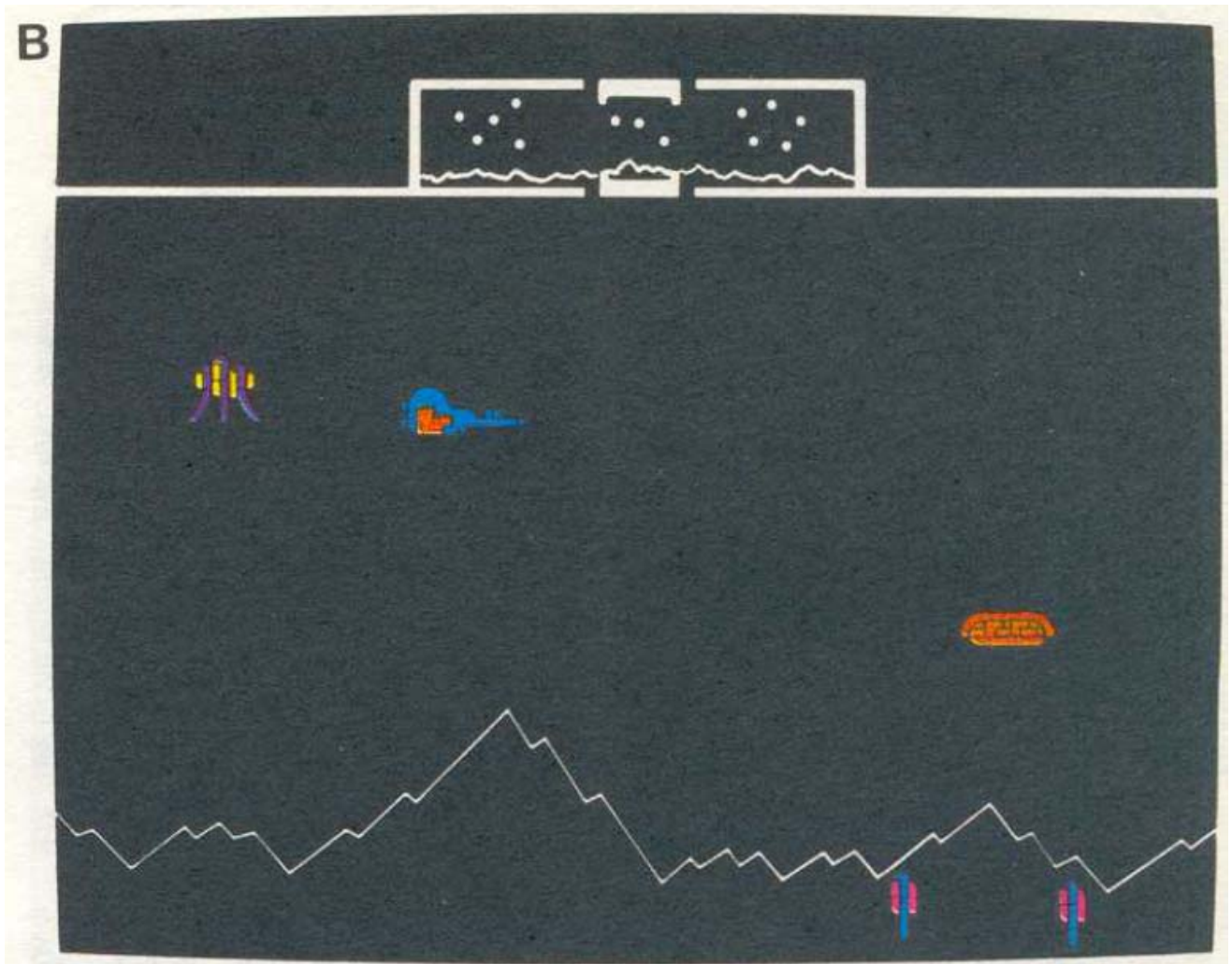
**3. Tuez les Landers kidnappeurs.** Détruisez les Landers quand ils emmènent vos Humanoïdes vers le haut. Ne pas tuer vos humanoïdes. Une fois que vous avez tué un Lander, récupérer l'Humanoïde et le ramener sur Terre vous apportera des points supplémentaires. Vous gagnez 500 points par humanoïde sauvé, et un supplément de 500 pour chaque Humanoïde ramené sur Terre. Vous pouvez également obtenir des points en tuant directement les Landers.

A

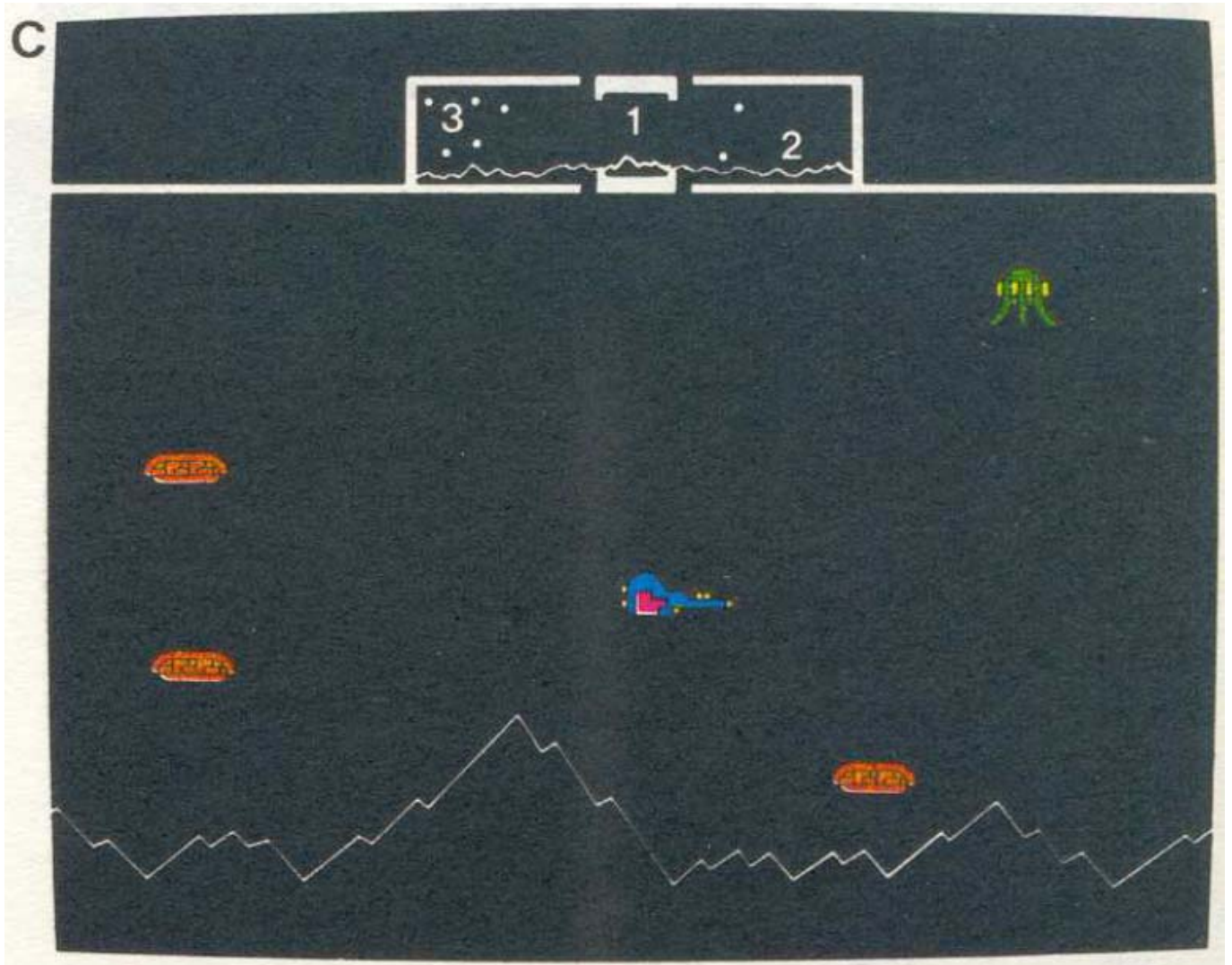




**B) Stratégie inverse.** La stratégie inverse commence sur le deuxième écran. Elle doit être utilisée avec parcimonie, et seulement lorsque c'est nécessaire. La plupart des Stratégies inverses avantageuses concernent les mutants. Les mutants sont dangereux et difficiles à tuer. Ils vont également suivre tous vos mouvements. Une bonne façon de les tuer est d'avancer vers un mutant, s'inverser(x2), et le détruire instantanément. Votre inversion va dérouter le mutant et l'immobiliser un instant.



**C) Stratégie de l'Hyperspace.** L'hyperspace devient nécessaire lorsque le score commence à augmenter, disons environ 30.000 points. Si vous avez traîné au cours d'une vague d'attaque, plusieurs Baiters peuvent apparaître. Ces Baiters sont plus rapides et tirent plus vite aussi. Il n'est pas nécessaire de gaspiller une précieuse Smart-Bombe pour eux. Vous pourriez aussi bien leur échapper avec l'Hyperspace. Méfiez-vous: vous n'avez aucune idée où vous allez vous retrouver. Soyez prêt à vous déplacer instantanément dès que vous avez réapparu sur l'écran. Le point 1 de l'écran radar indique l'endroit où vous êtes avant l'Hyperspace. Le point 2 montre où vous pourriez finir en toute sécurité. Le point 3 montre où vous pourriez finir et mourir.



**D) Stratégie Smart-Bombe.** Les Smart-bombes sont précieuses. Utilisez-les pour obtenir un potentiel maximum de points. Vous devriez être capable de survivre sans les Smart-bombes jusqu'à environ 30.000 points, à ce stade vous devriez en avoir 6. Attendez jusqu'à ce que plusieurs vaisseaux-mères apparaissent sur l'écran en même temps. Puis utilisez une Smart-Bombe sur tout l'écran pour 1.000 points par vaisseau-mère. Le seul autre moment pour utiliser une Smart-Bombe, c'est quand vous n'avez pas d'autre choix: quand tous les types d'ennemis sont à l'écran. Il est toujours préférable d'utiliser une Smart-Bombe, pour faire le maximum de points.

# DONKEY KONG

## DONKEY KONG

**Quelque chose s'est perdue dans la traduction.** Selon Nintendo of America, le mot "âne" est une traduction anglaise du mot japonais «stupide». Ainsi, le jeu que nous connaissons comme "Donkey Kong" est connu dans tout le Japon comme "Stupid Kong." Cela aurait pu être pire.

**Donkey Kong ou Stupide Kong** peut importe le nom que vous choisissiez d'utiliser, à la date d'impression, c'est le jeu numéro un qui rapporte le plus d'argent dans le pays. Et il n'y a aucun doute que Donkey Kong ai atteint un sommet en popularité. Il continue de se hisser, pour ainsi dire, vers le sommet élevé où les Astéroïdes, Defender, et Pac-Man se dressaient autrefois. Si vous deviez mettre tout votre argent pour le prochain jeu-vidéo à sensation, on ne peut pas faire mieux que de tout mettre à Donkey Kong.

**C'est quoi le problème?** La plupart des personnes vont parler d'animation fantastique, avec Donkey Kong se frappant la poitrine et saisissant une fille pour l'entraîner vers le haut d'un immeuble. Il y a aussi des effets sonores sauvages. Ces deux éléments d'animation et de son pourraient vous forcer à mettre quelques pièces de votre argent de poche dans la borne. Mais pour continuer à vous prendre des pièces, Donkey Kong doit avoir quelque chose d'autre, une plus grande récompense. Oui c'est ça !

**Donkey Kong un jeu vidéo nouvelle vague.** Ce jeu vous procure quatre tableaux totalement différents pour votre pièce. En fonction du niveau dans lequel vous jouez, vous aurez à composer avec des rampes, ascenseurs, boules de feu, tapis roulant, ressorts, tonneaux, poutres, et, bien entendu, Kong.

Par conséquent, il y a le défi immédiat de monter de plus en plus haut dans le bâtiment, et de maîtriser les quatre tableaux du jeu.

**Donkey Kong exige à la fois des compétences et de la stratégie.**

Vous devez être aptes à déplacer, sauter, et faire utiliser le marteau à Jumpman, mais aussi vous devez planifier soigneusement votre chemin vers le haut. C'est le premier jeu que nous connaissons qui marie avec succès ces deux éléments du jeu vidéo. Il faut au moins un mois pour devenir simplement bon sur cette borne. Vous pourrez ensuite passer une autre année à vous amuser avec lui (aucun d'entre nous n'est las de ce jeu).

**L'objectif de Donkey Kong est simple.** Un bâtiment est en construction. Kong attrape une demoiselle aux cheveux blonds et l'amène vers le sommet d'un niveau de construction. Vous-Mario, le brave charpentier entendez les cris de la jeune femme, et pour l'aider vous vous transformez en héros Jumpman: (le sauteur) son potentiel. Votre mission, pour le reste de votre temps, est d'essayer de sauver la jeune fille. Le problème, c'est que chaque fois que vous arrivez au sommet de l'échelle, Kong reprend votre demoiselle et la transporte à un autre niveau. Les quatre niveaux sont les quatre jeux différents, vous devez apprendre à y jouer.

**Séquence d'écrans:** L'ordre des écrans finit par devenir répétitif. Il faut beaucoup de temps pour y arriver cependant. La séquence des écrans est présentée, avec des rampes étant A, ziggourats B, C Ascenseurs et tapis roulants D:

A • B • A • C • B • A • D  
C • B • A • D • A • C • B  
A • D • A • C • A • B  
A • D • A • C • A • B  
A • D • A • C • A • B



# DONKEY KONG ELEMENTS



## DONKEY KONG ELEMENTS

Certains éléments restent fondamentalement les mêmes sur tous les écrans. Ceux-ci sont les plus importants à apprendre. Parmi eux se trouvent:

**Jumpman** (Mario, le Brave Charpentier): C'est vous. Passez vos dix ou quinze premières pièces pour maîtriser Jumpman. Ne vous inquiétez pas du score. Apprenez à monter sur des échelles et à sauter les barils avec facilité. Une fois que ces deux bases sont apprises, la véritable stratégie peut commencer.

**Donkey Kong:** Ne vous inquiétez pas à propos de Kong. Il suffit de ne pas aller près de lui, ou vous êtes mort. Votre seul souci c'est les objets qu'il jette sur vous.

**Demoiselle:** Elle est l'objectif, celle avec le baiser magique. Passez votre temps à essayer de l'atteindre, mais ignorez ses appels à l'aide, ils servent seulement à vous distraire.

**Marteau:** Le marteau apparaît sur les écrans A, B et D. Passez un peu de temps à apprendre à l'utiliser. C'est votre seul moyen de tuer les ennemis (barils, boule de feu, etc.)

Rappelez-vous: (1) Vous devez sauter pour attraper le marteau et (2) Vous pouvez vous déplacer vers les barils et boules de feu avec le marteau, mais lorsqu'il disparaît, elles reviennent vers vous.



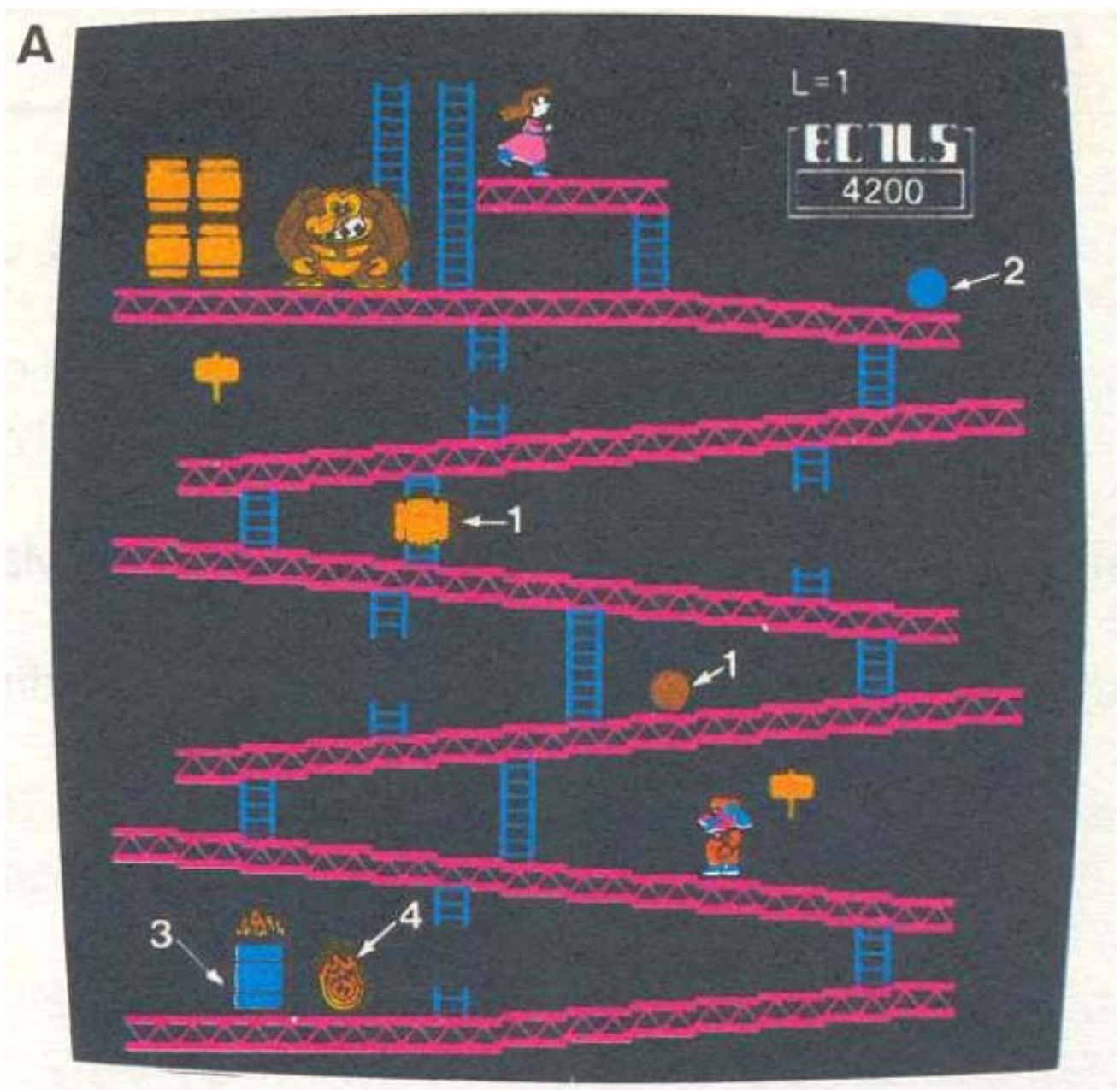
## A) Le modèle rampe

**1. Barils.** Les barils vont généralement rouler sur les rampes. Cependant, parfois, ils peuvent tourner sur le côté et chutent à travers les échelles, vous pouvez sauter les barils qui roulent. Ceux qui tournent sur le côté risquent de vous tuer rapidement. Evitez-les! Certains barils peuvent vous suivre et vous tuer, surtout si vous êtes en dessous ou sur une échelle.

**2. Fûts.** Ceux-ci sont de couleur bleue. Ils agissent de manière similaire aux barils.

**3. Fourneau. (baril en feu).** Ignorez le, Il ne sert qu'à produire la boule de feu.

**4. Boule de feu.** Si vous êtes assez rapide, vous pouvez ignorer la boule de feu. Elle n'entre dans votre jeu que si vous vous attardez ou revenez en arrière, alors méfiez-vous, elle brule.



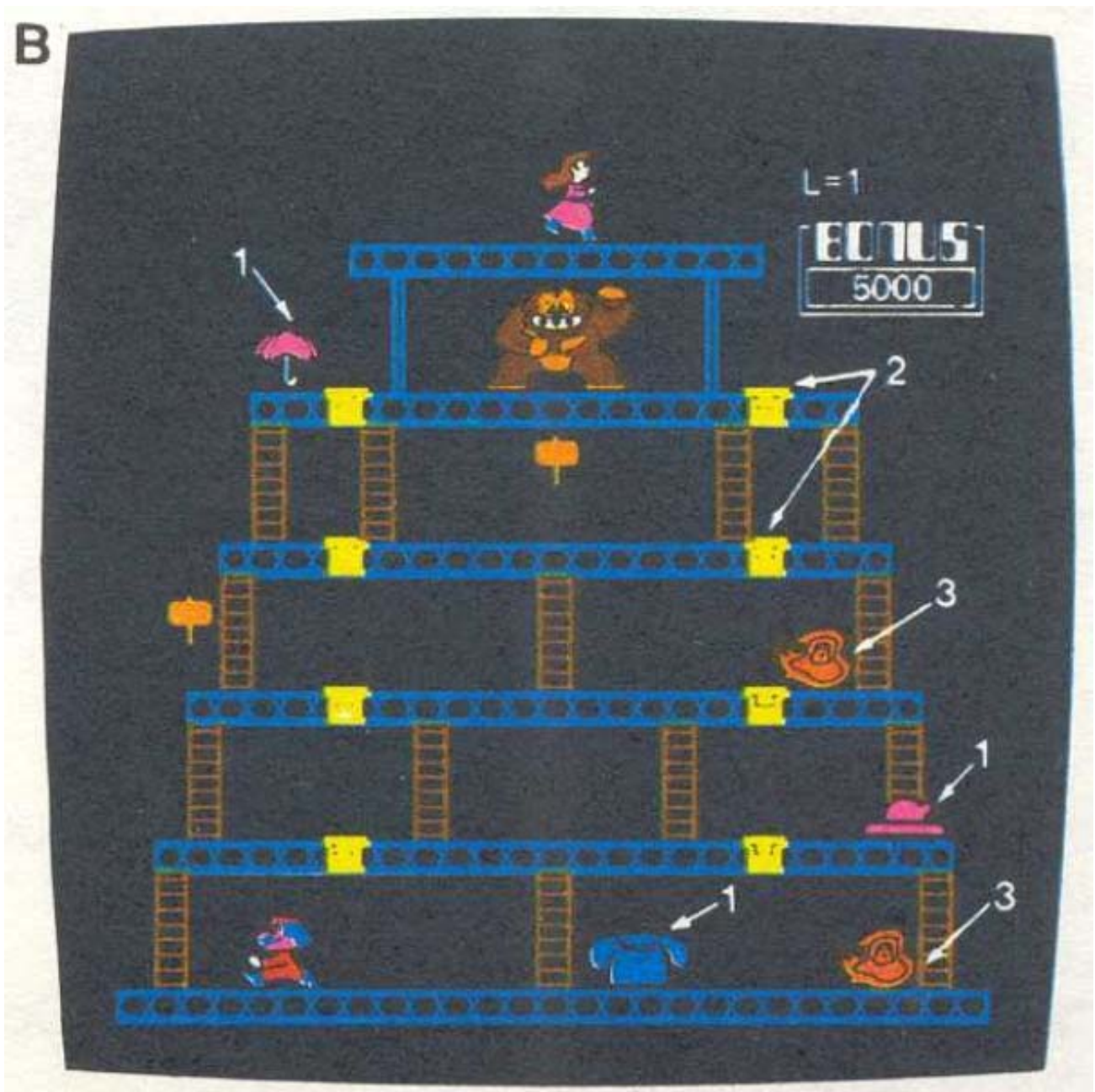


## B) Le modèle Ziggurat

**1. Objets** (téléphone, chapeau, parapluie). Les objets sont cocasses et vous font gagner des points bonus. Ne les prenez que lorsque c'est pratique. Ne sortez pas de votre chemin pour les obtenir. Si vous maîtrisez le modèle Ziggurat, vous serez probablement en mesure de les ramasser tous sans perdre de temps.

**2. Bouchons** (Rivets). Vous devez tous les enlever (huit) pour terminer l'écran. Marchez ou sautez par-dessus un rivet pour l'enlever. Une fois enlevé, vous devez sauter au dessus du vide, si vous tombez vous mourrez.

**3. Foxfires** (feu-follet). Il s'agit de grandes boules de feu qui sont faussement lentes. Elles sont très intelligentes, comme les monstres de Pac-Man. Elles vous suivent, et vous pouvez les attirer vers vous. Elles ne peuvent pas traverser les rivets enlevés. Elles peuvent, toutefois, prendre les échelles plus rapidement que vous.





### C) Le modèle ascenseur

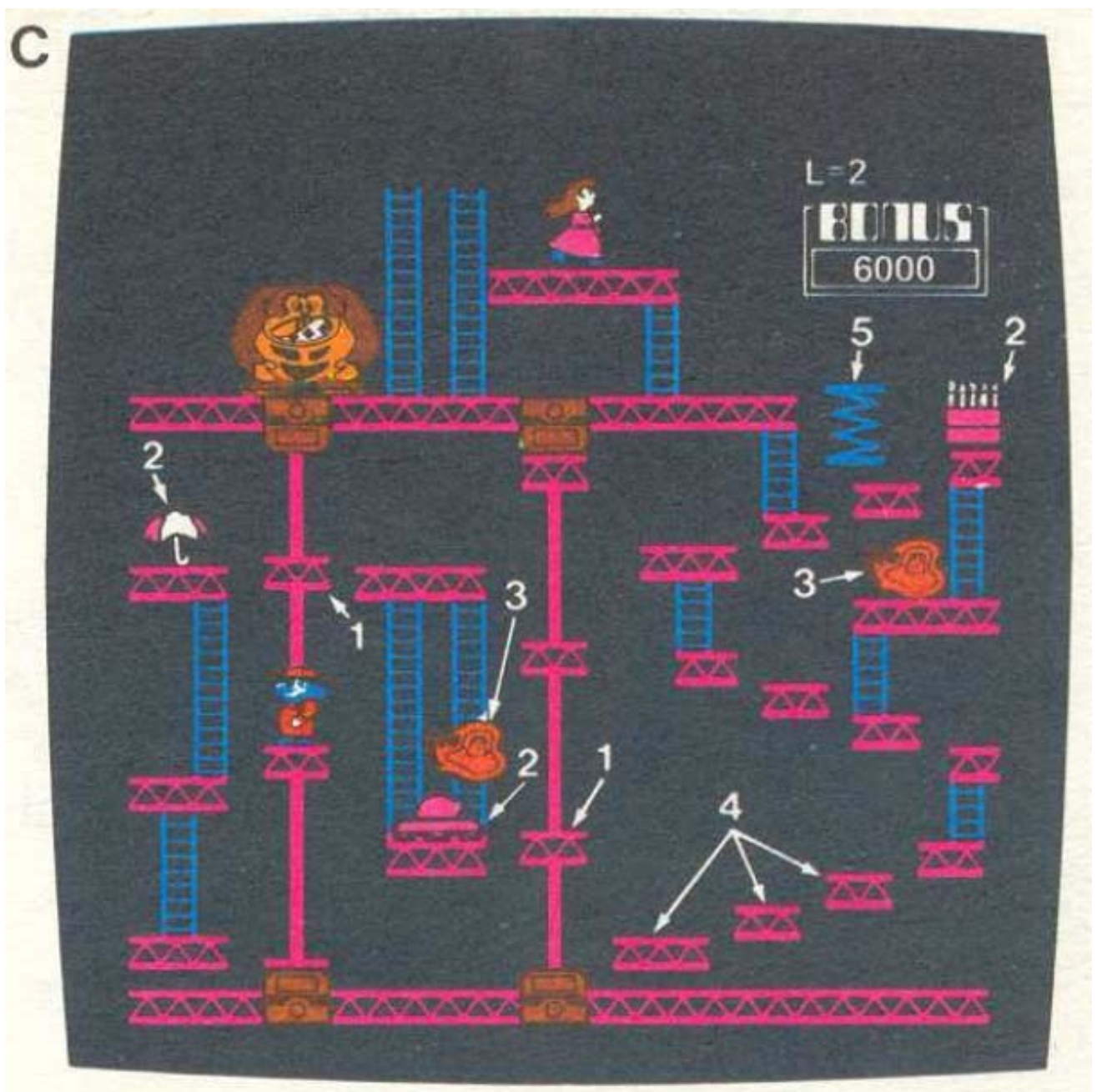
**1. Ascenseurs.** Ceux-ci se déplacent à vitesse constante, de haut en bas, comme illustré. Allez sur un ascenseur qui monte quand il est environ un pouce au-dessous de vous. Sautez sur un ascenseur qui descend quand il est environ un pouce au-dessus.

**2. Objets.** Prenez-les si c'est pratique. Dans le cas contraire, ignorez-les.

**3. Foxfires**(feux-follets). Surveillez en permanence où ils sont. La bonne stratégie est de les éviter.

**4. Marches.** Vous devez apprendre à sauter les marches. Cela demande de la pratique. En vertu de la stratégie, vous apprendrez le passage des marches et les zones sécuritaires et dangereuses.

**5. Ressort.** Ceux-ci peuvent vous tuer rapidement si vous êtes lent. Toujours être au courant de leur arrivée. Ils n'attaquent que certaines étapes, et suivent des schémas prédéterminés.



### D) Le modèle Incinérateur

**1. Les tapis roulants.** Les tapis peuvent se déplacer vers la gauche ou la droite. Tel que déterminé par la direction de Kong au sommet. Si vous vous déplacé à leur rencontre, votre déplacement est ralenti, si vous allez dans leur sens, vous courez deux fois plus vite.

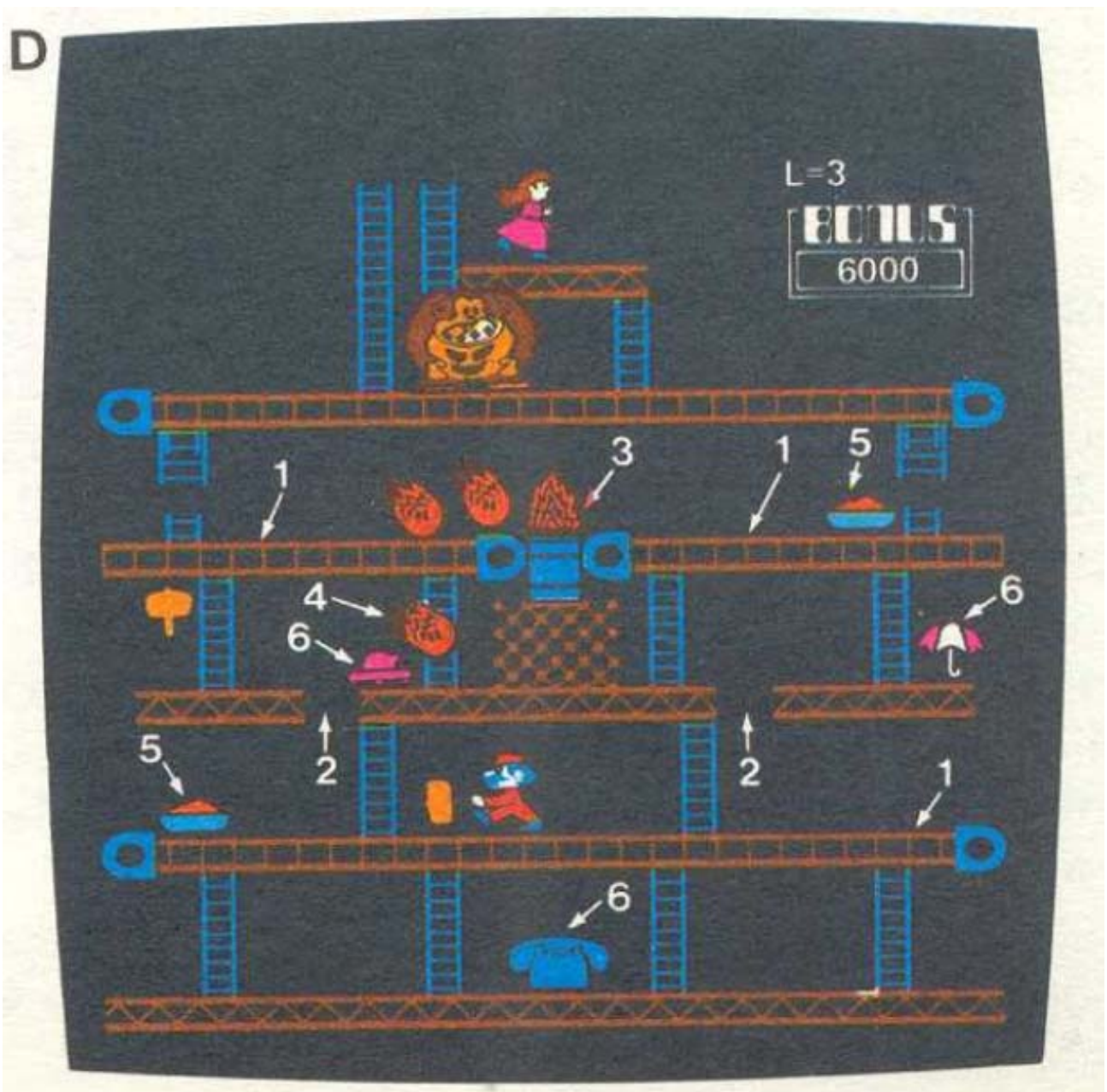
**2. Trous.** Les trous doivent être franchis avec un saut en courant. Ne traversez pas par hasard. Vous risquer de tomber et mourir.

### 3. Four. A éviter!

**4. Les feux-follets.** Ces boules sont agressives, et c'est l'une des principales causes de mort. Elles doivent composer avec la vitesse de l'incinérateur et ne peuvent pas traverser les trous.

**5. Auge à ciment.** Vous pouvez les sauter. Si vous les touchez, vous êtes mort. Elles donnent de bons points de bonus lors de l'impact avec le marteau.

**6. Objets.** Prenez-les si c'est pratique. Ne pas prendre de risque pour les avoir.



# DONKEY KONG STRATEGY

## STRATÉGIE DONKEY KONG

### A) La rampe

Le chemin de base à suivre tout le temps est indiqué, les techniques individuelles de sécurité faisant suite à ce chemin sont données ci-dessous.

#### **Niveau un:**

C'est le plus facile des trois niveaux. Plus précisément:

**Point 3.** Courir aussi vite que possible à ce point. Un baril roulera vers vous, le sauter. Si vous avez hésité, attendre ce baril au point 2 pour sauter par dessus. Reprenez ensuite le chemin indiqué.

**Point 4.** Attendre entre ces deux échelles, sauter les barils autant que nécessaire jusqu'à pouvoir gravir l'échelle à l'extrême gauche.

**Point 7.** Se déplacer rapidement du point 5 au point 7, en sautant les barils dans la course. Si vous avez pris du retard précédemment, arrêtez-vous au point 6, attendez le moment propice en sautant les barils, puis montez à l'échelle au point 7.

#### **Niveau deux:**

Le jeu s'accélère. Plus précisément:

**Point 2.** Foncer sans hésitation jusqu'à ce point. Si vous êtes rapide, vous pouvez semer le premier baril Kong. Un second baril descendra de l'échelle vers vous. Sauter le, méfiez-vous après avoir sauté le baril si un troisième baril passe au-dessus de vous. Puis reprendre le chemin indiqué.

**Point 4.** Attendre entre ces deux échelles, comme avant, jusqu'à ce que ce soit sûr de grimper au point 5.

**Point 5.** Attendre sous le marteau les barils. Lorsque le premier baril vient, il faut sauter et attraper le marteau en même temps. Puis déplacez vous prudemment vers le point 6, être à l'arrêt pour tuer les barils. Ne tuez pas les barils en vous déplaçant.

**Point 6.** Attendre ici jusqu'à ce que votre marteau s'épuise. Un baril sera probablement près de vous lorsque le marteau sera épuisé. Soyez prudent. Évitez-le ou sautez-le, le cas échéant. Ensuite, passez au point 7.

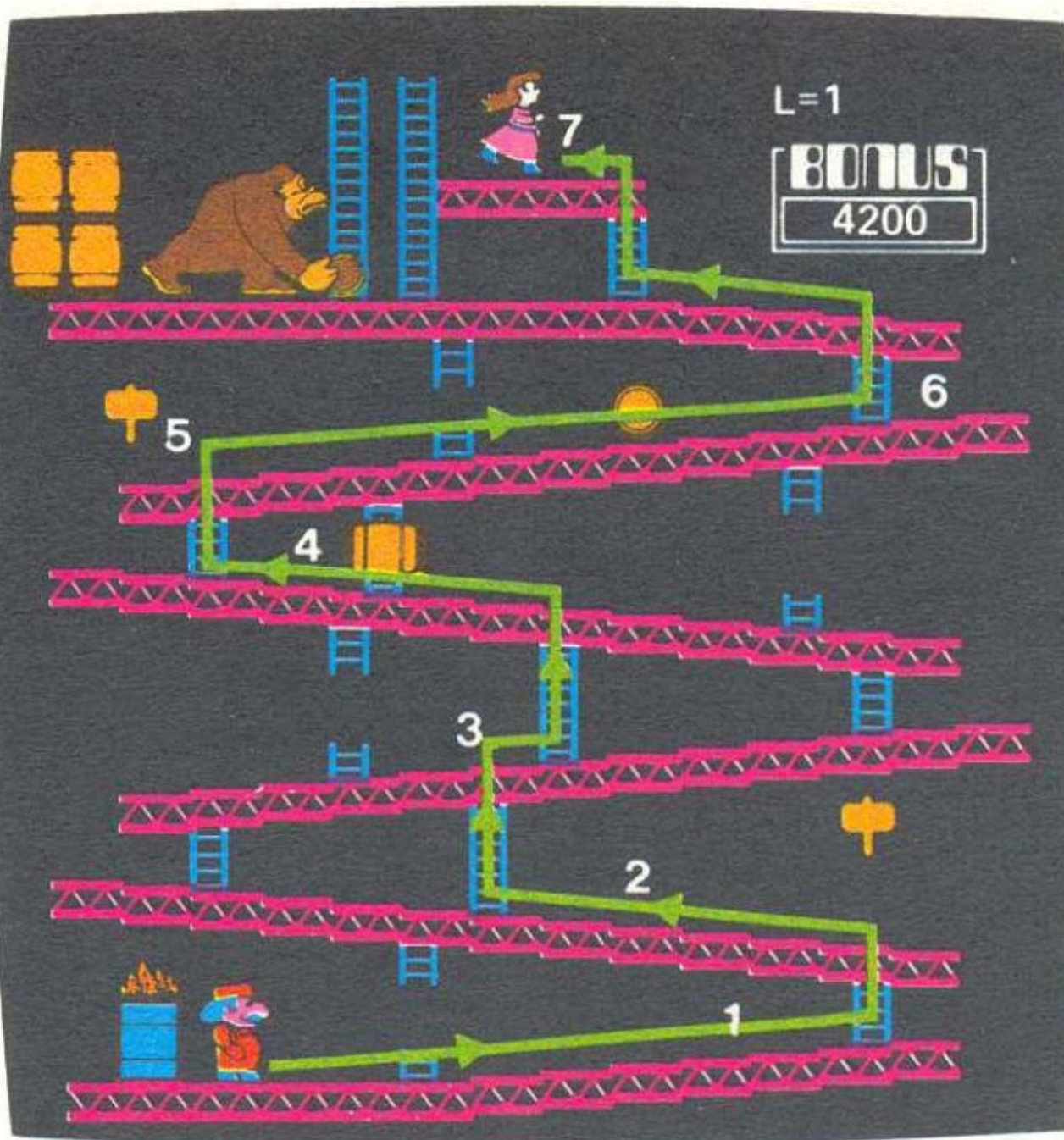
#### **Niveau trois**

Le modèle le plus rapide de la rampe. Plus précisément:

**Point 1.** Aller à ce point et attendre. Vous ne serez pas en mesure de dépasser le premier baril Kong cette fois. Une fois que le baril atteint la rampe du bas et roule vers vous, le sauter. Reprendre le chemin après le saut. Au point 4 : Suivez l'action de jeu identique à celle décrite à partir du point 4 ci-dessus (niveau deux).



A



## B) Le modèle Ziggurat

Vous devez supprimer tous les rivets pour déstabiliser la structure et provoquer la chute de Kong. Les boules de feu vont vous suivre de près. Les chemins ci-dessous sont des guides. Compte tenu de la nature de la puce d'ordinateur, vous devrez peut-être modifier les chemins au cours du jeu. Trois choses à retenir:

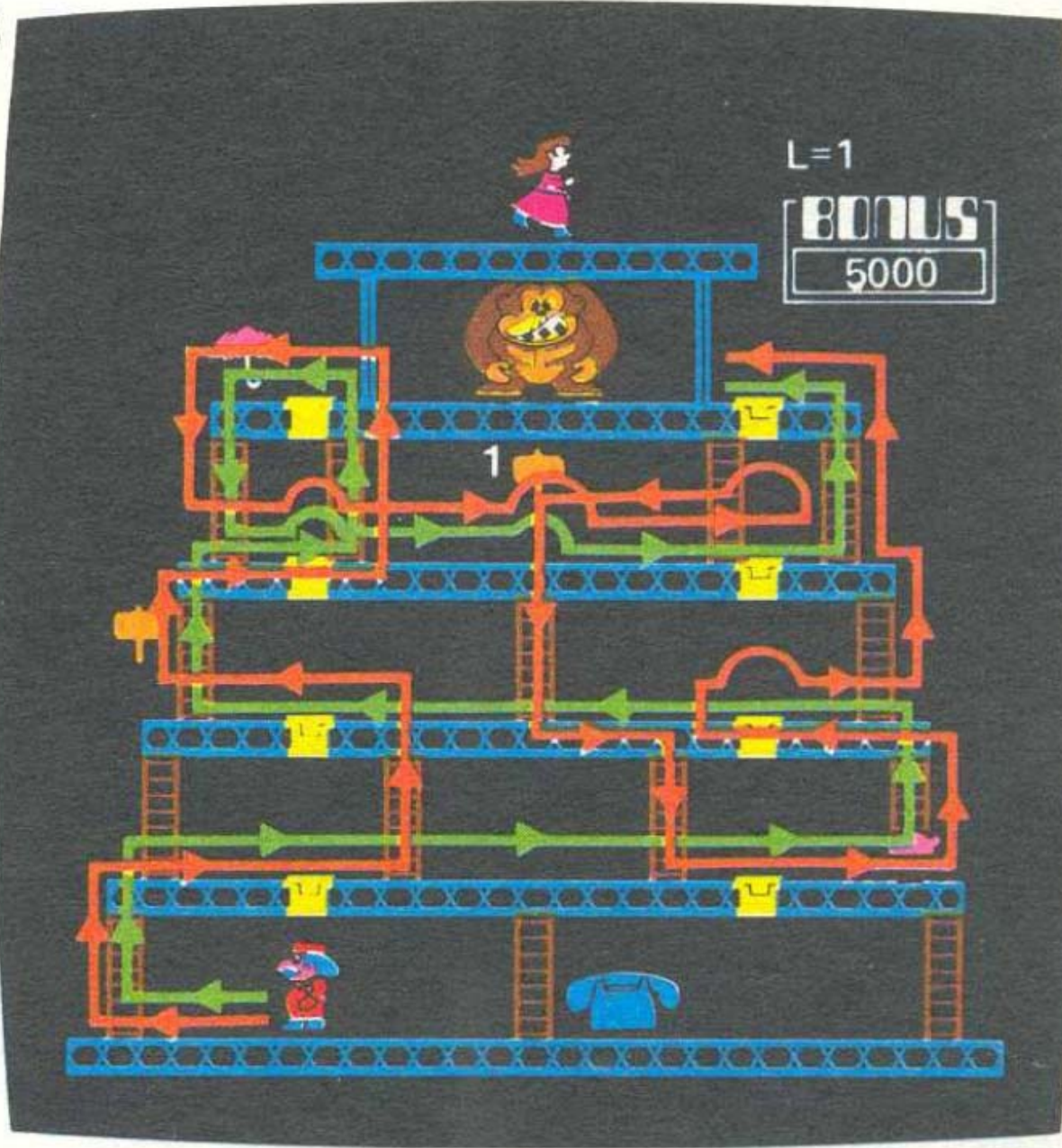
- (1) Ne pas se préoccuper des objets. S'ils sont là, les prendre. Dans le cas contraire, les ignorer.
- (2) Vous ne pouvez pas traverser un rivet supprimé. Vous devez le sauter, mais les boules de feu ne peuvent pas sauter les rivets supprimés.
- (3) Les boules de feu entrent toujours par le côté opposé de Jumpman. Si vous êtes à gauche, elles vont entrer sur la droite.

**Chemin vert:** Suivre ce chemin si un feu-follet entre par la rangée du bas. Si vous le faites sans hésitation, vous serez en mesure de récupérer le marteau lorsque les feux-follets seront proche du sommet, au point 1, prenez le marteau et tuer le plus grand nombre possible de feu-follet. Après les avoir tués, cela doit être sans danger de reprendre le chemin et d'enlever les rivets.

**Chemin rouge:** Si un feu-follet entre dans la troisième rangée, vous devrez effacer un côté à la fois. Il s'agit d'un processus plus difficile. Au moment de vous rendre au point 2, les feux-follets devraient être dans les étages supérieurs. Descendez les échelles, enlevez les rivets du bas, et remontez vers le marteau à ce point.

2. Récupérez le marteau et tuez les feux-follets, puis enlever les derniers rivets.

B





### C) Le modèle ascenseur

Ce motif apparaît une seule fois avant le 1<sup>er</sup> Tapis roulant. La maîtrise du saut est super importante. Une fois que vous avez appris à sauter correctement, suivez ce chemin de base. Un parcours rapide à travers les ascenseurs sera alors facile.

**Le point 1.** Allez-y et prenez l'objet, puis revenir vers le bas. Ce stratagème confond la boule de feu au point 3.

**Le point 2.** Attendre ici jusqu'à ce que la boule de feu s'engage sur l'une des échelles. Ensuite, sautez sur l'ascenseur. Avoir au moins un pouce au-dessous de vous quand vous sautez.

**Le point 3.** Aller au-dessus de ce palier. Descendez l'échelle non pris par la boule de feu.

**Les points 4, 5, 6.** Prendre l'objet et planifier un saut rapide du palier (4) sur l'ascenseur descendant (5), vers l'étape 6. Cela doit être fait rapidement et sans hésitation. L'ascenseur doit être d'au moins un pouce au-dessus de vous quand vous sautez.

**Les points 7.** Toutes les étapes marquées sept (7) sont sûres: vous pouvez rester là sans crainte d'un ressort. L'astuce pour se déplacer sur une étape dangereuse est d'attendre jusqu'à ce qu'un ressort passe et puis déplacez-vous le plus rapidement possible, il devrait être assez facile de gravir les étapes. Faite juste attention à la boule de feu.

**Le point 8.** Lorsque vous atteignez ce point, restez immobile. N'ayez pas peur, le ressort va sauter par-dessus vous. Planifiez votre déplacement vers le haut dès que le ressort vous a sauté.





#### **D) Le modèle Tapis roulant**

C'est un modèle difficile à maîtriser. Votre obstacle majeur est le déplacement: Vous devez apprendre à courir sur les tapis roulants qui sont toujours en mouvement. Si vous courez dans le même sens qu'un tapis roulant, vous allez deux fois plus vite, si vous courez dans la direction inverse du tapis roulant, votre progression est deux fois plus lente. Le chemin ci-contre est un simple guide, le plus important est d'arriver au sommet rapidement, pour deux bonnes raisons : (1) votre bonus sera plus élevé et (2) plus de boules de feu sont libérées à mesure que votre score bonus diminue. Un conseil important: contrairement au modèle Ziggurat, les boules de feu entrent cette fois, sur le côté de Jumpman, si vous êtes sur la gauche elles vont entrer par la gauche.

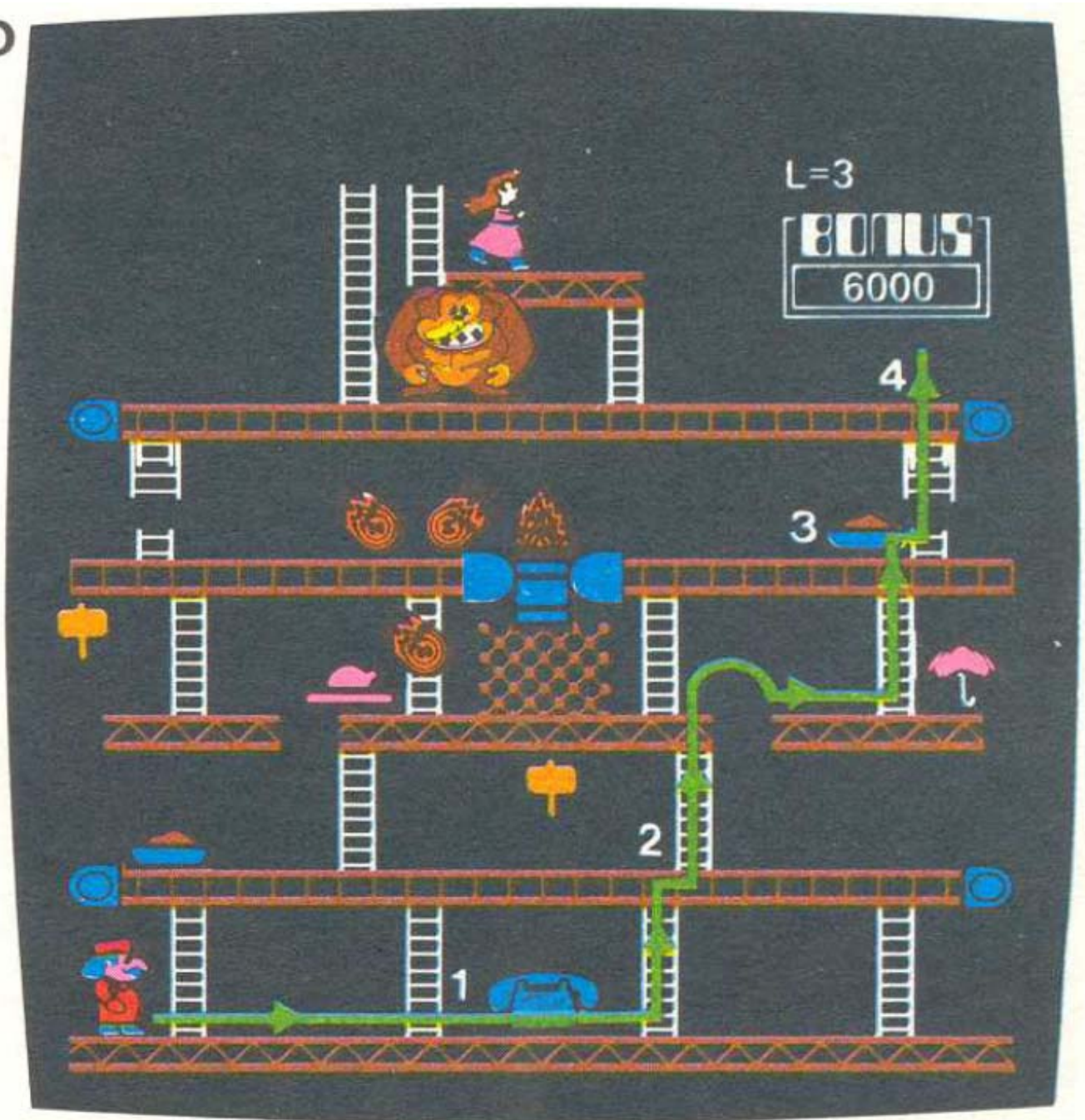
**Point 1.** Déplacez vous à ce point et arrêtez-vous, Ne saisissez pas le téléphone. Attendez que toutes les boules de feu sortent sur le côté gauche de l'écran (trois au niveau 3; quatre au niveau 4; cinq au niveau 5). Une fois qu'elles ont apparue, reprendre le chemin, en saisissant le téléphone.

**Point 2.** Assurez-vous qu'une boule de feu ne vienne pas au bas de l'échelle, Si c'est le cas, prendre le marteau et la tuer. Si ce n'est pas le cas, ne vous préoccupez pas du marteau. Allez vers le haut!

**Point 3.** Lorsque vous atteignez ce point, vous aurez probablement à sauter une ou deux auges de ciment, vous pouvez le faire, même si vous vous déplacez lentement vers l'avant sur le tapis roulant, vous pouvez toujours sauter aussi loin. Planifier un saut qui vous place au bas de l'échelle.

**Le point 4.** Attendre que l'échelle se forme et monter au sommet, Préparez-vous pour l'écran suivant.

D



# OMEGA RACE

## OMEGA RACE

**Omega Race est un jeu facile à apprendre.** En fait, c'est probablement le jeu vidéo le plus abordable en arcade. Un joueur débutant peut y jouer jusqu'à 20.000 points. Cela ne veut pas dire que c'est un jeu simple. Cela signifie simplement que vous avez plus de temps pour vos premières parties (vous en avez pour votre argent!).

**Omega Race reste simple.** Alors que les jeux offrent de plus en plus d'animations à la Disney et plus de 200 couleurs différentes, Omega Race affiche simplement des formes en noir et blanc. Alors quel est le problème? Pourquoi Omega Race fait constamment partie du top-10 qui rapporte le plus d'argent? C'est le sentiment, mon ami, le sentiment magique d'apesanteur que vous obtenez dans ce voyage à travers l'espace.

**Nous sommes en l'an 2003.** Des Androïdes attaquent la ville de Komar. Il appartient aux vaisseaux Omega de sauver la ville de cette attaque. La méthode de combat est simple, c'est une course étrange dans l'espace, où les vaisseaux Omega sont formés pour exécuter des cercles autour de l'ennemi. L'encercllement identifie les ennemis, en faisant des cibles faciles pour vos tirs de missiles. Une fois qu'une attaque extraterrestre est déjouée par les vaisseaux Omega, une musique triomphante retentit, et une nouvelle vague d'extraterrestres en colère, se regroupent et attaquent.

**Le sentiment d'apesanteur d'Omega Race est indescriptible.** Il existe quelques stratégies de base, bien que ce soit principalement un jeu d'observation et de réaction, si vous êtes malade et déprimé d'obtenir de faibles scores sur Defender ou Donkey Kong, essayez ce jeu et regardez votre score augmenter.

## OMEGA RACE ELEMENTS

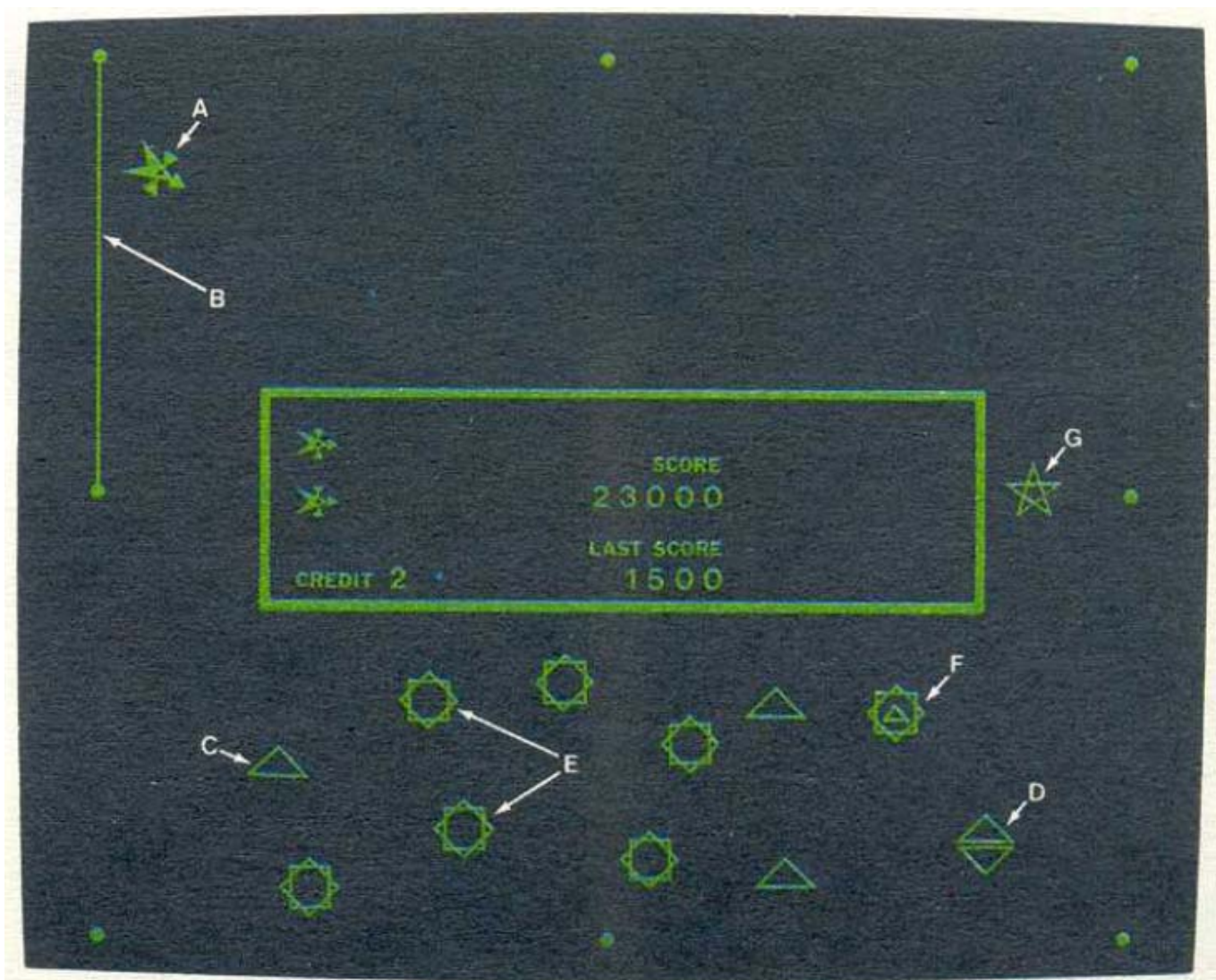
### ELEMENTS OMEGA RACE

Il est très important de comprendre les éléments de jeu. Les scores élevés sont les récompenses pour ceux qui ont des réflexes de premier ordre, et non ayant planifiés à l'avance des stratégies. Les éléments peuvent être facilement mémorisés après quelques dollars de jeux.

**A. Vaisseau Omega.** C'est vous. Vous avez la possibilité de tourner dans n'importe quel sens, faire un cercle complet si vous le souhaitez. Vous avancez à l'aide de poussée. Votre puissance de feu est une série de quatre tirs. Vous obtenez une nouvelle cadence de tir une fois que vos premiers coups ont heurté un objet ou se désintègrent. Il est préférable de planifier vos tirs à bon escient. Cependant, en cas de doute, tirez.

**B. Champ de force.** Le champ de force est toujours là, mais ne devient visible que lorsque vous vous cognez dans celui-ci. Le Vaisseau Omega rebondit sur le champ de force comme le ferait rebondir une bande de caoutchouc géante. Par conséquent, vous pouvez prendre les virages à plein régime, sans souci d'un accident. Préparez vous juste au rebond.





**C. Mine Photon (350 points).** Ces mines triangulaires sont déposées au hasard par les navires de commandement. De plus en plus d'entre elles apparaissent quand le jeu progresse. Ne pas entrer en collision avec elles! Tirez dessus!

**D. Mine Vapeur (500 points).** Traitez les Mines Vapeur comme vous le feriez pour les Mines Photon. Soyez juste doublement vigilant avec elles. Et assurez-vous de les détruire.

**E. Vaisseau Droïde (1000 points).** Les vaisseaux Droïdes vous suivent lentement et continuellement. Ils ne peuvent pas tirer sur vous. Les vaisseaux Droïdes sont faciles à tuer. Et tant que vous continuez à avancer, ils n'ont aucun moyen de vous rattraper! Si vous tuez un Vaisseau de Commandement, un des Vaisseaux Droïdes va se transformer en un nouveau Vaisseau de Commandement.

**F. Vaisseau de Commandement (1500 points).** Il s'agit d'un adversaire rapide. Il tire et vous suit plus vite que les Vaisseaux Droïdes. Tuez les Vaisseaux de Commandement avant qu'ils ne deviennent des Vaisseaux de Mort. Les chasser. Les Vaisseaux de Commandement vous avertissent de leur métamorphose en Vaisseau de Mort: Ils commencent à tourner rapidement.

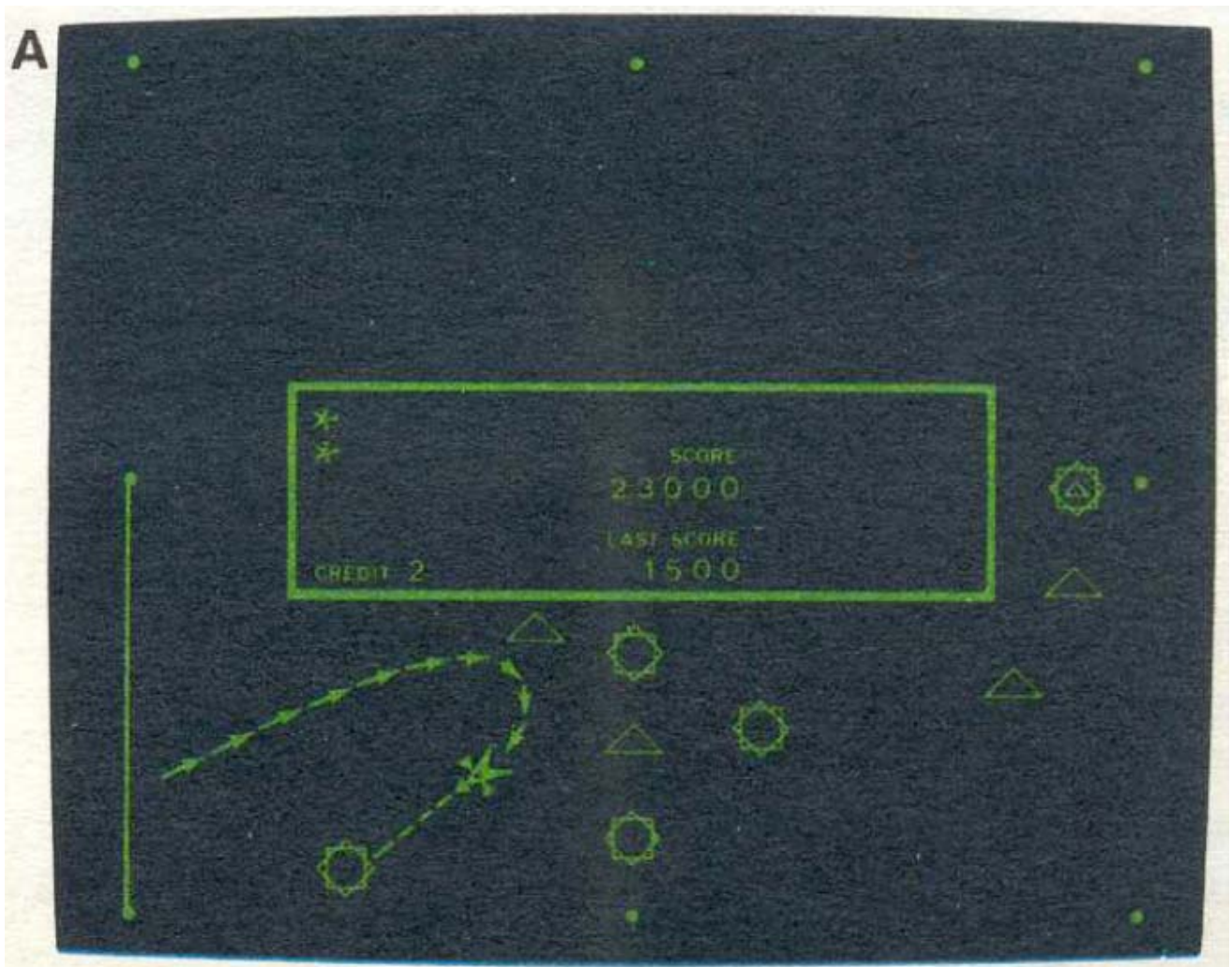
**G. Vaisseau de Mort (2500 points).** Il a une attaque hyper-accélérée. Si un Vaisseau de Mort apparaît, vous devez le tuer. Mais attention! Un Vaisseau de Mort peut tirer et manœuvrer beaucoup plus vite que vous. Manœuvrez en utilisant toutes vos capacités. Pour éviter les Vaisseaux de Mort de laisser beaucoup de Mines Photons et Vapeur, il faut les tuer au plus vite.

# OMEGA RACE STRATEGY

## STRATÉGIE D'OMEGA RACE

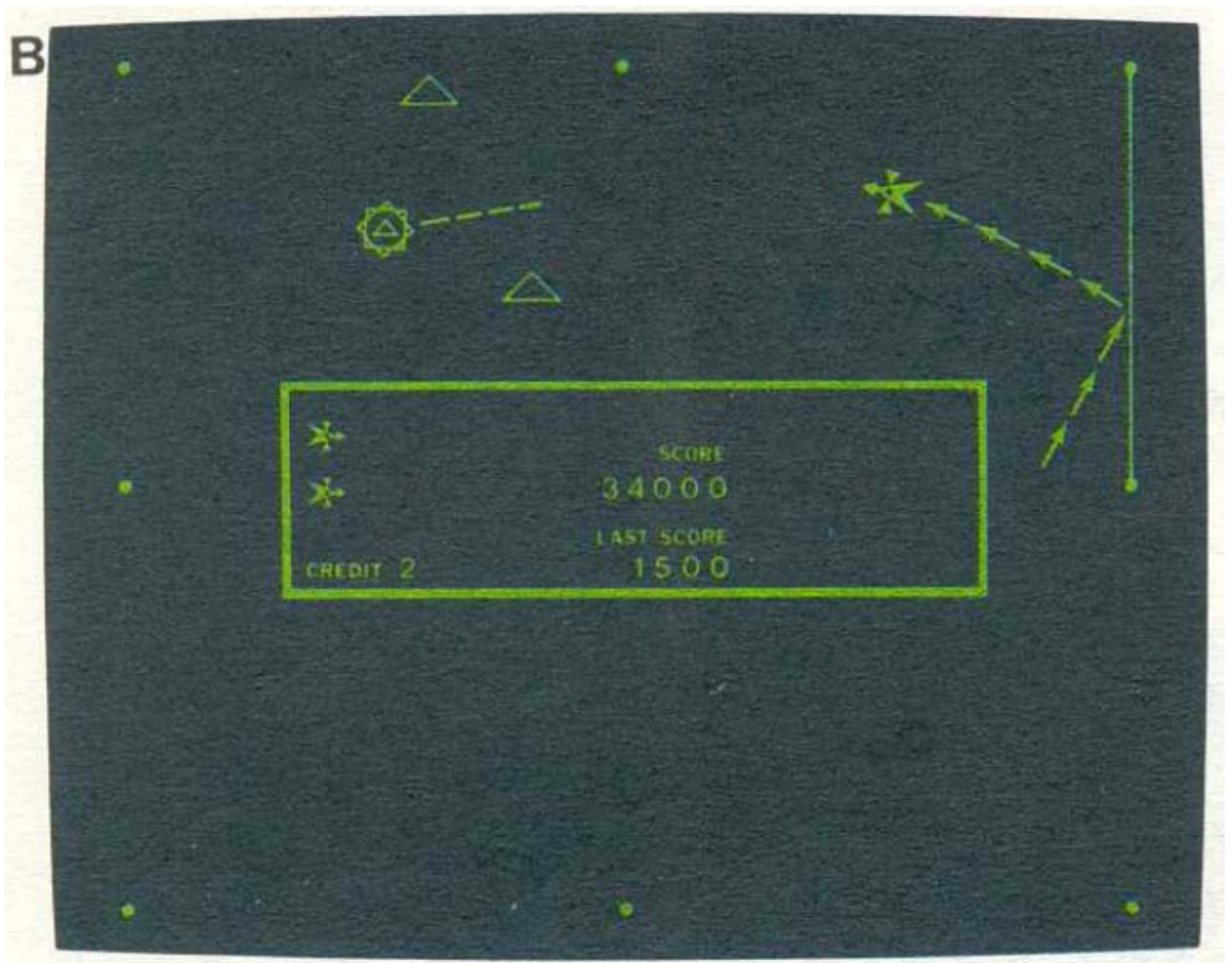
Il existe peu de stratégies secrètes à Omega Race. Le plus important est de tuer rapidement les androïdes ennemis, avant qu'ils ne deviennent un Vaisseau de Mort. Si vous prenez trop de temps, vous serez confronté à de nombreux champs de mines et à des aliens agressifs. Vous obtenez un vaisseau supplémentaire et des points bonus à un score déterminé par le propriétaire de la borne d'arcade, généralement 40.000 points. Quelques conseils spécifiques sur la façon d'arriver à ce score sont donnés ci dessous.

**A) La direction de poussée est déterminée par la direction du Vaisseau Oméga.** Si vous vous trouvez rapidement face à des androïdes ennemis, ne paniquez pas. Il suffit de tourner votre vaisseau et faire une poussée dans une autre direction. Vous pouvez un peu contrôler vos poussées en faisant rebondir votre vaisseau hors des champs de force. Il est important de maîtriser le contrôle de votre vaisseau.



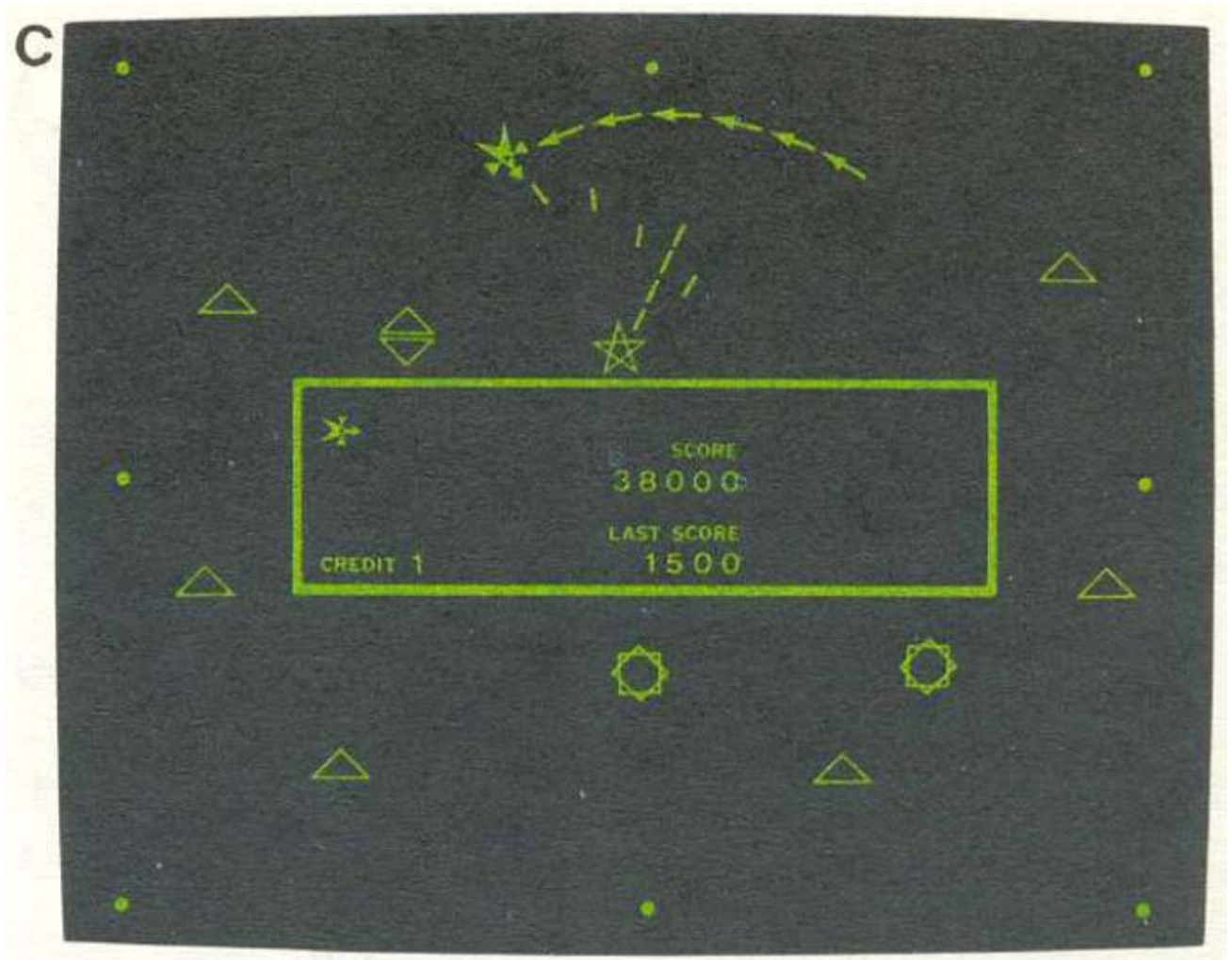


**B) Continuez d'avancer.** Rappelez-vous, vous êtes en mesure de tourner autour de la ville. Vous avez été formés pour le faire. Il est important que vous restiez en mouvement afin de déjouer et de confondre les androïdes. Toujours pourchasser les Vaisseaux de Commandement. Tuez-les avant qu'ils ne deviennent des Vaisseaux de Morts. Les Vaisseaux de Mort peuvent valoir plus de points, mais ils n'en valent pas la peine.

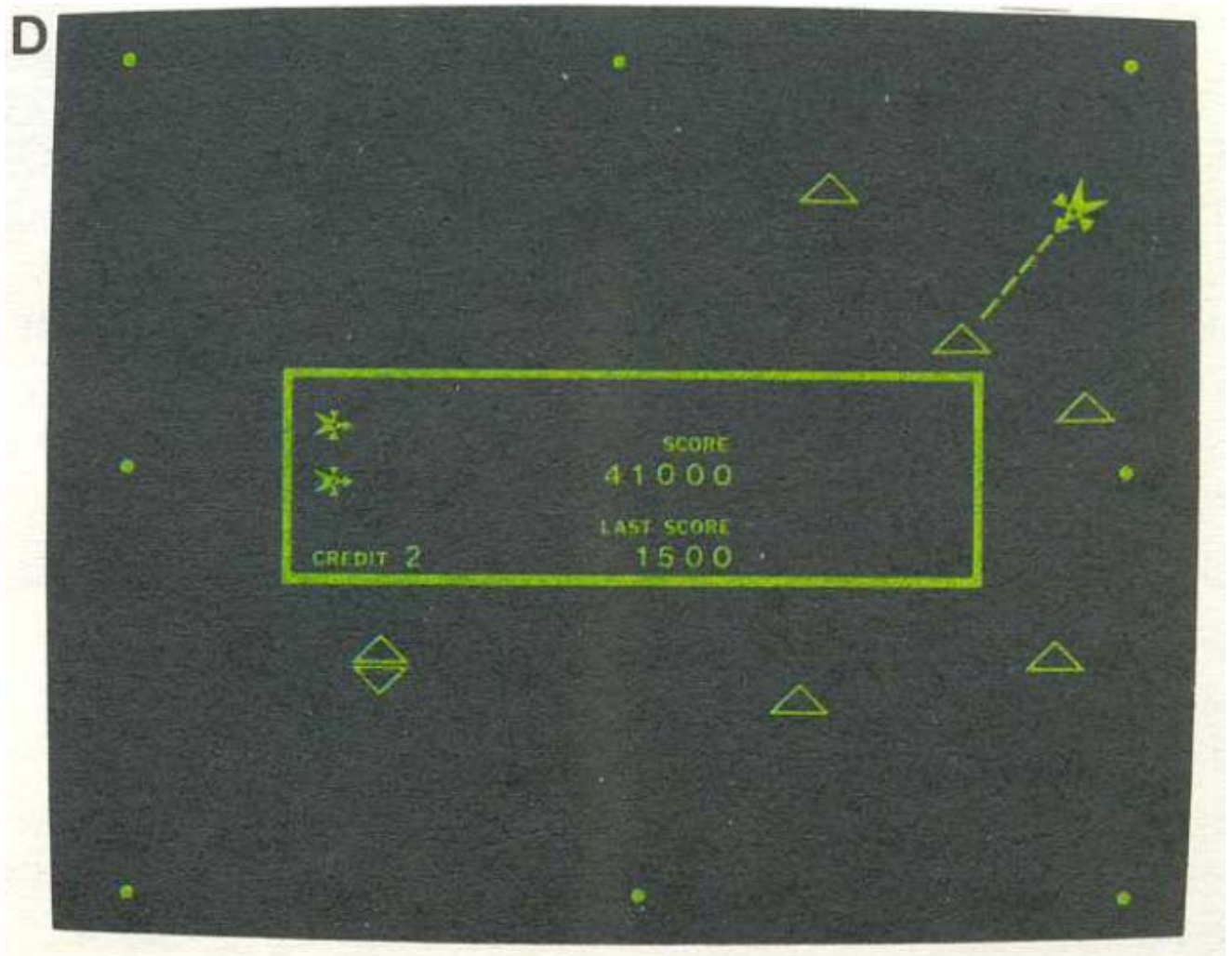




**C) Ne jamais tirer directement sur un Vaisseau de Mort.** Utilisez vos facultés de mouvement pour exécuter des cercles autour d'eux. Une bonne astuce est de se déplacer en arc autour du Vaisseau de Mort, comme illustré. C'est super important de ne jamais tirer directement sur un Vaisseau de Mort. En fait vous pouvez le détruire, mais il est probable qu'il vous détruise également.



**D) Nettoyer les Mines.** Vous avez toujours du temps libre après une vague d'attaque. Utilisez-le pour détruire le plus grand nombre de mines que vous pouvez. Chaque mine détruite est autant de points supplémentaires! Et si vous ne les tuez pas maintenant, elles vont vous attendre sur l'écran suivant.



# PAC-MAN

## PAC MAN

**Pac-Man détient le record.** Depuis sa création en 1980, environ 250.000 bornes Pac-Man ont fait leur apparition partout dans le monde. C'est un quart de million de machines! Et environ 95.000 d'entre elles sont aux États-Unis. En chiffres, Pac-Man règne en maître, il a fixé l'objectif de marketing que tous les autres jeux s'efforcent d'atteindre.

**Les bases de Pac-Man sont simples.** Vous utilisez un joystick qui déplace Pac-Man dans un labyrinthe à gauche ou à droite, vers le haut ou vers le bas. L'astuce est d'apprendre des modèles (chemins) standards pour guider ce Pac-Man à travers ce labyrinthe, nous offrons un modèle simple qui peut être appris et mis en pratique en quelques jours, ce modèle pourra sans doute vous donner des scores élevés. Mais vous pouvez éventuellement découvrir des variations dans le modèle qui fonctionnent mieux pour vous. Et c'est ce que Pac-Man a de plus! Apprenez à personnaliser votre modèle, donnez-lui votre marque.

**Le but du jeu est simple:** Marquer autant de points que vous le pouvez. Manger les petits points dans le labyrinthe vous donne le nombre minimum de points: 10 points par points. Les gros points viennent quand vous mangez les Énergizer clignotants près de chaque coin du labyrinthe, puis tuez les monstres bleus qui fuient, chaque Energizer vaut 50 points. Les points doublent pour les monstres que vous manger au cours d'une seule phase bleue, le premier monstre vaut 200 points, le second 400, le troisième 800 et le quatrième 1600. Au cours des trois ou quatre premiers tableaux du jeu, il est assez facile de tuer les quatre monstres à chaque Energizer pour un total de 3000 points.

Si vous tuez quatre monstres à chaque coin et manger tous les petits points (240), vous rassemblez 14.600 points pour chaque tableau. Si vous engloutissez quelques fruits sur chaque écran, vous ajoutez leurs valeurs au total. Les premiers fruits Cerises donnent des petits points de bonus (100 chacun). Chaque tableau que vous jouez vous donne des fruits différents avec des valeurs croissantes (fraises : 300 et pêches: 500, par exemple). Vous arrivez finalement sur les tableaux élevés où il n'y a pas de fruits du tout, mais des bonus Thunderbirds, Cloches, et Clés (valeur respective de 2000, 3000 et 5000 points).

**Ne soyez pas gourmand.** Fruits bonus et récompenses valent plus sur les derniers tableaux, mais il devient de plus en plus difficile de manger tous les monstres à chaque Energizer. Finalement, vous devez être satisfait de manger seulement un ou peut-être deux monstres par Energizer. C'est parce que les monstres restent bleu moins longtemps à mesure que le jeu progresse. Une fois de retour dans leur couleur d'origine, ils vont vous tuer.

### **Pac-Man a été le centre d'une controverse.**

De nombreuses entreprises informatiques entreprenantes ont "détournés" le logo Pac-Man avec l'idée, de devenir riche. Des lois sont en cours de développement aussi rapidement que possible afin d'assurer la marque Pac-Man. En attendant, personne ne sait vraiment qui a tort et qui a raison. Qu'est-ce que tout cela signifie, c'est que Pac-Man est allé bien au-delà de la plupart des jeux vidéo, chansons, T-shirts, autocollants pour voitures, cravates, tasses à café, et de nombreux autres support/articles ont récemment inondés le marché. Et tout cela pour un jeu qui a été considéré comme "trop mignon".





# PAC-MAN ELEMENTS

## ELEMENTS PAC MAN

Pac-Man est un jeu avec cinq éléments de base. Apprenez à les connaître avant de tenter une stratégie de score. Une fois maîtrisée la mécanique du jeu, le plaisir et des scores élevés vont commencer.

**A. Pac-Man** (alias Pac Man, Croqueur jaune et Bestiole). N'hésitez jamais à déplacer Pac-Man. L'hésitation peut être un ennemi plus redoutable que les monstres. Le courage est l'un des quatre moyens d'arrêter l'hésitation, les trois autres étant la pratique, la pratique et la pratique, vous aurez probablement l'expérience de douleurs bénignes Pac-Man: coude, cloques. Elles existent, mais c'est le prix à payer pour la victoire.

**B. Monstres** (alias Ghosts, Zombies, et Matons). Apprenez la personnalité de chaque monstre, Speedy, surnommé «Pinky» est rose et il est rapide. L'Ombre rouge, surnommé "Blinky" est toujours derrière vous; il est difficile de le secouer. La lumière bleue timide, surnommé "Inky", est terriblement timide et vous fuit. Le Pokey orange, surnommé «Clyde » fera de son mieux pour vous attraper, mais il est lent,

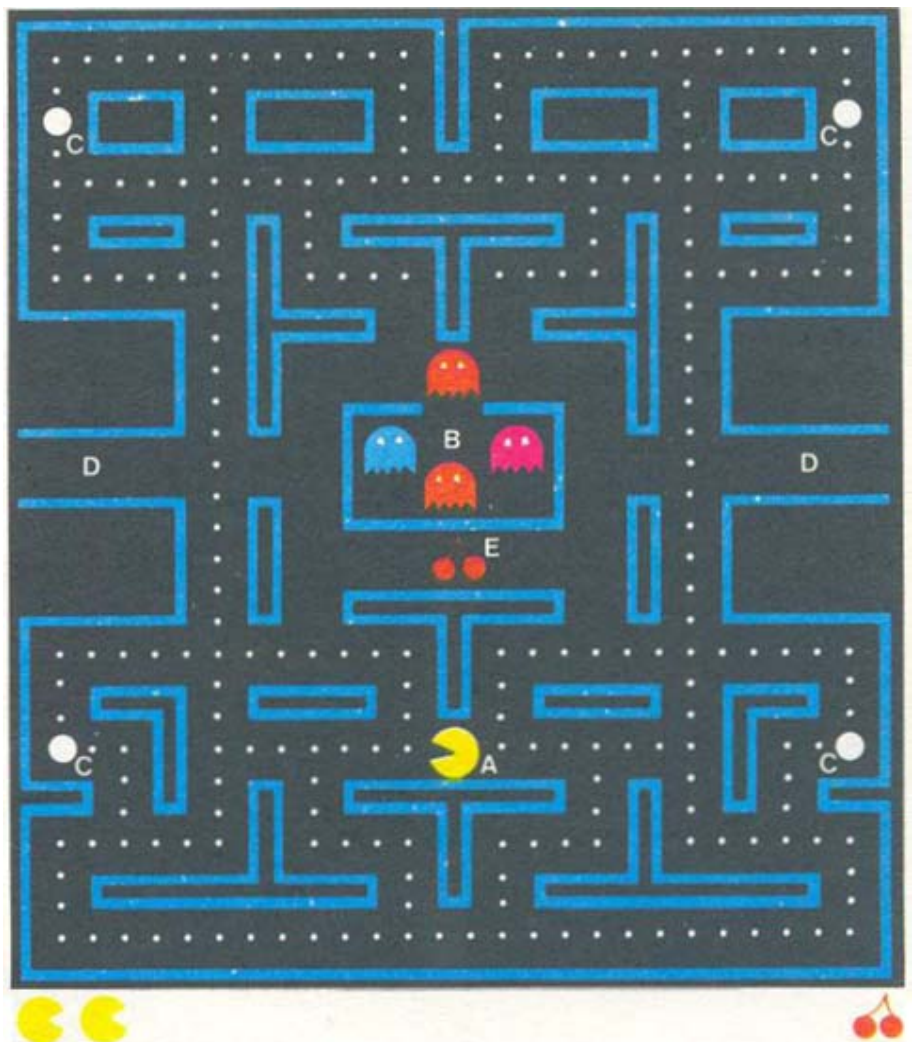
**C. Energizers** (alias Points électriques, Killer Pilules, carburant, et vitamines). Assurez-vous qu'au moins trois monstres vous suivent avant de manger un Energizer. Vous en avez seulement quatre par tableau, à utiliser avec parcimonie pour un potentiel de point maximal. Les Energizers sont à Pac-Man ce que les épinards sont à Popeye. Ils rendent Pac-Man assez puissant pour tuer des monstres.

**D. Tunnel** (Alias le tube, la déformation du Temps) Les monstres vont toujours plus lentement dans le tunnel que Pac-Man. Utilisez ceci à votre avantage: attirer les monstres derrière vous à travers le tunnel. C'est la meilleure façon d'avoir les monstres derrière vous. Cela vous donne du temps.

**E. Fruits** [Alias points élevés. Bonus à récolter).

Les Fruits vous font faire des points supplémentaires importants. Faites de votre mieux pour acquérir les fruits, mais souvenez-vous: les monstres savent que vous voulez les fruits. Eloignez les monstres. La vitesse du jeu varie en fonction du fruit affiché au bas de l'écran.

La progression du plus lent au plus rapide est la suivante: Cerises, Fraise, Pêche, Pommes, Raisins. Thunderbirds, Cloches, et les clés.

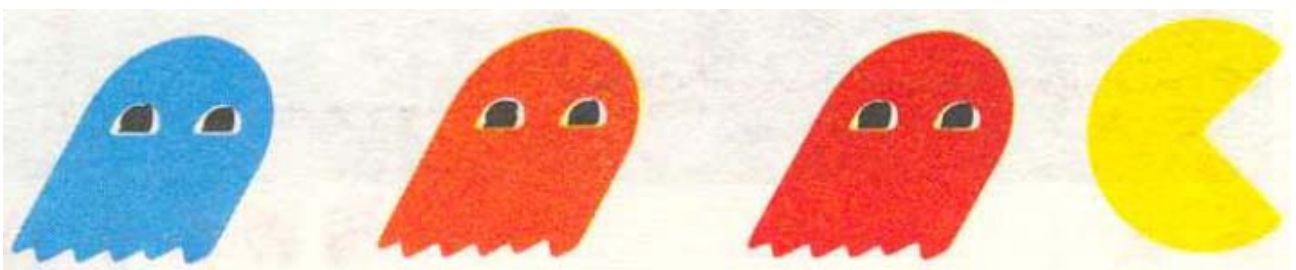


# PAC-MAN STRATEGY

## STRATÉGIE PAC MAN

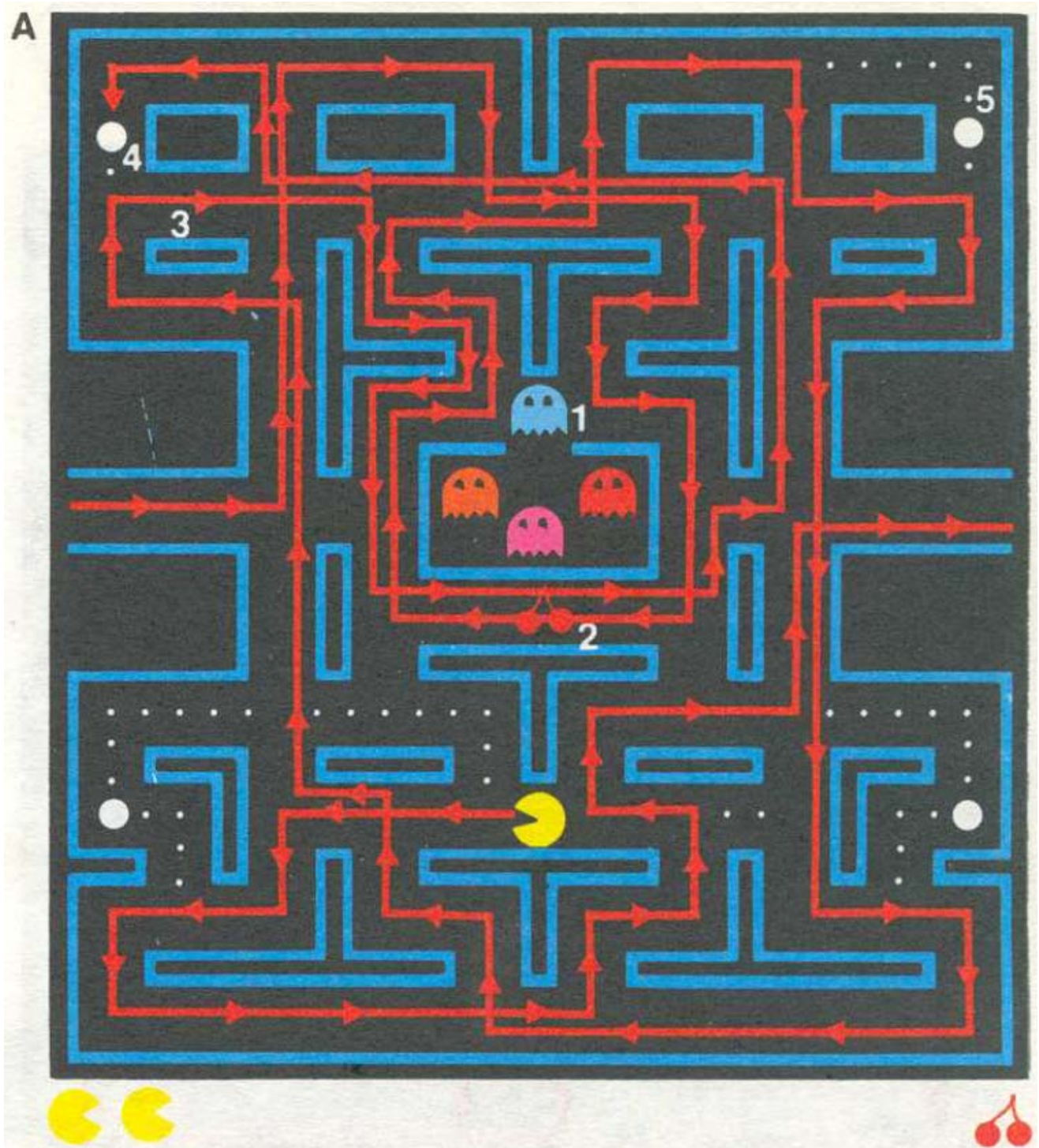
Ne croyez personne brandissant une méthode (parcours) Pac-Man. Les monstres sont programmés pour se comporter différemment sur les tableaux. Il est vrai que vous pouvez avoir un parcours général, mais vous devrez le modifier selon l'écran que vous jouez. Nous vous donnons ici ce genre de méthode celui d'un parcours. Il est fondamentalement le même sur chaque écran. Cependant les nuances sont la différence entre les bons scores et la mort instantanée.

Méfiez-vous du Pac-Man modifié (bootleg). Vos scores élevés ont causé du tord aux propriétaires d'arcade. Ils peuvent acheter des kits pour transformer les mouvements standards des monstres en mouvements aléatoires. Vos habitudes ne fonctionneront pas sur Midway, le fabricant de Pac-Man offre de nouvelles puces permettant de modifier quelque peu le mouvement des monstres. Notre modèle fonctionne avec les bornes classiques. Vous êtes démunis avec les machines aléatoires.





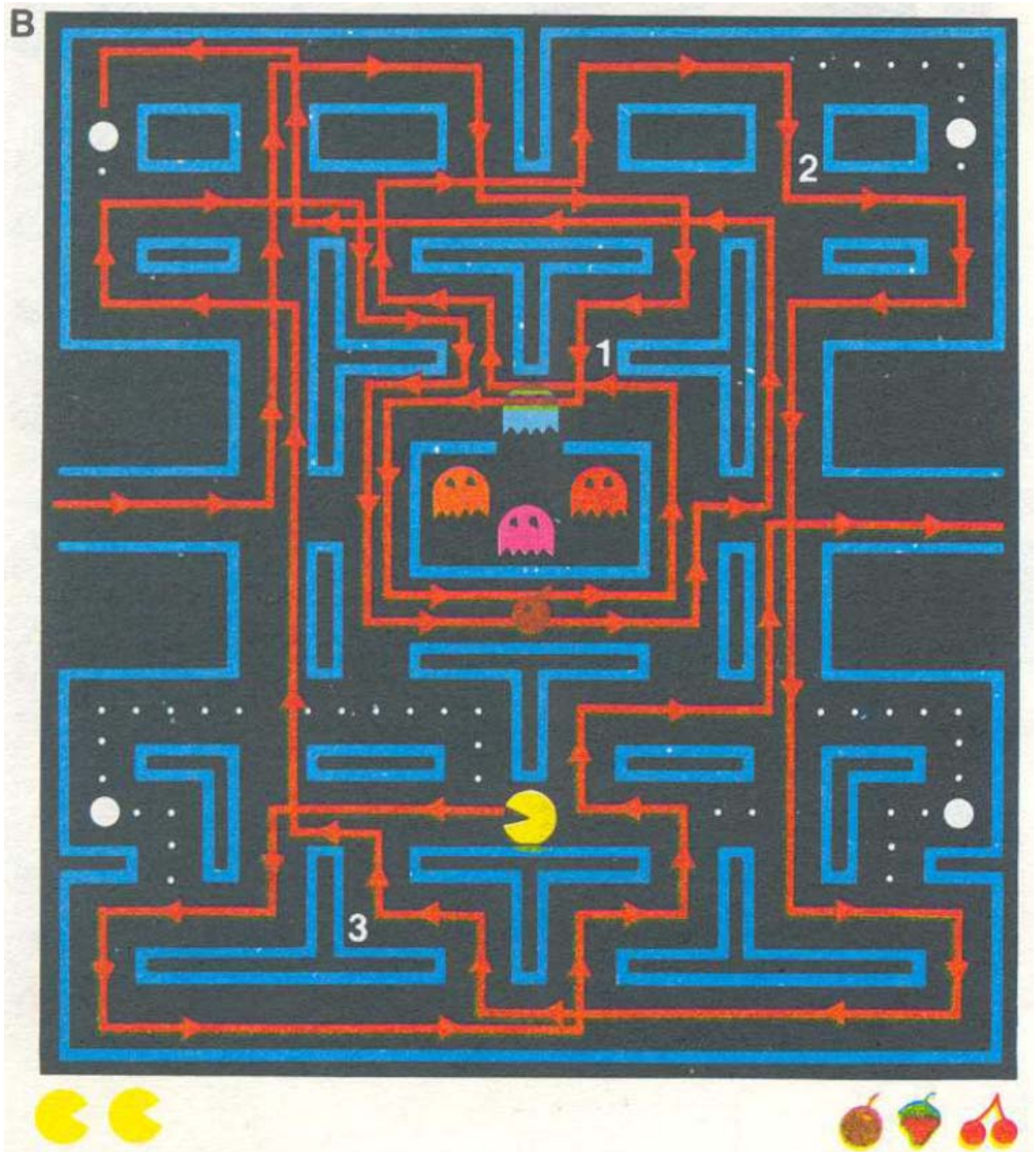
**A) Le modèle Cerise.** Le programme classique Pac-Man répondra à merveille pour ce motif sur le premier écran Cherry. L'astuce consiste à suivre le leader. Ce modèle amène les monstres à vous poursuivre, juste pour les gros points aux Energizer. Lorsque vous arrivez au point 1, exécutez le sens horaire autour de la maison des Monstres. Suivez ce chemin vers les fruits au point 2. Mangez-les. Vous aurez beaucoup de monstres derrière vous. Rapidement s'éloigner de la maison des monstres pour éviter que le monstre orange ne se rapproche de vous. Allez jusqu'au point 3. Ne mangez pas l'Energizer.



Retour à la place jusqu'au point 2, ramassez une seconde cerise, et passez au point 4. Mangez l'Energizer maintenant et tuez des monstres. Votre objectif principal devrait maintenant être de manger les Energizers. Déplacez-vous dans le coin supérieur au bas à gauche, puis vers le bas à droite et enfin en haut à droite. Mangez le dernier Energizer au point 5. Préparez-vous au nouveau tableau.

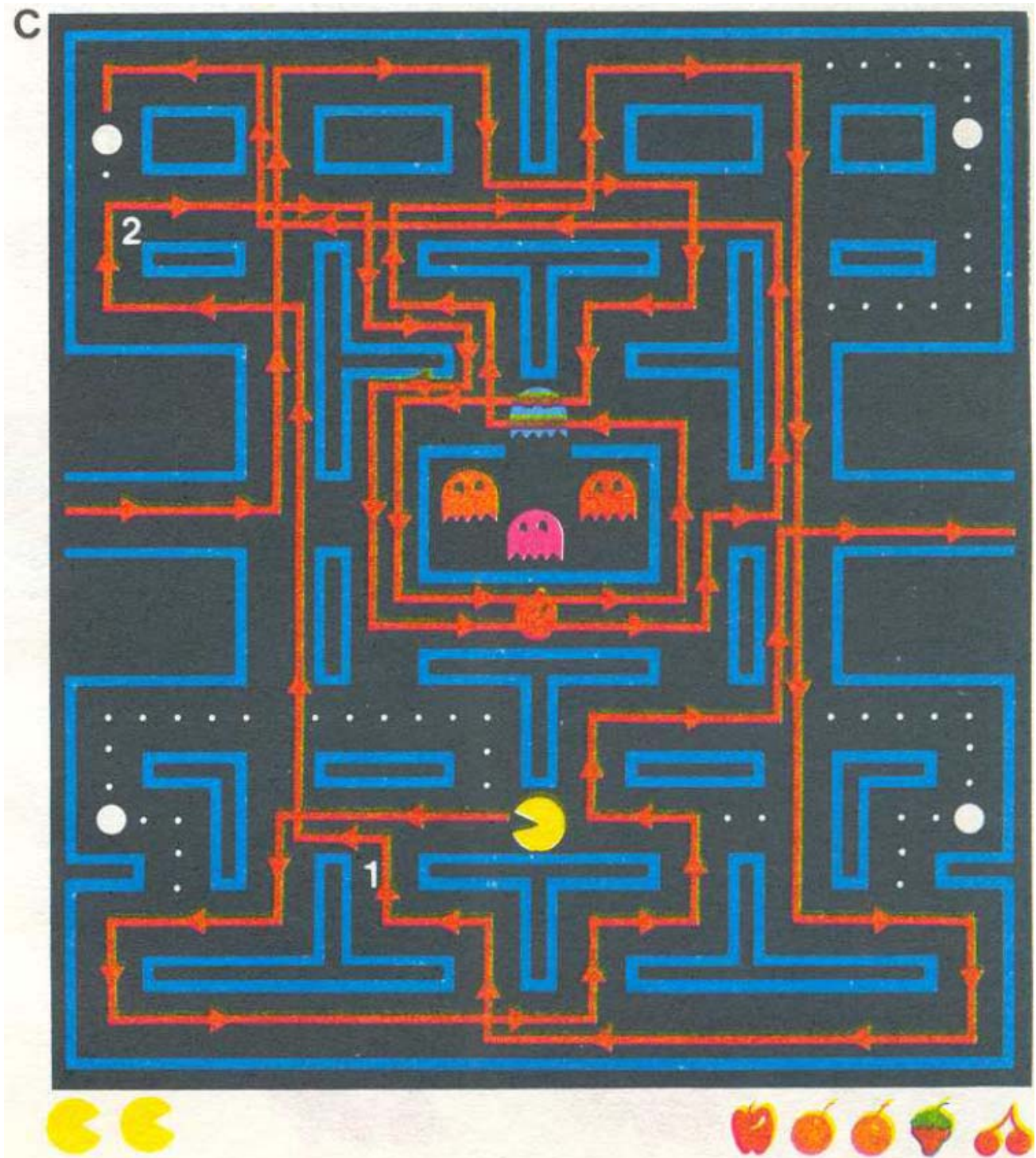


**B) Le modèle à Mid-Fruit.** Encore une fois, les programmes classiques ne répondent pas correctement à ce type de tracé. Certaines machines commencent immédiatement sur le modèle Mid-Fruit même s'il commence avec une cerise. Une façon rapide de le dire, c'est quand le monstre bleu sort de son camp et commence de descendre rapidement vers le coin en bas à droite. Si cela se produit sur une cerise, utiliser ce modèle immédiatement. Oubliez le modèle Cherry. Sinon, utilisez ce modèle lorsqu'une fraise apparaît mais également si ce sont les deux Pêches. La grande différence sur ce modèle concerne la maison des Monstres au point 1. Vous devez aller dans le sens antihoraire autour d'elle, tel que dessiné ci-dessous. Vous allez avoir une action acharnée aux points 2 et 3. Si vous ne paniquez pas, vous allez y arriver. Si vous paniquez ou si vous hésitez attention. Ils seront sur vous...





**C) Le modèle Pomme.** Le même chemin est utilisé sur ce modèle que sur le modèle Mid-Fruit. Le suivre en permanence à travers le reste des fruits. Les astuces sont les suivantes. Vous devez utiliser une ruse au point 1. Le monstre rose va venir vite et tourner à droite vers vous. Quand il commence à venir vers vous, faites aller momentanément en arrière votre Pac-Man. Le monstre rose se retirera et ira jusqu'à l'allée sur la gauche.

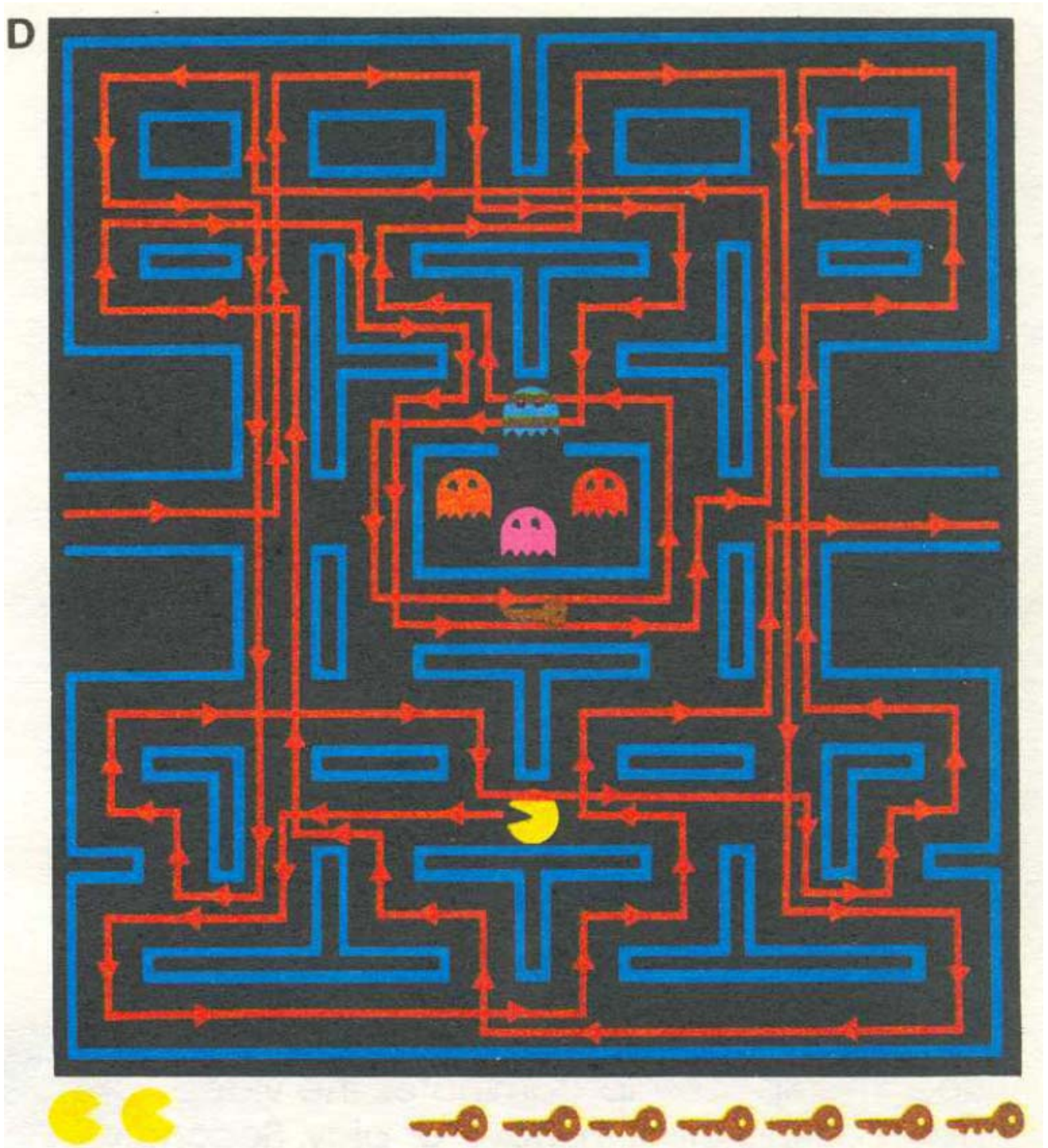


Le suivre de près. Pinky va continuer à se déplacer dans l'allée de la partie supérieure de l'écran. Vous devez faire au point 2, ce qui est dessiné ci dessus. Si vous n'avez pas suivi Pinky de près, il se retrouve en face de vous au point 2, et va vous tuer.

REMARQUE: Lorsqu'après avoir mangé un Energizer les monstres sont en bleu pendant une courte durée, ne pas essayer de les tuer. Il suffit de faire votre chemin à travers le motif.



**D) Plus tard les modèle Clés.** Les monstres ne s'allument pas en bleu au niveau 5. Ils passeront au bleu prochainement sur le niveau 6. A partir de la 7ème clé, ils ne virent plus au bleu à nouveau. Suivez ce modèle précisément. Et rappelez-vous: N'hésitez pas. Il vous suffit de vous déplacer comme indiqué sur l'écran ci-dessous aussi vite que vous le pouvez. Et bien bonne chance!





# PHOENIX

## PHOENIX

**Il n'y a pas eu de concours.** Mais Phoenix aurait remporté le *Prix PlayMeter 1981* pour les meilleurs graphismes de jeux vidéo. Phoenix n'est pas un jeu vidéo bourrin. Il s'agit d'une œuvre d'art électronique, agrémentée de musique classique.

**"Tuez les oiseaux."** C'est un cri fréquent à l'intérieur des salles d'arcades. Et en effet il y a de nombreux oiseaux à tuer : des gros et des petits, des oiseaux lents et rapides, des oiseaux bleus et oranges. Et comme le mythe du Phénix, ces oiseaux meurent rarement. Ils se relèvent sans cesse de leurs cendres.

**"Phoenix" signifie étymologiquement: pour la défense.**

C'est la fonction première des oiseaux de ce jeu. Les oiseaux défendent un vaisseau spatial. Et il y a cinq vagues d'oiseaux défenseurs. Les quatre premières vagues sont les oiseaux seuls, que vous devez détruire avant d'arriver à la récompense: le vaisseau spatial.

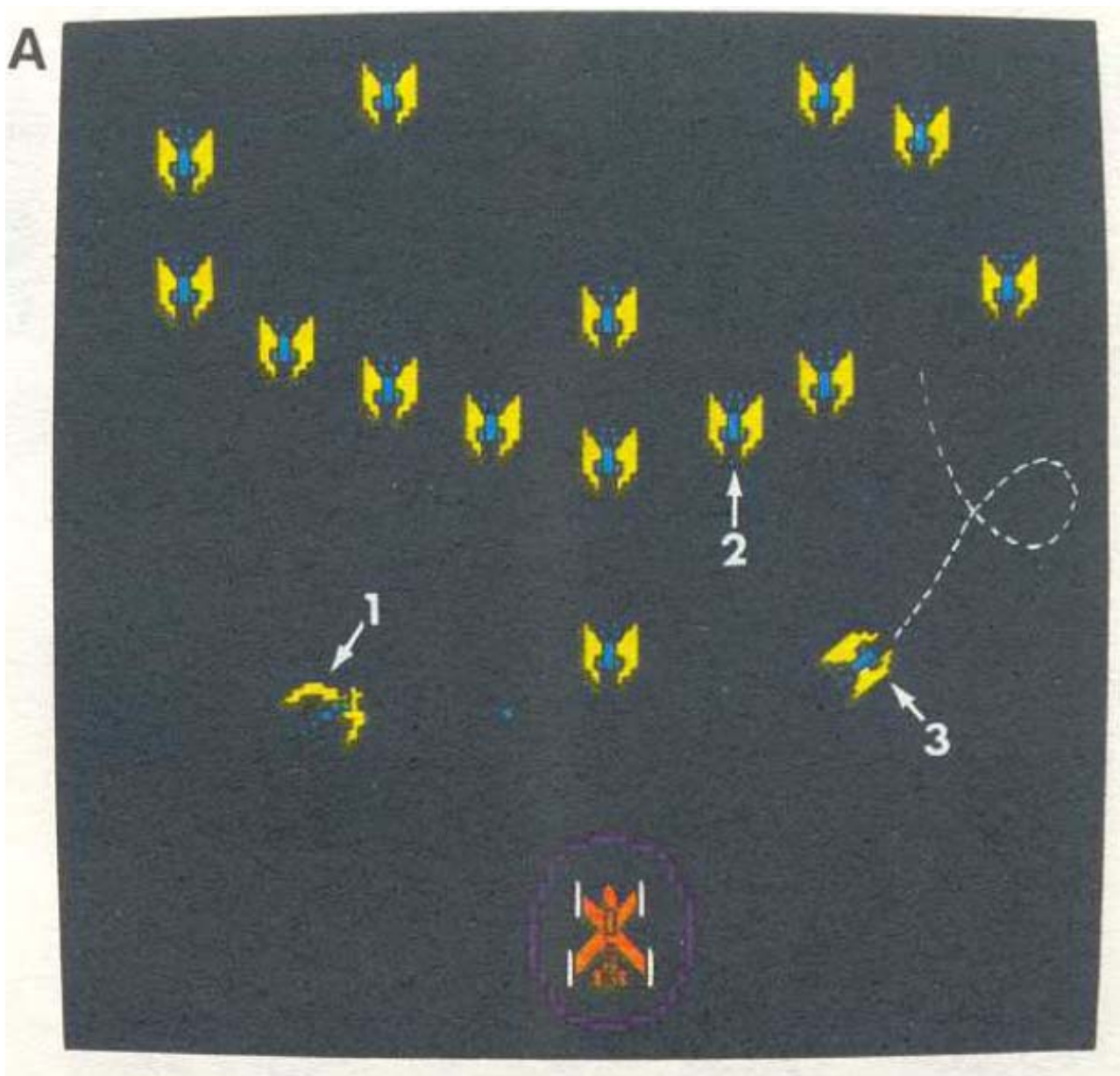
**Ce n'est pas un vaisseau spatial ennemi ordinaire.** Tout d'abord, il est énorme: Le vaisseau spatial domine l'écran vidéo au cours de cette cinquième vague du jeu. Deuxièmement, il s'agit d'un vaisseau vivant. Vous devez surveiller en permanence l'Alien qui est à l'intérieur. Vous devez atteindre le vaisseau spatial. C'est là que sont vos points maximum. Afin d'atteindre le vaisseau spatial, vous devez détruire quatre vagues d'attaques d'oiseaux. Et ce sont des oiseaux agressifs. Les meilleurs joueurs de Phoenix doivent réussir à apprendre à tuer rapidement et en toute sécurité tous les oiseaux dans les vagues d'attaques. Il s'agit d'une situation de combats rapprochés. Il est impératif que vous prévoyiez d'être aussi près que possible avec l'Alien, pour marquer des points. En d'autres termes, plus l'Alien est proche de votre vaisseau quand vous le tuez, plus les points seront importants.

# PHOENIX ELEMENTS

## ELEMENTS DE PHOENIX

### A) Éléments Warbird: Écrans Un et Deux.

Les 1<sup>er</sup> et 2<sup>ème</sup> écrans utilisent les mêmes ennemis : des Warbirds. La grande différence entre ces deux écrans est la vitesse: le 2ème écran est deux fois plus rapide que le 1er. Bien que les deux écrans accélèrent niveau par niveau (un niveau = cinq écrans). Le rapport de vitesse est toujours le même. Il y a 16 Warbirds sur ces écrans. Si vous touchez les oiseaux aux ailes largement déployées (1), ils valent 200 points. Dans le cas contraire, ils valent 20 points en position d'attente(2) et 40 en position offensive(3). Bien que les 200 points pour les oiseaux aux ailes déployées soient attrayants, il est difficile de les toucher à cause de leurs déplacements rapides. N'attendez pas qu'ils déploient leurs ailes. Tuez-les aussi vite que possible. Votre objectif premier est d'arriver au vaisseau spatial.



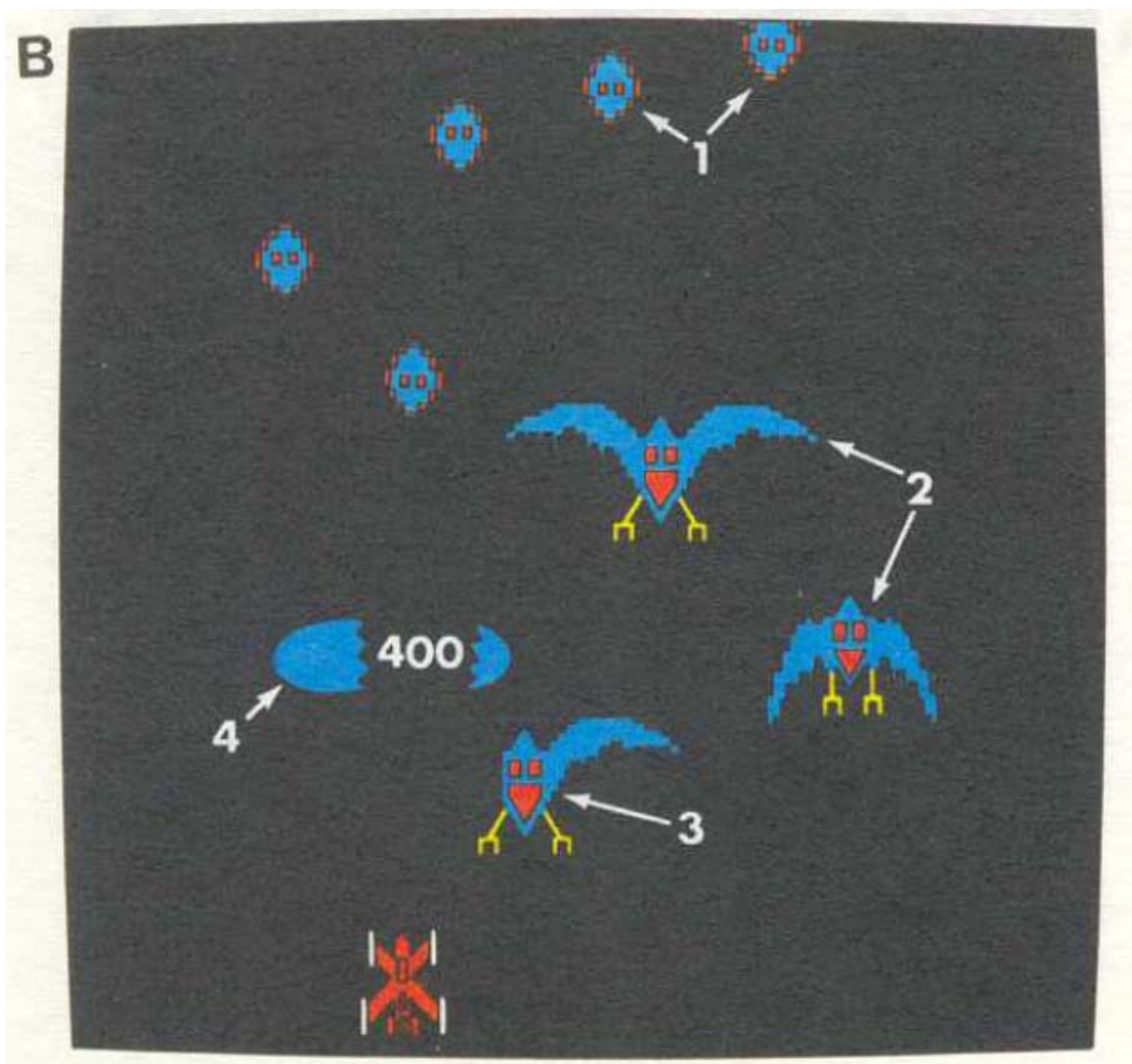
**B) Éléments Phoenix: Ecrans trois et quatre.** Les écrans 3 et 4 utilisent des oiseaux similaires avec des formations d'attaque différentes. Le rythme de chaque écran est le même. Ces oiseaux Phénix vous suivent de beaucoup plus près que les Warbirds.

**1. Œufs.** Les œufs ont une valeur de 50 points chacun. Dans un premier temps, les œufs apparaissent seuls sur l'écran. Ils éclosent en oiseaux.

**2. Oiseaux.** Les oiseaux valent de 50 à 800 points, au hasard. Vous ne pouvez pas recueillir beaucoup plus de 500 points par oiseaux pendant les deux premiers niveaux.

**3. Les oiseaux ailés.** Vous pouvez couper une aile pour 20 points. Il n'affecte pas la capacité de l'oiseau de voler. Si les deux ailes sont rognées, l'oiseau se régénère instantanément en un nouvel oiseau.

**4. Œufs cassés.** Après avoir réussi à tuer un oiseau, il se brisera dans un œuf, révélant le bonus.





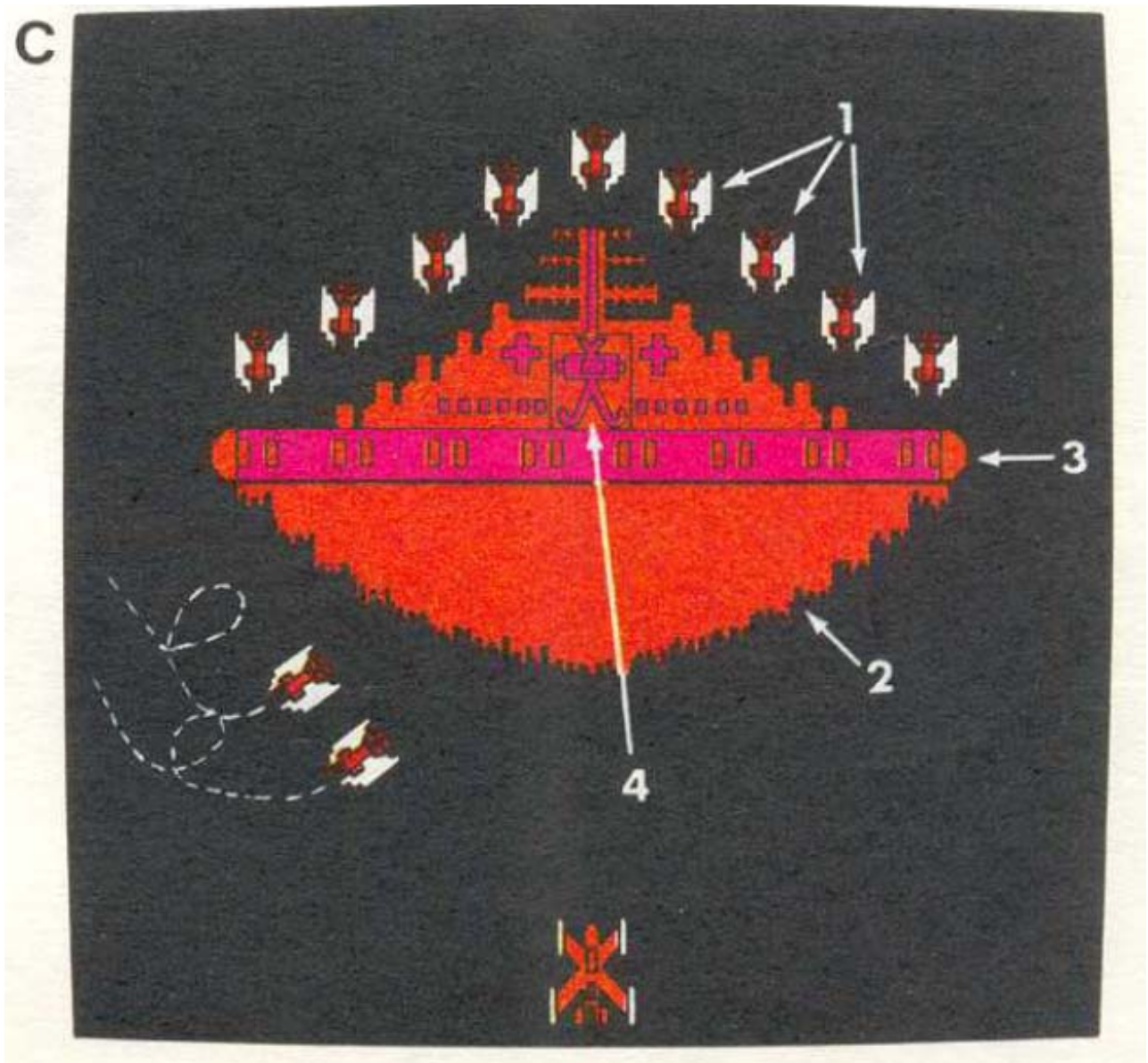
**C) vaisseau spatial : écran Cinq.** Celui-ci est l'écran le plus important pour la collecte de points, le but est de tuer l'Alien au centre du vaisseau,

**1. Oiseaux.** Les Warbirds défendent le vaisseau spatial. Les valeurs des points sont les mêmes que sur le premier écran. Ne pas tuer tous les Warbirds. En laisser au moins un tout le temps. Si vous tuez tous les Warbirds, tout un nouveau groupe va se régénérer.

**2. Sous-face orange.** Si cette sous-face descend assez pour toucher votre vaisseau, vous êtes mort. Vous devez faire un chemin à travers elle pour atteindre l'Alien.

**3. Bande pourpre.** La bande violette est en perpétuel mouvement autour de la circonférence du vaisseau ennemi, vous devez obligatoirement la percer afin de tuer l'Alien.

**4. Alien.** L'Alien vaut 400 points minimum, c'est en fonction de sa distance par rapport à votre missile, plus il est proche, plus il y a de points. C'est le meilleur moyen d'avoir de meilleurs scores.

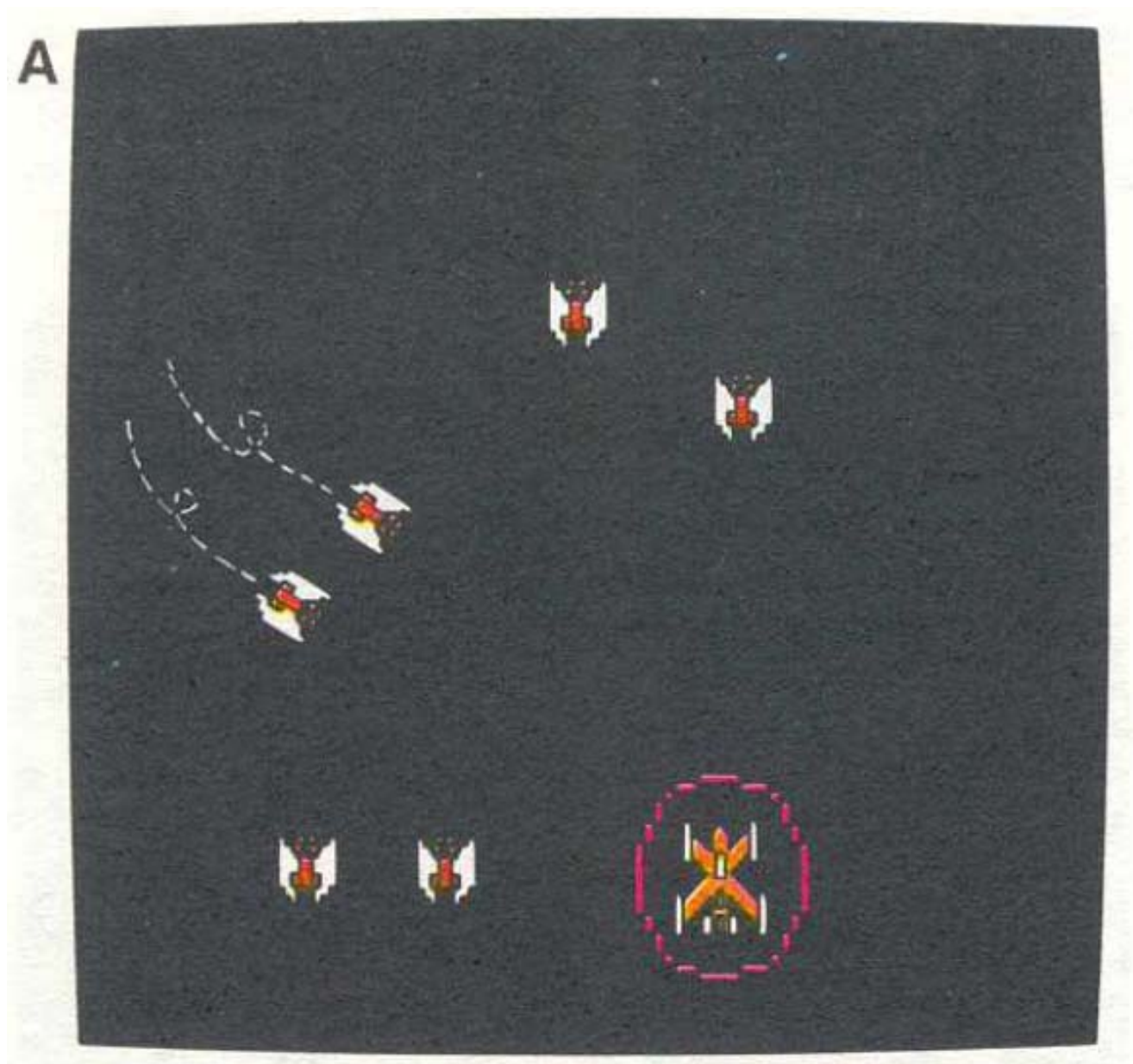


# PHOENIX STRATEGY

## STRATÉGIE DE PHOENIX

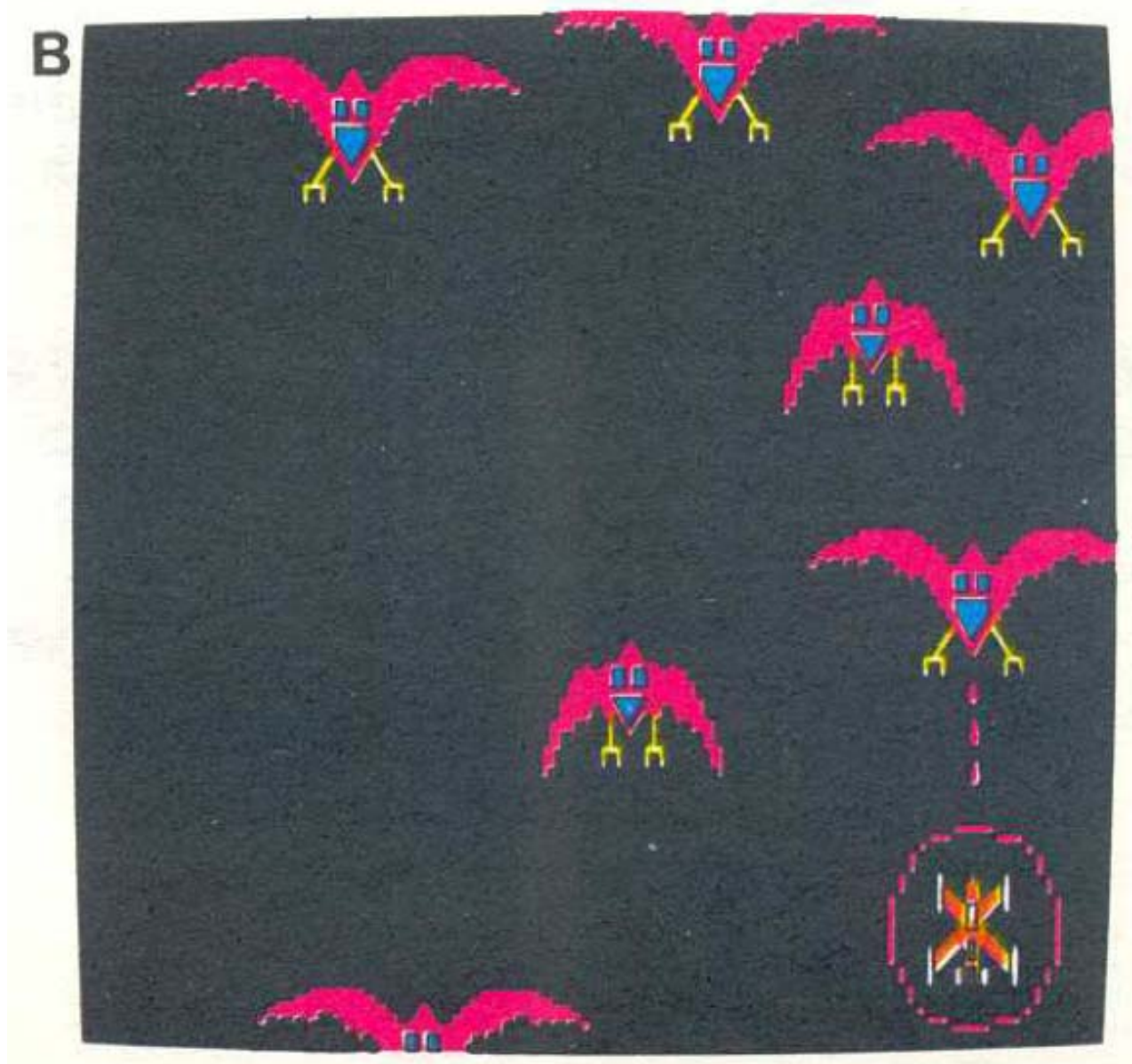
### A) Stratégie Warbird: Écrans Un et Deux.

Tirez sur les oiseaux. Aussi vite que possible. Assurez-vous de rester en mouvement. Utilisez le champ de force si nécessaire. Le mouvement sur le 1<sup>er</sup> écran est assez lent. Le rythme double sur le 2<sup>ème</sup>. Ne vous préoccupez pas des points pour le moment. Les points viendront plus tard. Pensez vitesse. Plus vous tuez d'oiseaux, plus ils deviennent agressifs, et plus ils sont difficiles à tuer.



### B) Stratégie Phoenix: Ecrans trois et quatre.

Le 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> écrans peuvent être abordés de façon similaire. Voici comment faire. Les œufs apparaissent sur l'écran et se frayent un chemin vers le bas. Lorsqu'un œuf est dans la partie inférieure d'environ deux tiers de l'écran, tous les œufs éclosent en oiseaux géants, ces oiseaux vont vous suivre, Utilisez ceci à votre avantage. Mettez-vous dans un endroit à gauche ou à droite de l'écran. Une fois que les œufs se transforment en oiseaux, commencez à tirer. Ils vont tous descendre sur vous, cela ne fonctionne que si vous restez au même endroit. Si vous bougez trop, les oiseaux se dispersent. Pour apprendre à jouer Phoenix, tuez tous les œufs que vous pouvez au début de l'écran. Vous aurez moins d'oiseaux à combattre. Une fois que vous maîtrisez la mise à mort de ces oiseaux, il est probablement préférable de les laisser éclore avant de les tuer. Vous obtiendrez alors le maximum de points.





### C) Stratégie Vaisseau spatial : écran cinq.

Deux choses à garder à l'esprit: Ne pas tuer tous les Warbirds, en laisser au moins un. Si vous les tuez tous, un nouveau groupe viendra. Ensuite, attendez que le vaisseau spatial s'approche au plus près de vous autant que possible. Plus l'Alien est proche, plus de points il vaut lorsqu'il est tué.

**1. Percez des trous dans la bande pourpre.** La bande violette est plus sensible à l'extrême gauche ou à l'extrême droite du vaisseau, le cas échéant tuez les Warbirds qui attaquent, Une fois que vous avez percé des trous importants dans la bande pourpre, se concentrer sur la sous-face.

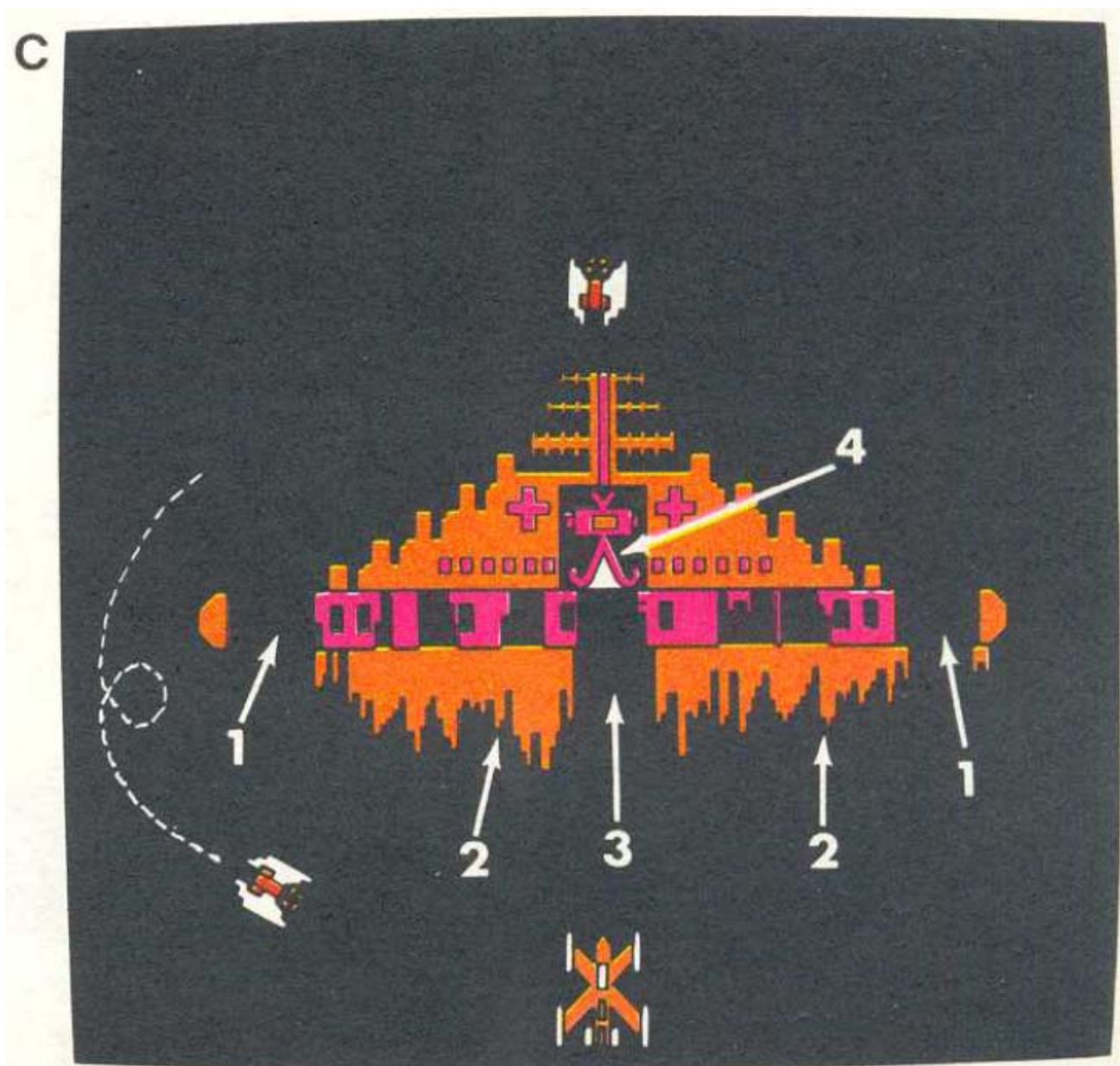
**2. Si la sous-face orange vous touche ou arrive au bas de l'écran, vous êtes mort.** Détruisez autant de sous-face orange que possible, ainsi vous obtiendrez une large fenêtre de tir sur l'Alien.

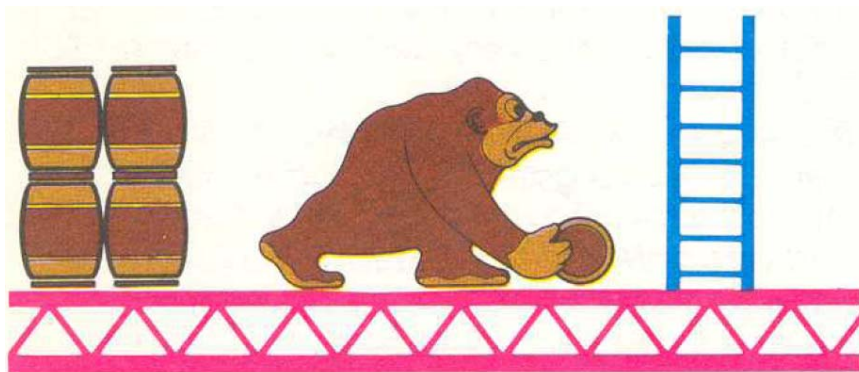
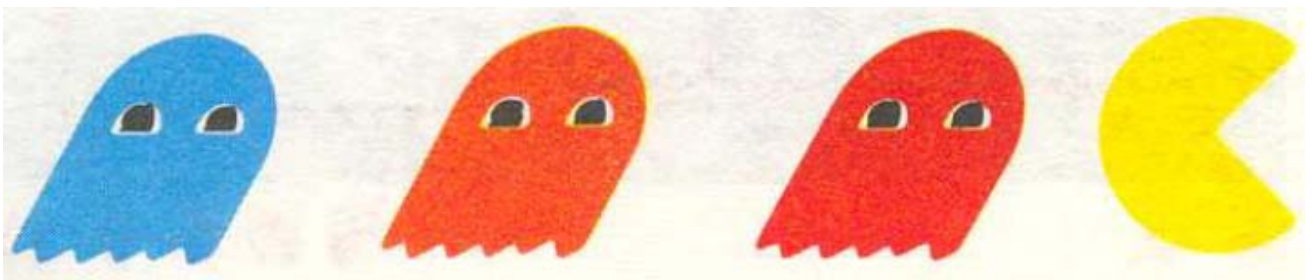
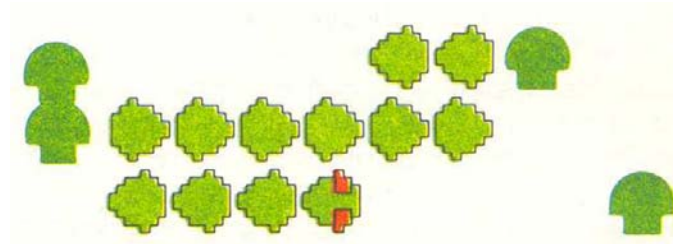
**3. Une fois que vous avez détruit beaucoup de sous-face orange, se frayer un chemin vers le centre et vers l'Alien.** Restez au même endroit, en évitant ou en tuant les Warbirds si nécessaire.

NOTE: A partir du 2<sup>ème</sup> niveau, il y aura un groupe de Warbirds protégeant la bande pourpre. Gardez vos réflexes aiguisés. Ces oiseaux sont proches et peuvent attaquer instantanément.

**4. Une fois que vous avez ouvert la voie, attendez que le vaisseau spatial descende aussi près que possible de vous.**

Vos tirs font chuter le vaisseau de l'Alien. Une fois que le vaisseau est suffisamment faible, un tir passant par votre chemin à travers la bande pourpre, tuera l'Alien pour un maximum de méga points !





# QIX

## QIX

**C'est leur premier grand succès depuis Space Invaders.** Les programmeurs japonais de Taito sont les cerveaux de Space Invaders. Qix (prononcez Kicks) est leur premier challenge totalement américain.

**Que se passe-t-il?** Le jeu peut être décrit comme une représentation de l'espace temps. Une image d'une forme étrange qui se déplace de façon irrégulière autour de l'écran, sans cesse changeant de forme et de vitesse. Votre travail consiste à bloquer au moins 75% de l'écran, tout en esquivant le Qix et ces impétueux petits points lumineux appelés Sparx. Vous êtes à l'abri du Qix lorsque vous voyagez le long de la frontière de son territoire. C'est lorsque vous traversez la frontière et que vous créez une nouvelle ligne que le Qix peut vous toucher.

**Ne vous contentez pas de tracer autour.** Les Sparx patrouillent constamment autour de la frontière du territoire Qix, si vous touchez un Sparx, vous êtes mort. Cela vous oblige à tracer des lignes nouvelles, et vous êtes susceptible de goûter au baiser mortel du Qix. Vous pouvez dessiner vos lignes rapidement ou lentement, lentement est plus dangereux, mais c'est plus efficace car cela double les points.

**La magie de Qix est qu'il n'y a pas deux parties toujours les mêmes.** Il y a des milliards de combinaisons possibles! C'est plus de combinaisons possibles qu'il y a d'atomes dans l'univers. Qix est donc un jeu de réflexion. La dextérité joue un rôle, mais un rôle mineur. La stratégie est l'élément clé de ce jeu.

**Le succès de ce jeu est surprenant.** Il n'y avait pas de précédent. C'est une première en son genre. Qix est un signal fort présageant de l'avenir illimité du jeu vidéo.



# QIX ELEMENTS

## ELEMENTS QIX

Les éléments sont faciles à apprendre. La démo elle-même affiche toutes les informations nécessaires avant que le jeu vous prenne votre première pièce. C'est l'un des rares jeux qui offre ce genre d'information. Apprenez les bases, bien sûr, mais passez le plus clair de votre temps sur la stratégie.

**A. Stix.** C'est vous, et vous pouvez voyager par deux moyens. Soit vous déplacez le long de la frontière du territoire Qix, ou créer une nouvelle voie dans le territoire Qix.

Pour se déplacer le long de la frontière, il vous suffit de déplacer le joystick et faites attention aux Sparx qui viennent vers vous. Pour créer de nouvelles voies, vous déplacez le joystick en appuyant sur le bouton lent ou rapide pour les dessiner.

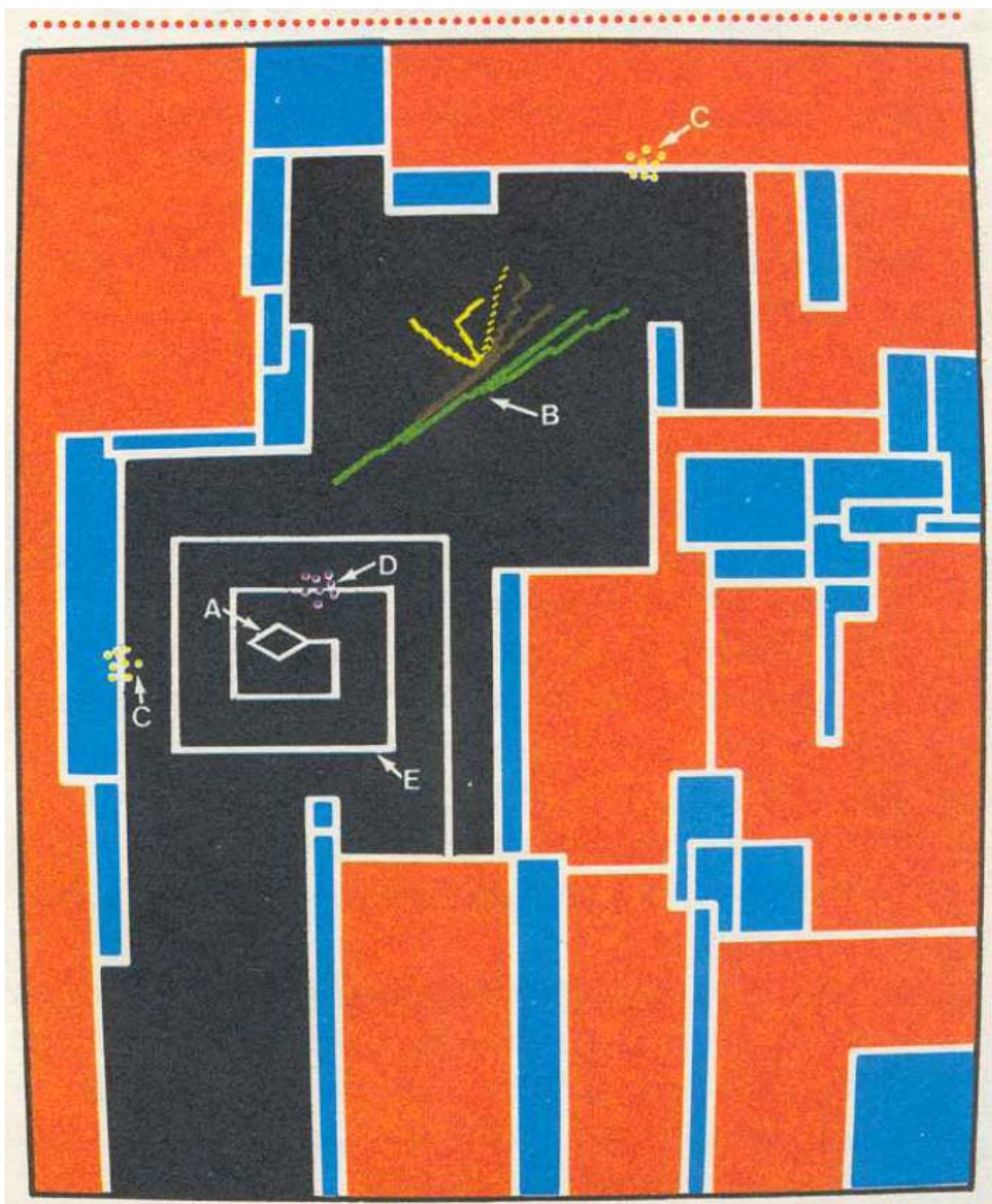
**B. Qix.** Le Qix est une forme en constante évolution de lignes vidéo. Il peut se déplacer n'importe où sur son territoire. Ce territoire est défini par la zone que vous avez bloquée, et revendiquée. S'il vient en contact avec une ligne pendant que vous revendiquez une zone, vous êtes mort.

**C. Sparx.** Les Sparx patrouillent dans la frontière du territoire Qix. Plus de Sparx apparaissent plus longtemps vous mettrez pour nettoyer un écran, finalement, si vous hésitez, beaucoup de Sparx deviennent bleus et vous poursuive partout où vous vous déplacez. Ils vous poursuivront même sur les lignes que vous dessinez. Si un Sparx vous touche, vous êtes mort.

**D. Fusible.** Le fusible est une pénalité pour l'hésitation. Si vous vous arrêtez en traçant des nouvelles lignes, le fusible va démarrer là où vous avez commencé à dessiner et va se déplacer vers vous. Si vous continuez à tracer, le fusible va s'arrêter, mais méfiez-vous: Si vous hésitez encore, le fusible va reprendre là où il s'était arrêté.

**E. Piège Spirale de la Mort.** Ce piège est le résultat direct de votre négligence. Si, tout en essayant de compléter une zone, vous paniquez, et continuer à tourner vers l'intérieur, vous vous trouverez en plein milieu de la spirale de la mort. Piégé, vous ne pourrez pas faire marche arrière. Vous devrez vous arrêter, et le fusible se déplacera sur la spirale et vous éliminera.

**F. La Ligne Rouge.** Il s'agit d'une ligne chronométré qui libère les Sparx. Le compte à rebours est en général de 37 secondes, après quoi deux nouveaux Sparx sont libérés. Le jeu s'accélérera et si la ligne rouge se referme, le Sparx deviendra bleu.



# QIX STRATEGY

## STRATÉGIE QIX

Au moins 90 % du jeu Qix est stratégique. Il y a essentiellement deux choses à garder à l'esprit, peu importe quel type de stratégie vous pratiquez :

**1)** Terminez les écrans aussi vite que possible (plus longtemps vous traînez, plus agressif deviennent les Sparx et le facteur de panique se multiplie).

**2)** Il est possible de conquérir une grande partie de l'écran, 75 % vous donne un nouvel écran, mais aucun point de bonus. Vous obtenez 1000 points de bonus pour chaque point de pourcentage au-delà de 75 %. Autrement dit, 85 % rapporteront 10,000 points de bonus, une autre chose à garder à l'esprit est la façon de dessiner : lentement ou rapidement. La règle générale est : utilisez le dessin rapide pour installer votre modèle; utilisez le dessin lent pour terminer votre modèle. Dessinez lentement les zones donne deux fois plus de valeur aux points que de le faire rapidement.

Décris ci-après quatre stratégies différentes. Les trois premières sont essentiellement conçues pour un Qix. Le quatrième modèle est spécialement conçu pour un Qix jumeau,

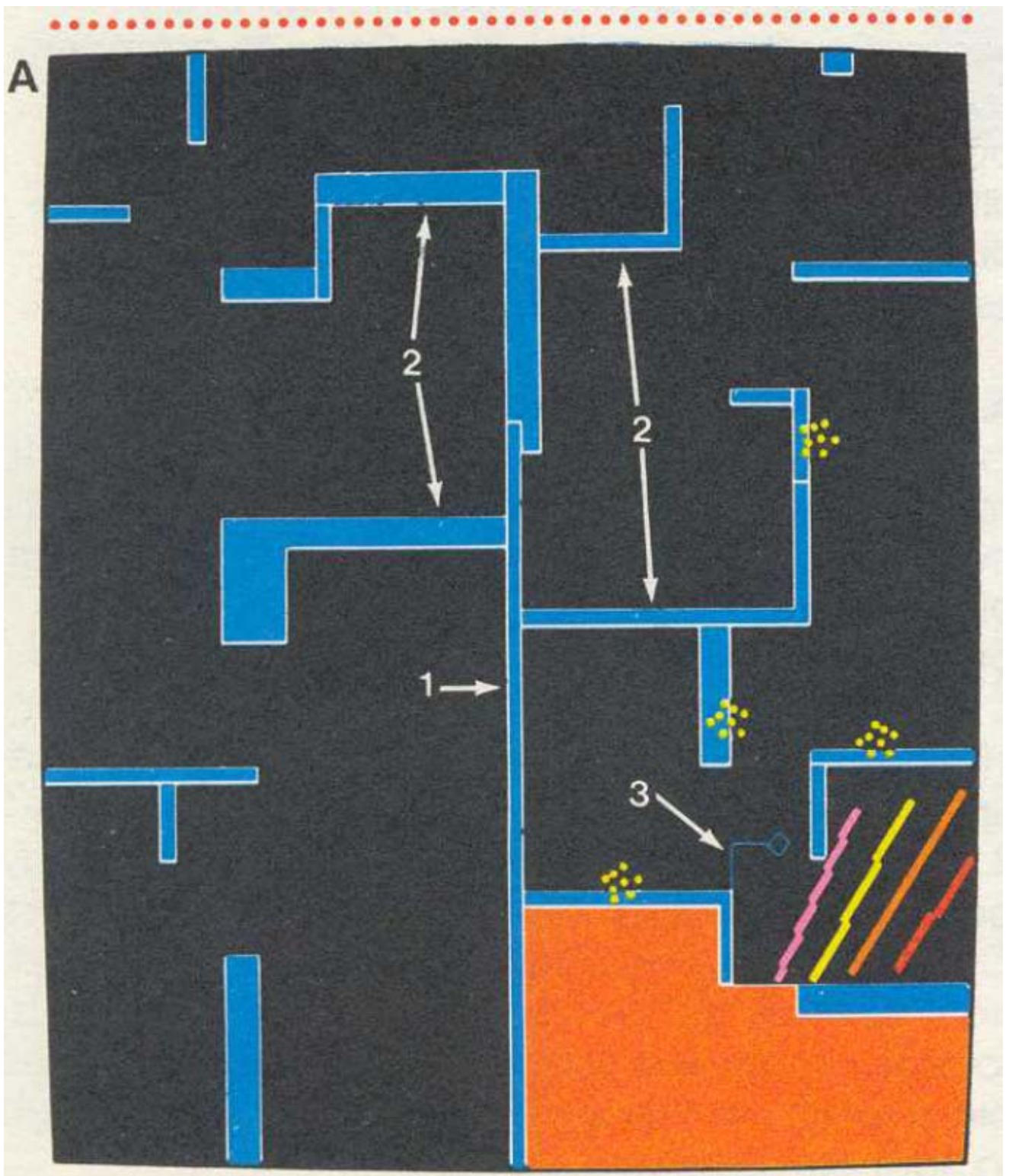
**A) La stratégie de la branche d'arbre.** La théorie derrière la stratégie de la branche d'arbre est la suivante: si vous créez assez de petits espaces ouverts, le Qix finira par se retrouver piégé dans un. Vous pouvez ensuite enfermer le Qix et réclamer le reste de la zone de préférence au-delà de 75%,

**1. Dressez un tronc d'arbre.** Commencez votre motif avec un tronc presque jusqu'au sommet de l'écran. Cela peut être fait en six ou sept coups, ou seulement en un seul.

**2. Créez autant de branches que possible.** Il peut être préférable de penser à ceux-ci comme la potence d'un pendu. Créez-les partout à partir du tronc et de tous les côtés. Votre principal objectif est de laisser un espace aussi petit que possible. Il doit être assez grand pour que rentre le Qix, mais assez petit pour pouvoir l'encercler rapidement.

**3. Piégez le Qix.** Une fois que le Qix passe dans l'une des potences, foncez tête baissée vers lui en esquivant les Sparx comme vous le pouvez. Encerclez-le, si possible, avec le bouton lent, vous obtiendrez ainsi le double de points qu'avec le bouton rapide. Si vous avez laissé une ouverture assez petite, l'encercllement lent devrait être possible. Si vous avez planifié correctement, et que le Qix est pris au piège dans une petite zone, vous pouvez revendiquer bien au-delà des 75% de l'écran.





**B) Triple stratégies de l'Arène.** Une autre stratégie très réussie, suit une méthode plus structurée que la stratégie de la branche d'arbre.

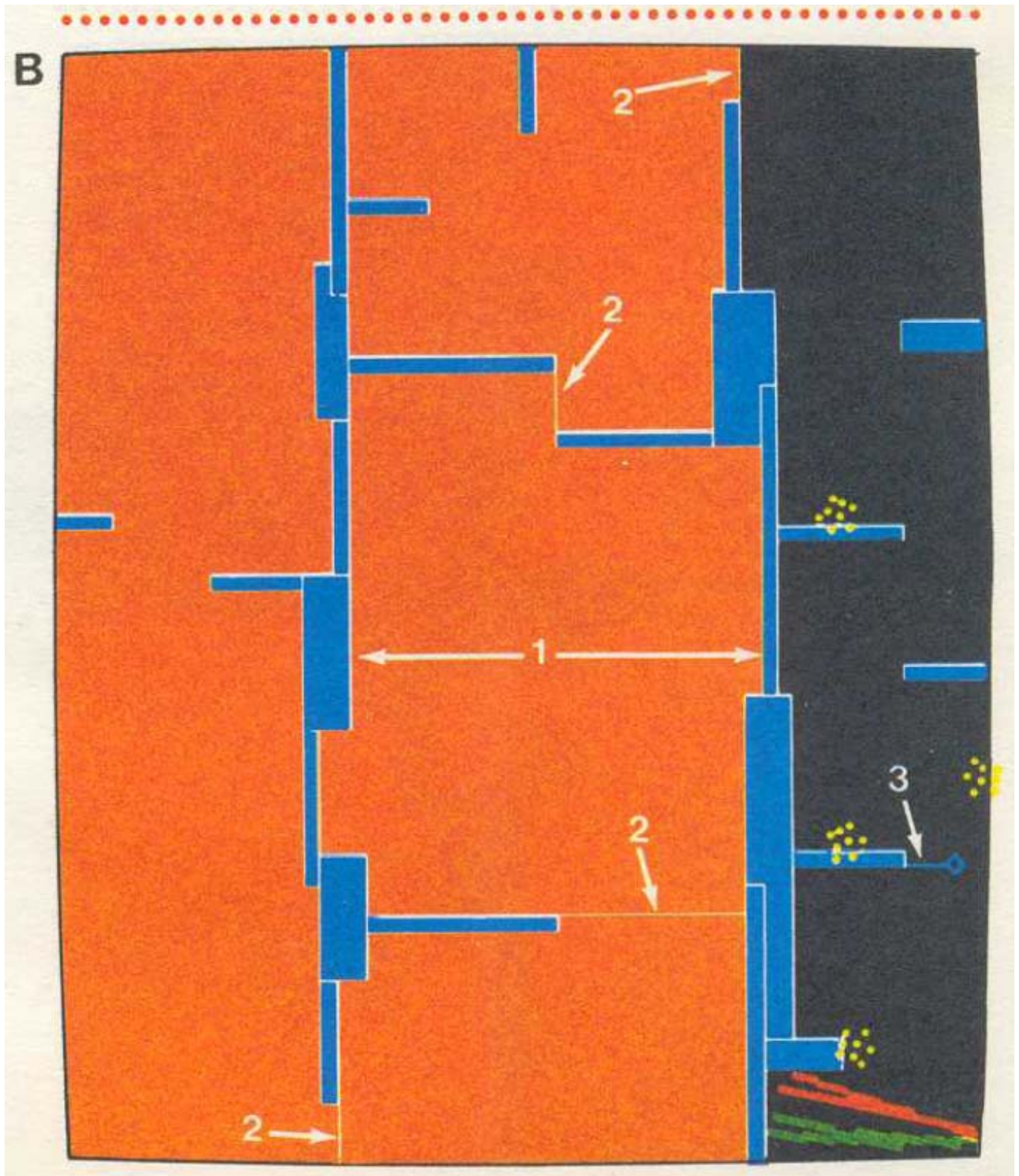
**1. Avec le dessin rapide, construire deux colonnes.** Une du sommet et une autre du bas, pour diviser l'écran en trois rectangles verticaux.

**2. Le Qix doit choisir l'une des trois zones.**

Allez dans les zones où le Qix n'est pas, et commencer à les clore avec le mode lent.

**3. Finalement, un seul rectangle restera.**

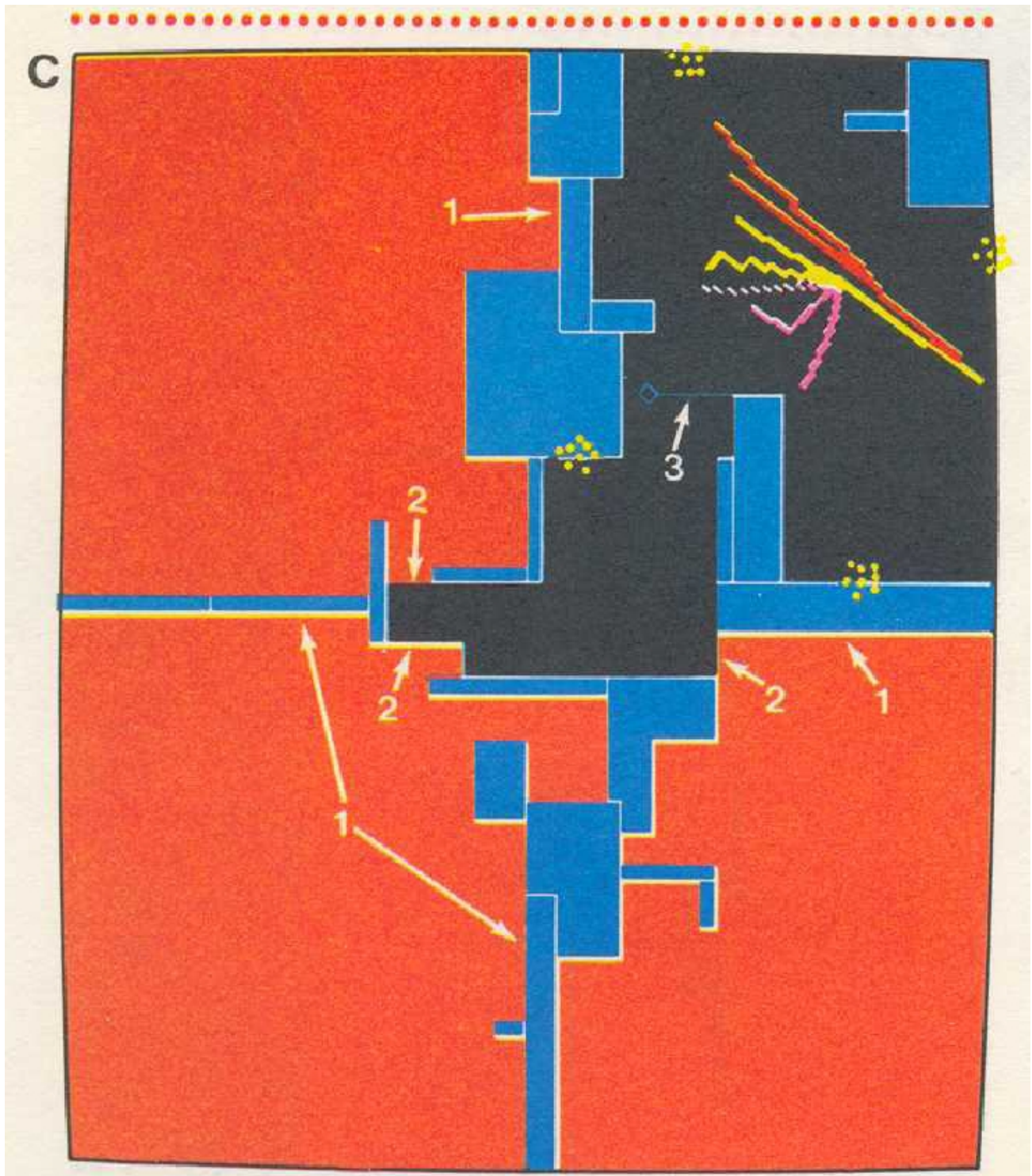
Déplacez-vous vers le Qix. Attendez le moment opportun, puis bloquez le dans un petit espace.





**C) La stratégie du Quadrant.** Un autre grand succès très simple de stratégie, est le Quadrant. Votre but est de diviser l'écran en quatre parties.

- 1. Construire quatre colonnes.** Placez les à partir du centre de chaque côté, avec le dessin rapide.
- 2. Le Qix réclamera un quart.** Vous pouvez fermer les autres quarts avec le dessin lent.
- 3. Attendre le moment opportun pour bloquer le Qix.** Lorsque vous pouvez le bloquer dans un petit espace, faites-le. Et obtenez ainsi des points bonus élevés pour cette stratégie.



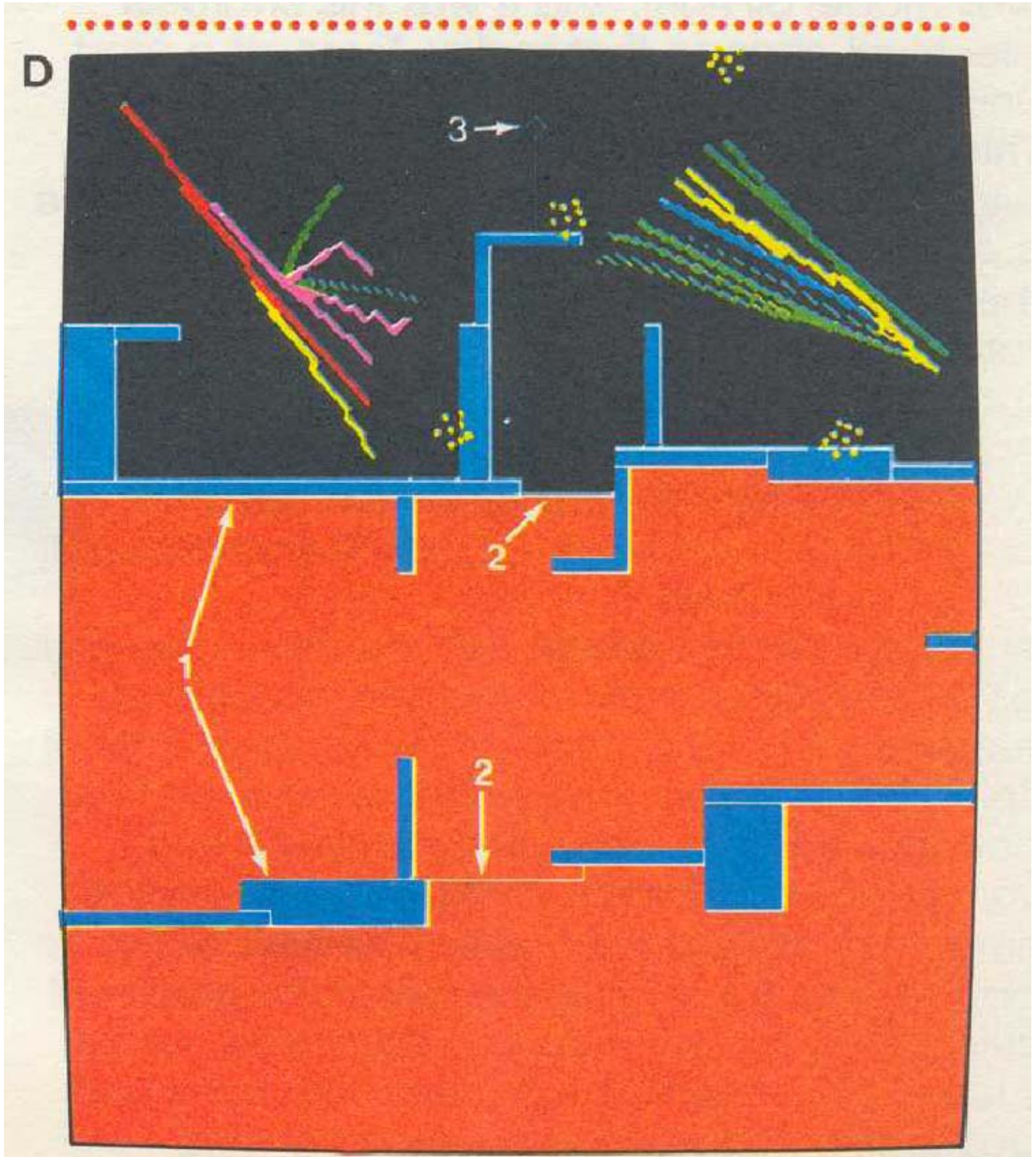


**D) La stratégie du Jumeau-Qix.** Le jumeau Qix exige un traitement spécial. Vous obtenez le double des points pour diviser le Qix en deux sur le troisième écran, triple sur le quatrième, etc,

**1. Construire des colonnes horizontales.** Commencez par le bas de l'écran. L'idée est de continuer à forcer le Qix à aller vers le haut de l'écran.

**2. Utiliser le mode lent.** Revendiquez la partie inférieure de l'écran, puis continuez vers le haut.

**3. Acquérir jusqu'à 74% de l'écran.** Vous pouvez alors essayer de diviser le Qix. La meilleure façon est de continuer à avancer petit à petit vers le haut à partir du centre, une fois que la scission Qix est faite, et que les morceaux sont chacun de chaque côtés, tracer rapidement une ligne vers le haut.



# TEMPEST

## TEMPEST

**Le projet initial prévoyait des monstres.** De vrais monstres, pas les formes électriques bizarres qui définissent le Tempest actuel. À un stade avancé du développement, les programmeurs d'Atari se sont rendu compte que l'écran vidéo de Tempest ne générerait pas de monstres avec la résolution appropriée. Mais les bornes de jeu avait déjà été construites et illustrés avec des monstres! Un changement fondamental a dû être fait, et fait vite. La modification a été faite, d'accord. Et c'est cette mutation électrique qui fait de Tempest un jeu hors du commun.

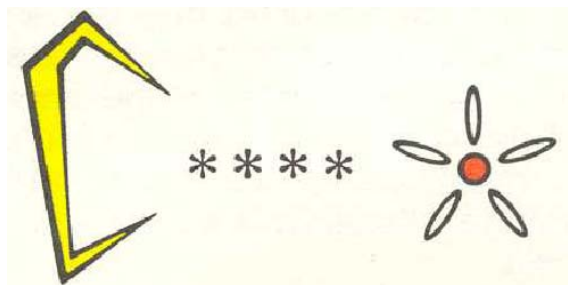
**Il s'agit d'un jeu électrique.** Peu importe ce qu'était le projet initial, le Tempest actuel est l'électricité elle-même. Certains joueurs peuvent se considérer comme des "funambules astraux" perchée au-dessus d'une ouverture spatiale tridimensionnelle afin d'esquiver et détruire des ennemis aliens. C'est ce qu'Atari veut que vous pensiez. Nous, nous avons tendance à nous considérer comme des arcs électriques, déplaçant des circuits ouverts non seulement pour rester en vie, mais également pour que la vie elle-même se développe.

**N'importe qui peut tuer des aliens.** Mais combien de fois, on vous a donné la possibilité de devenir l'électricité? Tempest affiche un champ chargée d'électricité tridimensionnelle avec de petits ennemis électriques. Vous pouvez être court-circuité de diverses façons, curieusement, chacune d'entre elles, et parfois complexe ou prévisible. Votre tâche en tant que circuit ouvert est de griller les ennemis dans le champ électrique. Une fois que les ennemis sont détruits, une force vous aspire à travers un tube sous vide et vous amène dans un nouveau champ électrique ayant un modèle 3D totalement différent.

### **Il y a seize champs électriques différents.**

Chacun est programmé pour apparaître dans un ordre préétabli. Il s'agit d'une caractéristique principale de la conception électrisante de Tempest. Vous pouvez choisir n'importe quel des cinq modèles d'entrée de jeu: 1, 3, 5, 7, ou 9, l'entrée n°1 est le niveau le plus facile, l'entrée n°9 est la plus difficile. Si vous restez en vie, vous avancez à partir de votre niveau d'entrée choisi vers le champ n°16, ce qui affecte le changement de couleur des champs électriques. Une nouvelle série de champs électriques est alors générée, et les points bonus augmentent. Si vous atteignez un niveau élevé, vous pouvez commencer votre prochaine partie à ce niveau. Il vous suffit de glisser votre pièce dans les 30 secondes après votre dernière partie. Par exemple, si vous terminez votre première partie au niveau 15, vous pouvez commencer la deuxième au niveau 15. Le but du jeu reste le même sur tous les niveaux. Le rythme s'accélère, bien sûr, et les modèles deviennent plus complexes. En d'autres termes, les parties deviennent plus difficiles. Mais les règles sont les mêmes.

**L'idée a fait son chemin.** Tempest est le troisième jeu vidéo gagnant de l'argent, au moment d'écrire ces lignes. Nous avons entendu dire que les concepteurs ne sont pas satisfaits de leur jeu, dans sa nouvelle forme. Ils voulaient des monstres. Qu'ils restent malheureux. Nous allons profiter pleinement de leur erreur magnifique, et entrer volontiers dans l'univers de ce jeu révolutionnaire qu'est l'électricité.



# TEMPEST ELEMENTS

## ELEMENTS TEMPEST

**A. Fil sous tension** (Circuit ouvert). Vous le stimuler à travers le champ électrique. L'astuce est de rester en mouvement. Vous avez des munitions illimitées.

**B. Tankers** (100 points). En eux-mêmes, les Tankers représentent un danger minime. Ils deviennent dangereux soit (1) une fois que vous les secouer ou (2) quand ils atteignent le sommet d'une voie de circulation. Dans les deux cas, ils se séparent en deux nageoires. Et les nageoires sont dangereuses. Tuez les Tankers près du centre du tube. Ne les laissez pas trop monter.

**C. Flippers** (150 points). Les flippers sont très rapides et très dangereux. Ils peuvent changer de voie rapidement. Engendré par les Tankers, les flippers progressent rapidement vers les extrémités des voies. Essayez de les tuer pendant qu'ils sont dans ce processus.

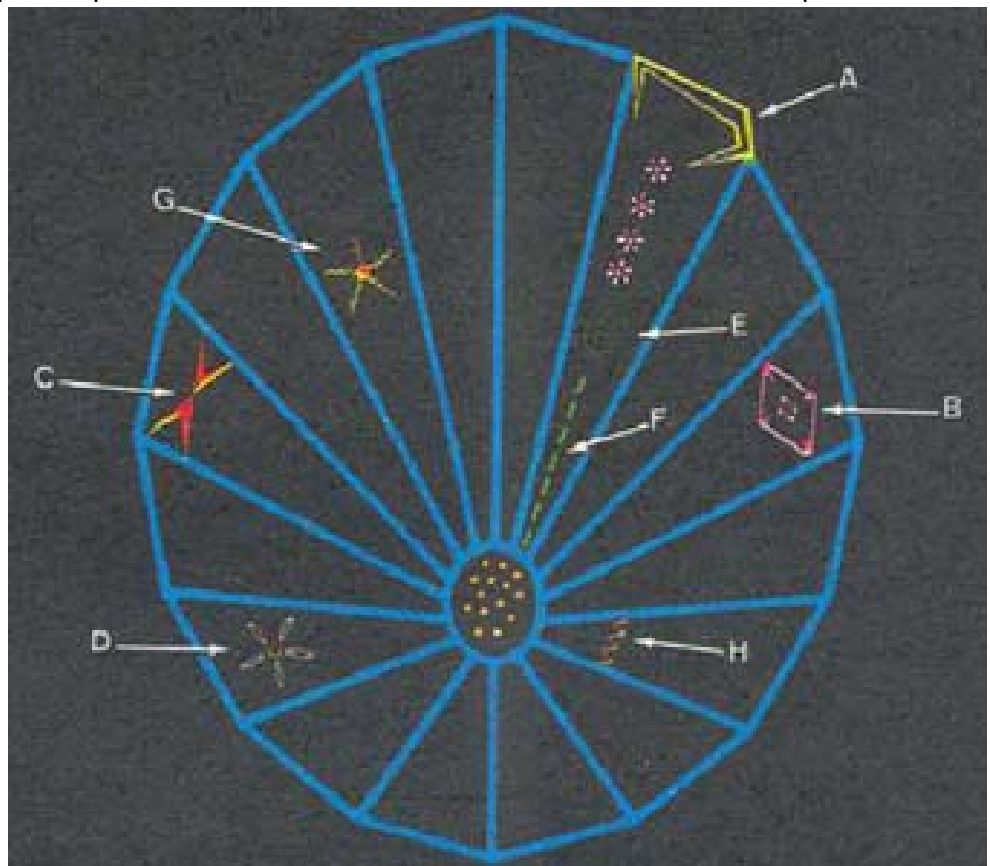
**D. Spinners** (150 points). Les Spinners sont rien de plus que de bons Missiles guidés. Ils sortent rapidement du tube et souvent avec des Spikers. Évitez les Spinners. S'ils vous touchent, vous êtes mort. S'ils vous manquent, ils vont s'éloigner du champ électrique, et ne vont plus vous ennuyer.

**E. Spikers** (50 points). Ceux-ci sont des ennemis lents, prévisibles qui ne traversent jamais les voies. Ils atteignent rarement le sommet. Les Spikers n'ont qu'un seul but: créer autant de Piques que possible. Détruisez les Spikers rapidement. Sinon, vous aurez à composer avec plus de Piques.

**F. Piques** (Pas de points). Les Piques sont des ennemis inertes. Elles ne sont pas tuées, elles sont simplement détruites. Les Piques causent des problèmes à la fin d'un modèle électrique, après que tous les ennemis animés aient été traités. Afin de parvenir à un nouveau modèle électrique, vous devez emprunter une voie. S'il y a une Pique dans celle-ci, vous serez empalé.

**G. Fuseballs** (250, 500, ou 750 points). Les Fuseballs(fusibles) apparaissent en fin de partie. Ils sont imprévisibles, mais lents. Ils ne cessent de changer de voie, se déplaçant de haut en bas pour esquiver vos tirs. Ils sont agressifs, intelligents mais pas rapides. Détruisez-les à la 1ère occasion.

**H. Les pulsars (200 points).** Ces ennemis tentent de court-circuiter les voies dans le champ électrique. Ils ont terminé leur court-circuit une fois qu'ils commencent à vibrer. Il est impossible de traverser les voies que les pulsars ont court-circuitées. Vous devez les détruire quand ils sont dans le processus de passage de voies, pas quand ils vibrent. Si vous êtes dans une voie et qu'un pulsar la court-circuite, vous êtes mort. Ces ennemis sont les plus féroces, surtout dans les niveaux avancés. Ils réduisent l'espace de jeu dans le champ électrique, et il faut que vous observiez constamment leurs mouvements.



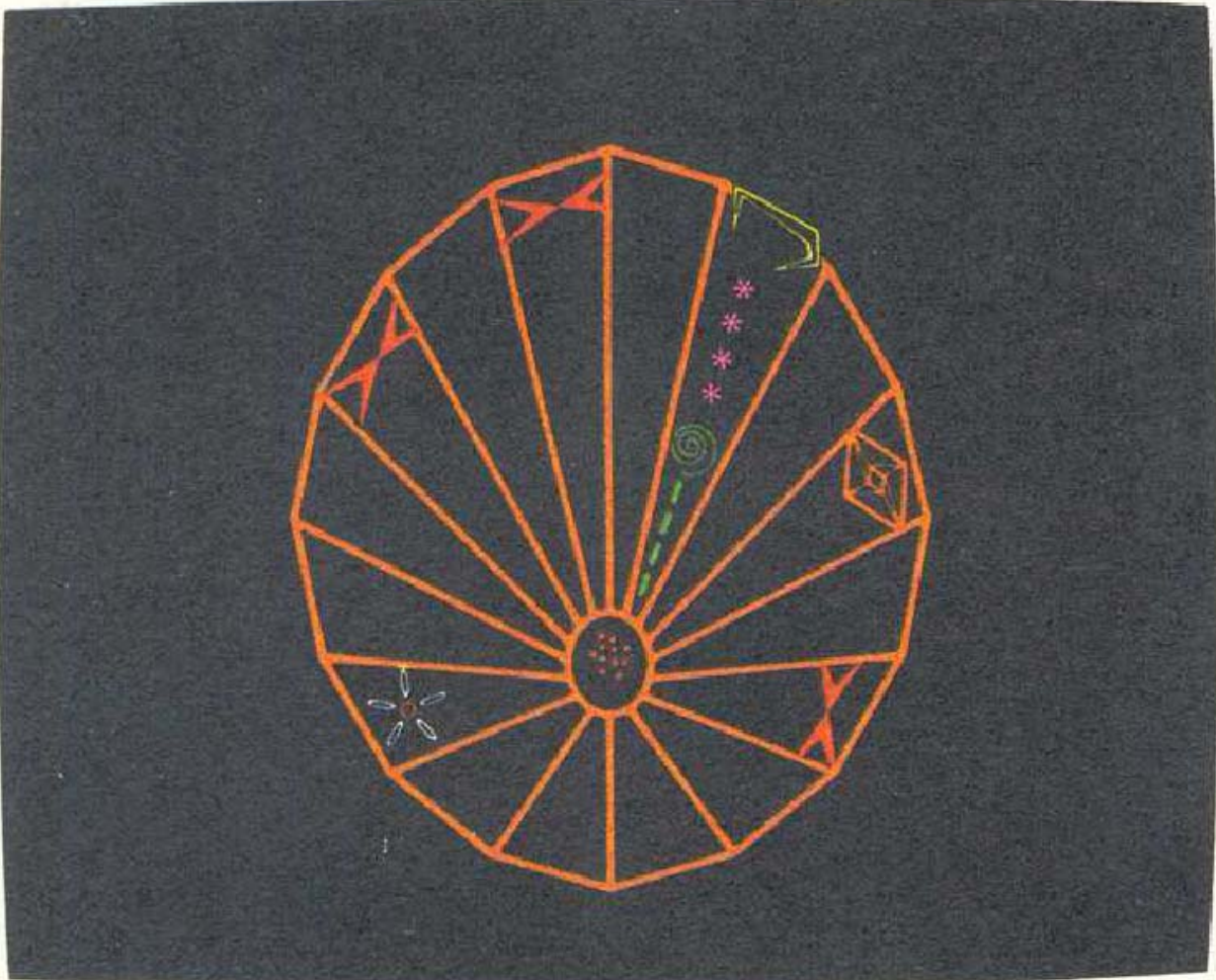


# TEMPEST STRATEGY

## STRATÉGIE TEMPEST

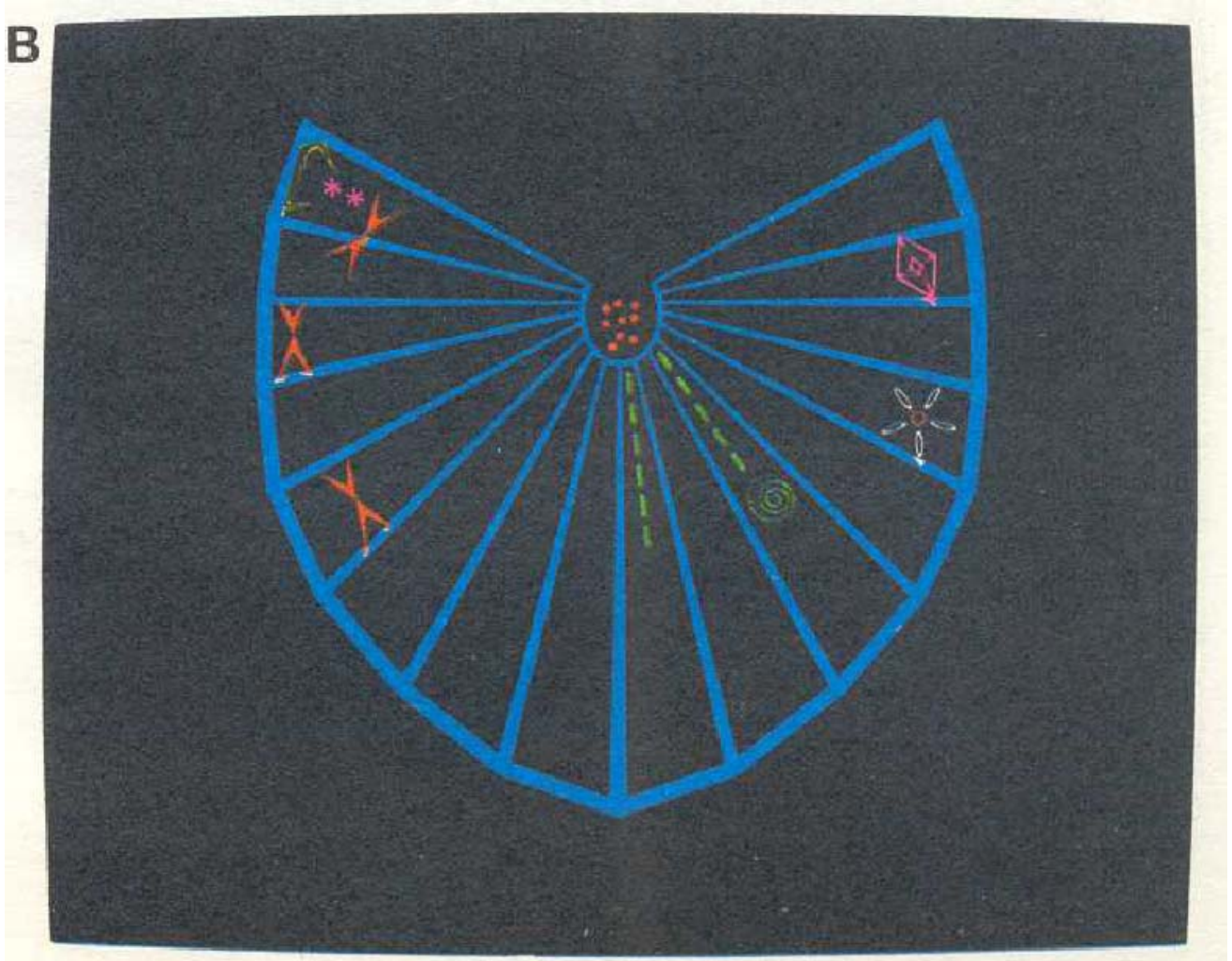
**A). Déplacez-vous constamment.** Rappelez-vous. Vous êtes un fil sous tension. Surveillez constamment les ennemis. Postez-vous rapidement aux voies où sont les ennemis. La vitesse est particulièrement importante pour griller les Flippers. Si les Flippers atteignent le haut des voies et commencent leur choix, vous devez à la vitesse de l'éclair les attaquer: tirez en continu. Ne soyez pas timide. Et attention aux Spinners!

A



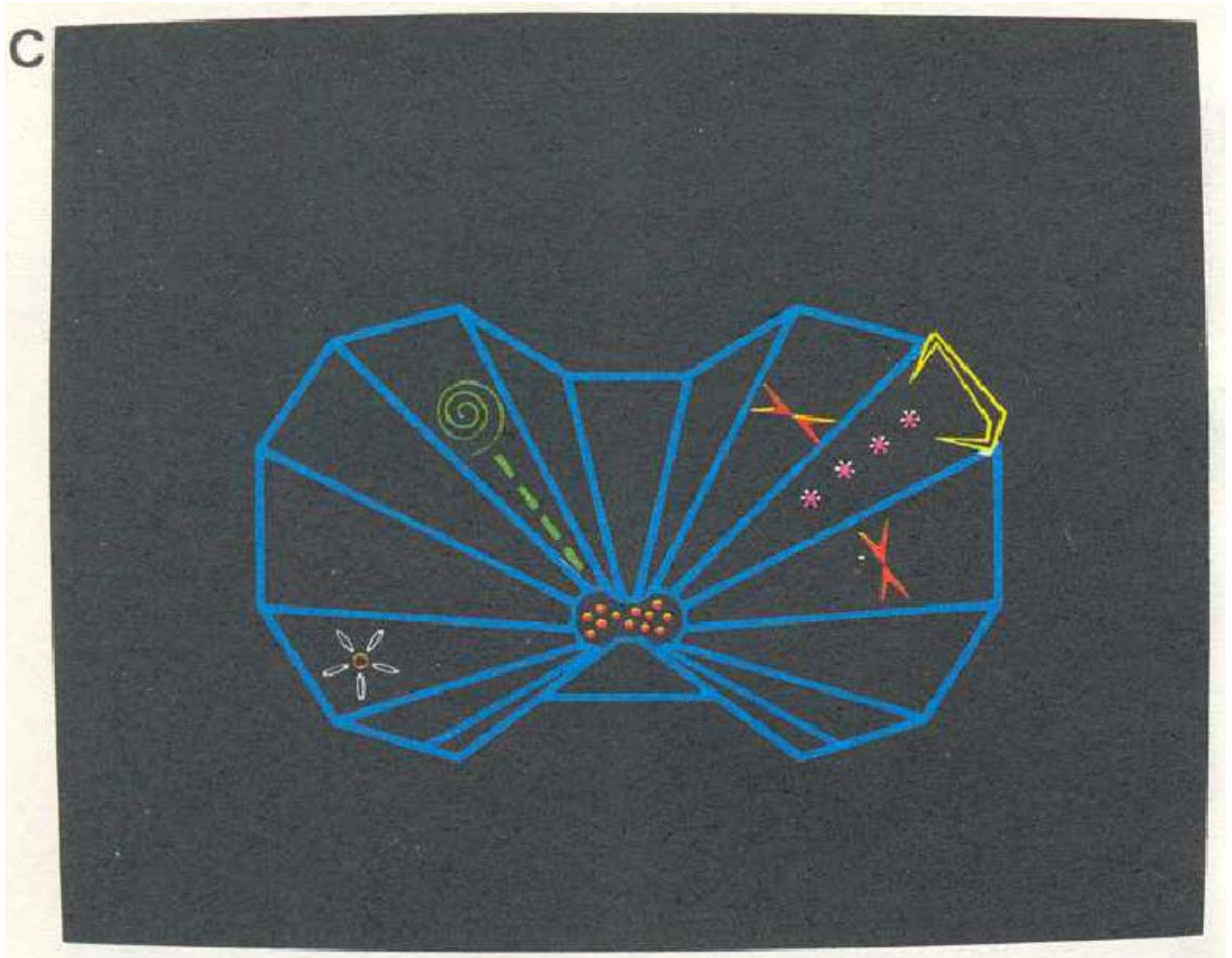
### B) Tirez depuis les extrémités des modèles non reliés.

Il existe deux types de modèles: ceux qui permettent de parcourir un cercle complet autour du modèle, et ceux qui ne vous le permettent pas. Dans les modèles non reliés, il y a deux endroits sûrs pour prendre en embuscade les Flippers. Ce sont les 2 voies extrêmes. Vous pouvez rester en sécurité au-dessus d'une de ces voies, en vous déplaçant d'avant en arrière tout en tirant en permanence. Les Flippers tomberont dans cette voie la fin, devenant vulnérable à vos tirs. Après avoir détruit les Flippers, vous pouvez vous déplacer et tuer les ennemis restants. Rappelez-vous toujours que vous devez à la fois être en mouvement et tirer. Vous ne devez pas rester immobile et attendre pour espérer survivre. Et assurez-vous que les voies sont exemptes de Piques, afin d'assurer votre voyage vers un nouveau modèle.



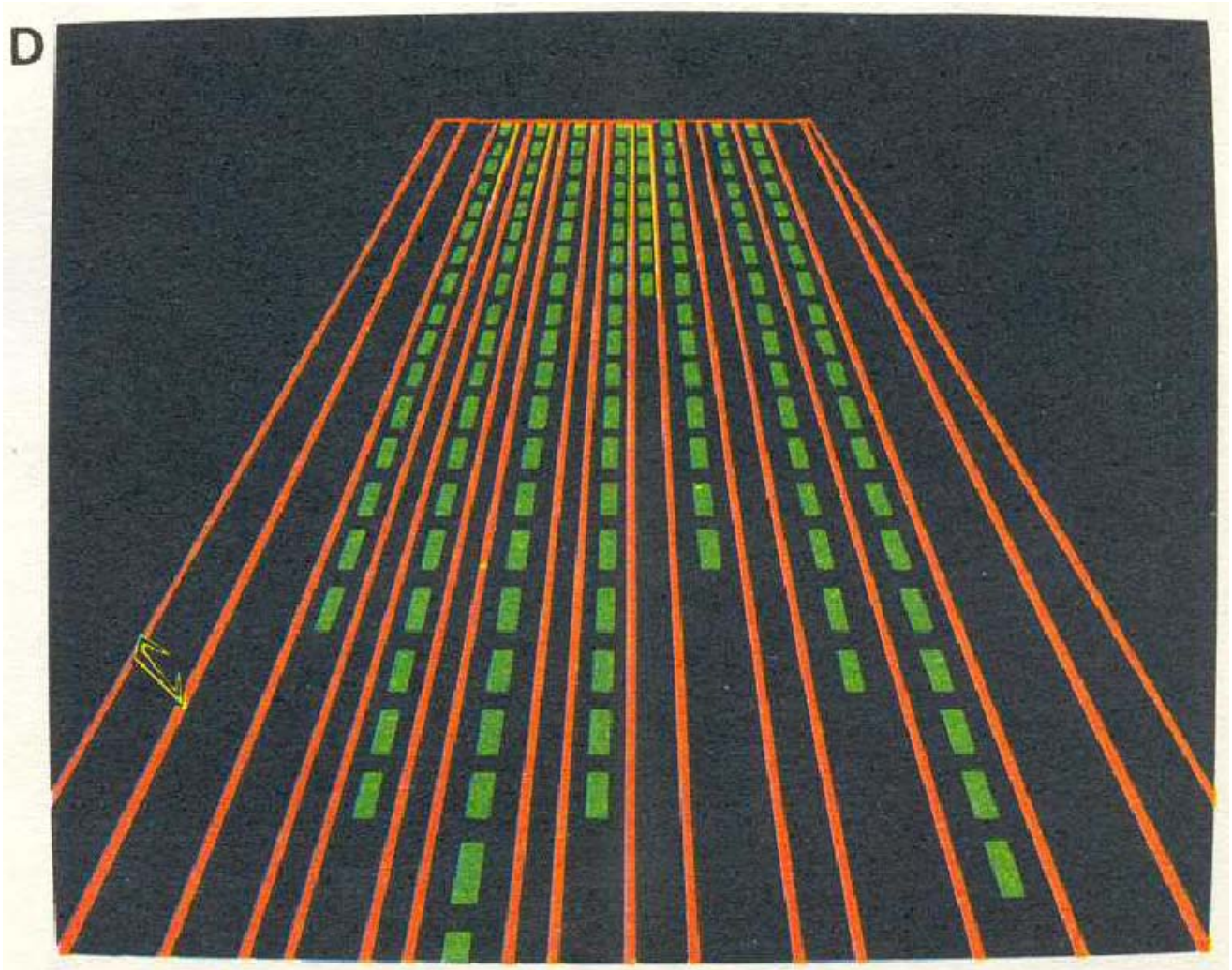


**C) Tuer deux flippers avec trois tirs.** Les flippers sont vos ennemis les plus tenaces. Il est important de les tuer rapidement, et avant qu'ils n'atteignent le haut des voies. Une méthode simple et efficace pour les tuer est la suivante: tirez un coup sur le Tanker, qui sera ensuite divisé en deux flippers. Un Flipper entre immédiatement dans la voie de gauche du Tanker, l'autre Flipper à droite. Déplacez-vous sur la voie de gauche et tuez en un, puis revenir deux voies sur la droite et tuez l'autre Flipper. Pour le faire, soyez rapide comme l'éclair, ou ça ne marchera pas. Une fois que cette stratégie est maîtrisée, les flippers peuvent être éliminés au début de la partie, avant qu'ils n'atteignent le haut des voies.





**D) Gardez les voies libres de Piques.** Afin de passer d'un modèle à un autre, vous devez vous déplacer dans l'une des seize voies. Cela se produit une fois que les ennemis animés ont été tués. Les Piques sont inanimées et restent après que les autres ennemis soient morts. Si vous êtes au sommet d'une voie qui a une Pique, et que vous vous déplacez dans cette voie vers un autre niveau, vous allez être empalé. Prenez tout le temps libre que vous avez à repousser les Piques en arrière. Sachez toujours où les voies sont libres. Sur les modèles non connectés, il est préférable de garder les voies des extrémités libres de Piques. Sur les modèles connectés, laissez les larges couloirs libres de Piques. Une fois que les mots "Avoid Spikes" (*Évitez les Piques*) apparaît sur l'écran, vous devez être en mesure de vous déplacer instinctivement vers une voie libre.



# Statistiques des jeux vidéo

## Asteroids (Atari Incorporated)

**Bonus:** Vaisseau supplémentaire chaque 10.000 points, à l'infini. Rapporte potentiellement des scores énormes.

**Popularité:** Environ 30.000 machines existantes à ce jour. En moyenne une machine rapporte encore environ 193\$ par semaine depuis le 1 Décembre 1981. Toujours dans le top 20 des offres, sur la plupart des diagrammes.

**Ennemis:** astéroïdes (3 tailles) et ovnis lance-missiles (2 tailles). Les ennemis restent les même quelques soit votre score.

**Accessibilité:** Facile à comprendre et à s'impliquer dans le jeu dès la première fois. Beaucoup d'astuces circulent de bouche-à-oreille, afin d'augmenter votre temps de jeu.

**Sex-appeal:** 60% d'hommes, 40% de femmes. Un jeu stéréotypé masculin.

**Tranche d'âge:** Pour tous les âges. Et surtout ceux qui ont l'endurance nécessaire pour persévérer.

**Habileté vs stratégie:** Une stratégie simple procure des scores élevés. Beaucoup d'habileté pour tuer les cibles en constant mouvement et pour effectuer les manœuvres d'évitements nécessaires

**Avantages:** Stratégie simple pour des scores impressionnants, bonne sensation spatiale, contrôles sensibles.

**Inconvénients:** Graphiques primitifs, trop experts.

## Centipede (Atari Incorporated)

**Bonus:** Bug Blaster supplémentaire tous les 12.000 points, à l'infini.

**Popularité:** Environ 40.000 machines existantes à ce jour. En moyenne une machine rapporte environ 203\$ par semaine depuis le 1 avril 1982.

**Ennemis:** Vos ennemis sont constants le Centipede et l'araignée. Les ennemis occasionnels sont les Scorpion et les puces.

**Accessibilité:** Quelques instructions sur la machine. Les notions de base sont faciles à assimiler. La survie précoce est possible en tirant de loin sur tout ce que vous voyez.

**Sex-appeal:** 50% d'hommes, 50% de femmes. Un attrait certain pour la plupart des personnes n'ayant pas peur des insectes.

**Tranche d'âge:** Tous les âges, sauf ceux qui ont la phobie des insectes.

**Habileté vs stratégie:** Dans un premier temps, des réflexes rapides sont essentiels. Une fois que les réflexes sont développés, une stratégie du score peut être développée. Cependant les réflexes restent toujours un facteur important.

**Avantages:** Concept original et sans précédent, contrôles fluides, favorise l'auto-compétition.

**Inconvénients:** Manque de variation d'écran; faible niveau de stratégie.

## **Defender (Williams Electronics)**

**Bonus:** Vaisseau supplémentaire tous les 10.000 points, à l'infini.

**Popularité:** Environ 55.000 machines existantes à ce jour. En moyenne une machine rapporte encore environ 193\$ par semaine depuis le 1 avril 1982.

**Ennemis:** les ennemis principaux sont les Landers Alien. Les ennemis supplémentaires sont les Mutants, Baiters, Ravitailleurs, et les Swarmers.

**Accessibilité:** Des instructions utiles sont affichées en mode démo, mais l'action est rapide et compliquée.

L'acquisition des contrôles gaspillent vos pièces. Nécessite une bonne quantité de temps pour maîtriser la machine.

**Sexe-appel:** 95% d'hommes, 5% de femmes aiment les programmes spatiaux.

**Tranche d'âge:** s'imaginer être un pilote Starship séduit de jeunes joueurs. La grande habileté requise attire une foule plus vieille. Âge moyen : 19 ans.

**Habileté vs stratégie:** La maîtrise des contrôles et la connaissance de vos ennemis sont essentielles. L'habileté fait donc 90% du jeu, bien que des stratégies simples et globales soient nécessaires.

**Avantages:** Graphiques, capacités de contrôle complexes, promotion de l'habileté aux jeux-vidéo.

**Inconvénients:** Difficile à apprendre (impossible pour certains), longue période de formation.

## **Donkey Kong (Nintendo of America)**

**Bonus:** Personnage supplémentaire après 7.000. 10,000. ou 12.000 points, suivant le réglage déterminé par le propriétaire.

**Popularité:** Environ 35.000 machines existantes à ce jour. En moyenne une machine rapporte environ 260\$ par semaine depuis le 1 avril 1982.

**Ennemis:** Dépend de l'écran. Kong est un ennemi constant. Sur les autres écrans, ils sont les suivants:

(1)Barils, Poutres, Fireball - (2)Foxfires - (3)Foxfires, Springese - (4) Foxfires, Auges à béton.

**Accessibilité:** Quelques instructions sur la machine. Dans un premier temps, il est difficile de manipuler correctement Jumpman,. Une perte rapide de pièces est à prévoir.

**Sexe-appel:** 50% d'hommes, 50% de femmes.

**Tranche d'âge:** l'animation intelligente attire les enfants de tous âges.

**Habileté vs stratégie:** Une fois que l'habileté est maîtrisée cela devient un jeu de grande stratégie.

**Avantages:** Quatre jeux différents en un: une excellente animation: le temps de jeu qui peut être long: temps de transition exceptionnelle.

**Inconvénients:** Longues animation d'introduction frustrant les experts.



## **Omega Race (Midway)**

**Bonus:** un vaisseau supplémentaire est accordé suivant le réglage déterminé par le propriétaire. (généralement 40,000).

**Popularité:** Environ 35.000 machines existantes à ce jour. En moyenne une machine rapporte environ 181\$ par semaine depuis le 1 avril 1982.

**Ennemis:** Les vaisseaux spatiaux extraterrestres et les Mines avec des niveaux d'agressivité différents.

Les aliens les plus agressifs sont les Vaisseaux Droïdes.

**Accessibilité:** Les vaisseaux de commandement et les vaisseaux de Mort sont très accessibles, bien qu'il y ait quelques instructions sur la machine. Difficile de maîtriser les mouvements du Vaisseau. Les premières parties sont récompensées avec un temps de jeu acceptable.

**Sexe-appeal:** 90% d'hommes, 10% de femmes comme dans la plupart des jeux de tirs spatiaux.

**Tranche d'âge:** Maîtriser les commandes de gravité zéro fait appel à des pilotes plus âgés. Mais les enfants aussi l'adorent.

**Habileté vs stratégie:** La stratégie globale est vraiment une accumulation des différentes aptitudes de base.

**Avantages:** Simulation spatiale, bruitage.

**Inconvénients:** graphiques fil de fer, jeu répétitif.

## **Pac-Man (Midway)**

**Bonus:** Extra Pac-Man après 10.000 points, suivant le réglage déterminé par le propriétaire.

**Popularité:** Environ 95.000 machines existantes à ce jour. En baisse un peu ces derniers temps, mais en moyenne la machine rapporte environ 203\$ par semaine depuis le 1er Avril 1982.

**Ennemis:** Quatre monstres toujours les mêmes tout au long du jeu.

**Accessibilité:** Facile à comprendre à partir du mot go.

**Sex-appeal:** 60% des femmes, 40% d'hommes. Fort attrait pour les femmes, attirées par son thème non-violent.

**Tranche d'âge:** attrait enchanté des jeunes et des moins jeunes.

**Habileté vs stratégie:** La stratégie du parcours est la meilleure voie à suivre. Niveau de dextérité minimal.

**Avantages:** record d'endurance prouvé, grand attrait du public.

**Inconvénients:** Émergence de machines «trafiqués»; ampoules aux mains inévitables.

## **Phoenix (Centuri)**

**Bonus:** Extra Laser suivant le réglage déterminé par le propriétaire.

**Popularité:** Environ 15.000 machines existantes à ce jour, en moyenne une machine rapporte environ 201\$ par semaine depuis le 15 Février 1982.

**Ennemis:** Une variété d'oiseaux et de ravitailleurs aliens (à tous les niveaux). Les Oiseaux peuvent tirer à des vitesses différentes.

**Accessibilité:** Facile à apprendre par l'observation. L'expérience du tir anticipé aidera.

**Sex-appeal:** 50% d'hommes, 50% de femmes. Bonne animation et effets sonores qui plaisent à tous.

**L âge d'attrait:** Tous les âges.

**Habileté vs stratégie:** Excellente combinaison des deux. Vous devez être capable d'esquiver et tirer avec précision, mais vous devez également planifier vos tirs de façon stratégique.

**Avantages:** Animation sans précédent, la musique classique, la variété des niveaux.

**Inconvénients:** La route vers le Vaisseau Mère est frustrante : niveaux d'agressions imprévisibles.

## **Qix (Taito Amérique)**

**Bonus:** Certaines machines accordent un marqueur supplémentaire (Stix) une fois que vous avez atteint un certain montant aux points (en général 10.000). Certains ne le font jamais.

**Popularité:** Nombre non révélé de machines existent à ce jour (Taito ne le dit pas). En moyenne une machine rapporte environ 199\$ par semaine depuis le 1 avril 1982.

**Ennemis:** Il y en a 3: Qix, Sparx, et le fusible. Deux Qix apparaissent au troisième écran.

**Accessibilité:** instructions claires sur la machine, y compris la démo sur la façon de jouer. Assez facile à comprendre dès le début.

**Sex-appeal:** 50% d'hommes, 50% de femmes.

**Tranche d'âge:** La qualité abstraite attire plus d'adultes que les autres jeux. Les joueurs doivent être orientés vers les mathématiques.

**Habileté vs stratégie:** L'habileté est d'éviter le Sparx, une fois maîtrisée, vous êtes dans un jeu de stratégie à grand calcul intellectuel.

**Avantages:** Qualités intellectuelles, concept novateur. Une bouffée d'air frais.

**Inconvénients:** Vitesse d'accélération plus frustrante que difficile; audio ennuyeux.

## **Tempest (Atari Incorporated)**

**Bonus:** Tireur supplémentaire tous les 20.000 points (non compris les bonus). Le choix initial du niveau de départ ajuste le score en fonction de la partie précédente.

**Popularité:** Environ 40.000 machines existantes à ce jour. En moyenne une machine rapporte environ 214\$ par semaine depuis le 1 avril 1982, et continue de grimper dans les diagrammes.

**Ennemis:** 6 avec des caractéristiques individuelles. Flippers, Spikers, Spinners, et Tankeurs apparaissent dans un premier temps. Les pulsars et Fuseballs apparaissent plus tard dans la partie.

**Accessibilité:** Vous pouvez choisir votre niveau de difficulté. Le niveau novice est très accessible. De bonnes instructions sont à lire sur la machine.

**Sex-appeal:** 50% d'hommes, 50% de femmes. La qualité abstraite, et la déformation spatiale séduisent les 2 sexes.

**Tranche d'âge:** Jeu d'adulte. Séduit certains jeunes joueurs ayant d'excellents réflexes.

**Habileté vs stratégie:** l'action super rapide nécessite d'être vif comme l'éclair. Une certaine stratégie est nécessaire.

**Avantages:** Sensation électrique, variété de modèles, option de répétition immédiate d'une séquence.

**Inconvénients:** Mangeur de pièces (même pour les meilleurs).



# FROGGER

## FROGGER

**Frogger a trouvé un public fidèle.** Ce petit jeu bizarre n'aura jamais l'attrait massif d'un Pac-Man, mais pour ceux qui aiment diriger une grenouille dans le trafic auto-routier et les rivières, cela peut être un jeu profondément gratifiant.

**L'objectif de Frogger est simple:** Atteindre le haut de l'écran aussi vite que vous le pouvez. Vous êtes menacé par une horloge. Si le temps est écoulé avant que vous n'arriviez en haut, vous êtes mort.

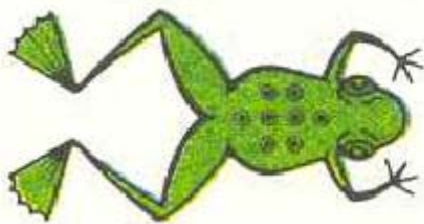
**La route est périlleuse.** Pour arriver en haut, vous devez rapidement et prudemment traverser trois zones différentes à l'écran. La première zone est celle de la route, voitures et camions passent à la fois de gauche à droite. Vous devez diriger votre grenouille en toute sécurité à travers ce labyrinthe en mouvement. Une fois que vous avez passé le trafic, vous êtes sur un mur de pierre, prêt à traverser la rivière.

**La rivière est rapide et vivante.** Il ya des tortues et des troncs venant de gauche et de droite. Vous devez sauter sur l'un deux (tronc ou tortue), pour avancer vers le haut de l'écran. Si vous ratez votre saut, vous tombez dans l'eau, et vous êtes mort. Et vous n'êtes pas toujours en sécurité sur une tortue! Elles plongent de temps à autre. Si vous êtes sur leur dos quand elles plongent, vous vous noyer. Votre objectif final est d'atteindre l'une des cinq zones de sécurité en haut, entre les berges vertes. Une fois que cinq grenouilles sont arrivées en haut, un nouvel écran commence.

**L'action sur les écrans suivant reprend.** Et de nouveaux ennemis font leur apparition, et bien sûr, le trafic devient plus impitoyable. Vous devez maintenant composer avec des serpents affamés sur le mur de pierre. Dans les niveaux plus avancés ce peut effectivement être des crocodiles (regardez les yeux). Et les tortues sautent constamment de haut en bas. Ici l'astuce est d'être rapide et toujours en alerte.

**Obtenez davantage des points.** Les points bonus s'additionnent quand vous mangez des insectes d'eau ou des mouches. Et si vous amenez en toute sécurité une petite grenouille dans votre zone de sécurité, vous marquez davantage de points.

**Frogger est peut être le jeu le plus "mignon" de la ville.** C'est un jeu facile à appréhender et à jouer. Le nombre de grenouilles que vous obtenez par partie varie d'une arcade à une autre. L'une de nos salles d'arcades préférées vous en donne cinq. La plupart des autres vous en donnent trois.



# MISSILE COMMAND

## MISSILE COMMAND

**Soyez avisé:** Il ya une rumeur qui circule : un organisme fédéral garde une trace des meilleurs joueurs de Missile Command. S'il y a une situation d'urgence, ils veulent pouvoir faire appel à eux...

**Missile Command est un jeu étonnant.** Il a été un jeu central pendant un certain temps. En fait si ce livre avait été publié il y a un an, nous aurions mis en évidence Missile Command comme l'un de nos meilleurs jeux. Il a baissé en popularité ces derniers temps, mais maintient un public fidèle. L'un de nous considère toujours Missile Command comme le meilleur jeu vidéo.

**Missile Command est assez compliqué.** Votre tâche principale est de sauver les villes des attaques ennemies. Vous et les villes sont fixes sur le bas de l'écran. Les ennemis attaquent par le haut et sur les côtés de l'écran. Vous avez trois bases armées : Alpha, Delta et Oméga. Vous pouvez vous déplacer entre ces bases pour tuer les ennemis. Si vos ennemis détruisent avec succès toutes vos villes, le jeu est terminé.

**Les ennemis sont malins.** Au début, vous luttez seulement contre des missiles. Seulement 25 points chacun. Les missiles peuvent apparaître d'eux-mêmes ou être produits par un MIRV, une ligne vidéo abstraite et qui se divise en un nombre aléatoire de missiles à n'importe quel point. Au deuxième niveau, vous devez composer avec des bombardiers (100 points) et des satellites tueurs (100 points). Ce sont des adversaires rusés et rapides. L'adversaire principal donnant le maximum de point apparait au 6ème niveau. C'est le missile Smart. Comme la plupart des joueurs vous diront : c'est le missile Smart qui doit exiger votre attention.

**Missile Command est avant tout un jeu de réflexe.** Toutefois, il existe quelques stratégies. La plupart des joueurs recherchant le maximum de points comptent sur les missiles Smart pour augmenter leur score. Dans une manœuvre similaire à Asteroids, ces joueurs laissent leurs villes être détruites sauf une. Ils vont ensuite défendre cette ville, en se concentrant sur le missile Smart. Le missile Smart est le seul ennemi qui suit à la trace les villes vivantes. Les autres ennemis gaspillent leurs temps en détruisant les villes qui sont déjà mortes.

**Quel est ton meilleur score?** Les meilleurs scores de Missile Command ce comptent en dizaines de millions. Et tous les jours dans les salles d'arcades, il y a encore beaucoup de personnes qui jouent à cette borne. Si vous n'y avez jamais joué auparavant, commencer à y jouer par n'importe quel moyen.

# MS. PAC-MAN

## MS. PAC-MAN

**Nous n'attendions pas grand-chose de Ms. Pac-Man.** C'est parce que les suites des jeux les plus populaires sont généralement décevantes. Mais Ms. Pac-Man nous a surpris avec sa grâce et son charme. Même si à bien des égards il est similaire au jeu vidéo Pac-Man. Ms. Pac-Man ouvre une nouvelle voie qui nous paraît vraiment originale.

**Le labyrinthe est un grand changement.** Ou mieux encore, les labyrinthes. Tout d'abord les labyrinthes sont construits avec plus de coins que dans le jeu original. Ces coins ralentissent à la fois Ms. Pac-Man et les monstres. Il y a deux tunnels dans la plupart des labyrinthes un en haut et un en bas. Cependant l'emplacement des tunnels n'est jamais le même, parce que les labyrinthes ne cessent de changer.

**C'est exact, Madame.** Pac-Man est un jeu multi-labyrinthe. Les deux premiers sont les mêmes, mais le troisième est différent. Les deux premiers écrans sont les mêmes, mais le troisième est différent. Les modèles de labyrinthe semblent se répéter deux fois et changer ensuite. Chaque nouveau modèle de labyrinthe est décrit dans une nouvelle couleur.

**Observez les fruits de près.** Ils ne sont pas immobiles sous la maison des Monstres. Ces fruits se déplacent et vous devez les chasser et les manger. Nous avons trouvé cela distrayant. Au début, vous pensez peut-être que les fruits sont des monstres. Il faut bien observer.

**Les intermèdes sont plus amusants que jamais.** Chaque transition joue avec Pac-Man et Ms. Pac-Man: rencontrer ou poursuivre l'autre, et bien sûr, tomber amoureux. Comme toujours les entractes sont là pour vous préparer à un score élevé.

**Le programme est aléatoire.** Les monstres ne suivent aucun parcours prédéfini. En d'autres termes, il n'existe pas de modèles à suivre. Vous ne pouvez compter que sur vous. Cela ne rend pas le jeu moins agréable, mais empêche tout simplement des scores phénoménaux.

**Inky, Blink, Pinky, et Sue-Mme.** Les ennemis de Pac-Man, sont certainement imprévisibles. Trois d'entre eux peuvent sortir de leur repère en même temps. Et il n'y a aucun flottement après que Ms. Pac-Man ait mangé un Energizer. Si vous comptiez dessus dans le jeu Pac-Man, oubliez ça dans Ms. Pac-Man. Et ces Energizer sont à différents endroits sur l'écran.

**Tout compte fait, c'est un jeu très agréable.** L'absence de parcours type à suivre teste vraiment vos compétences Pac-Man. Leurres, tromperies, et vitesse sont vos armes principales dans ce jeu. Utilisez-les souvent pour avoir un bon divertissement à la hauteur de votre pièce insérée.



# TURBO

## TURBO

**Turbo est impressionnant.** En fait, c'est le jeu vidéo de course le plus impressionnant auquel nous avons joué. La sensation est phénoménale. Non seulement vous roulez avec votre voiture à des vitesses de pointe, mais vous conduisez face à la plus spectaculaire animation graphique qu'un jeu vidéo puisse offrir.

**Il s'agit d'une authentique course de voiture.** Le but du jeu est de dépasser autant de voitures que possible dans un laps de temps donné. Si vous doublez 30 voitures dans le délai (en général 99 secondes), alors plus de temps est attribué. Et vous marquez des points bonus. Des points sont également octroyés à chaque fois que vous avez terminé un tour.

**La stratégie est importante.** Un aspect stratégique de Turbo concerne le point de vue. La plupart des jeux de course vous donnent peu de perspective. Turbo donne une sensation de distance. Par conséquent, vous voyez les voitures que vous devez dépasser longtemps avant de les atteindre.

**Toutes les voitures ne sont pas pilotées par des experts.** Certaines d'entre elles sont imprévisibles et très téméraires. Elles peuvent ralentir à tout moment, vous obligeant à les esquiver rapidement. Des ambulances circulent aussi sur le circuit: évitez-les!

**La vraie magie de Turbo est le graphisme.** Vous commencez le jeu en ville sur un boulevard, avec des gratte-ciel. Vous traversez la ville puis les sinueuses routes de campagne. Les tunnels et les ponts sont des zones complexes du parcours. Et la corniche en front de mer est l'une des régions les plus dangereuses de la partie. Vous finissez votre course au coucher du soleil avec la ville au loin. À ce stade, les gratte-ciel sont éclairés comme des sapins de Noël.

**L'impression de conduite est réaliste.** Il faut essayer pour le croire. Vous contrôlez le levier de vitesse et la pédale d'accélérateur. Le contrôle de la pédale est superbe. Vous pouvez augmenter ou diminuer votre vitesse à volonté. En fait, vous pouvez suivre une voiture de près, attendant l'occasion de la dépasser.

**Méfiez-vous de l'immersion.** Si une voiture au devant de vous disparaît progressivement et réapparaît, vous vous approchez d'un dangereux vallon sur la route. Les voitures qui ont plongé devant vous peuvent réapparaître soudainement. Des collines raides testent également vos capacités de pilote. Soyez vigilant avec les collines.

**Turbo vous en donne pour votre argent.** C'est un jeu passionnant. Il n'a apparu que récemment dans les salles d'arcades. Nous ne serions pas surpris si c'est l'un des plus grands succès de l'année 1982.

# UP-AND-COMING GAMES

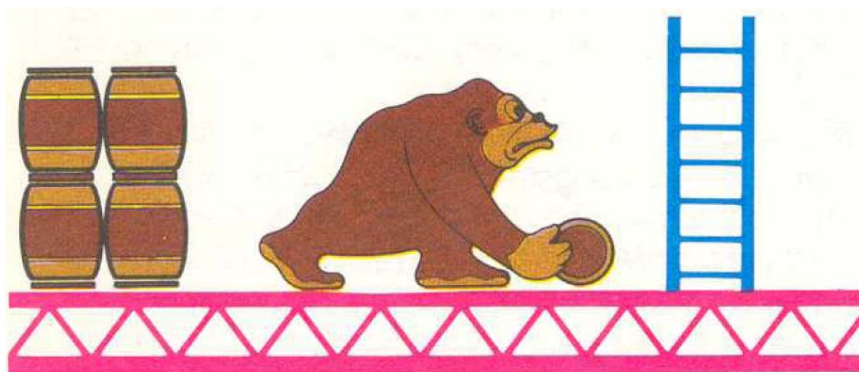
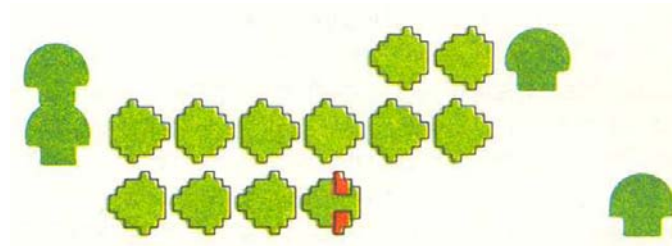
## LES JEUX A VENIR

**Eliminator (SEGA/Gremlin)** Quatre contre un est agréable lorsque l'on est face à un puissant Eliminator sphéroïde qui flotte au hasard sur l'écran vidéo. Cet Eliminator est invulnérable excepté à travers un passage étroit (sa gorge!?) vers son noyau. Pendant le jeu, l'Eliminator envoie des vaisseaux s'acharnant à détruire les 4 joueurs (qui peuvent choisir de travailler seul ou en équipe de deux). Vous et vos camarades de jeu, tout en évitant les vaisseaux Eliminator, tentent de forcer les vaisseaux des joueurs adverses (avec les tirs d'énergie qui les poussent) dans une collision mortelle avec les cotés de l'Eliminator. Le seul joueur survivant doit alors tirer dans la gorge de l'Eliminator pour gagner la partie. Le jeu à quatre joueurs peut se révéler être une idée appréciée dans les salles d'arcades. Elle peut séduire des joueurs de baby-foot et des joueurs en doubles. Eliminator est plus qu'une nouveauté, et promet de développer une clientèle fidèle.

**Hyperball (Williams Electronics)**, est le premier jeu à succès à combler le fossé entre la vidéo et le flipper. Installé dans une armoire de style flipper, ce jeu révolutionnaire comporte des fonctionnalités familières, des lumières clignotantes et les sphères en métal des premiers jours de Pong. Cependant, avec l'aide de deux mécanismes de déclenchement pivotant qui contrôlent un "Hyper-canon", le joueur peut tirer jusqu'à 250 balles par minute (si les doigts peuvent vraiment bouger à cette vitesse). Qui plus est, ces lumières clignotantes peuvent tirer des éclairs mortels sur vous! Vous devez aussi faire face au style vidéo Baiters, Z-bombes, et la multiplication des vagues d'attaque. Hyperball pourrait très probablement réaliser le rêve de beaucoup et devenir le premier jeu magique vidéo/Flipper.

**Mousetrap (Exidy)** Même s'il est vrai que Mousetrap est trop mignon, il propose quelques innovations intelligentes par rapport aux jeux de labyrinthe standard. C'est un jeu de chat, de souris et de chien. Vous êtes d'abord une souris précipitée dans un labyrinthe, vous devez éviter les chats tout en recherchant des délicieux morceaux de fromage et autres objets bonus, manger les os va transformer votre souris en un chien pendant un certain temps et vous permettra d'attraper les chats pour des points bonus importants, vous pouvez modifier le labyrinthe par simple touché d'un bouton, bloquer les chats qui s'approchent. Mais il y a des dangers supplémentaires: des faucons pourpres apparaissent et survolent les murs à la recherche d'une souris ou d'un chien délicieux, ils n'aiment pas le goût des chats. L'innovation de ce jeu de labyrinthe présente une grande opportunité pour la stratégie. Ils semblent éliminer la possibilité de répétition de parcours, commun à la plupart des jeux de labyrinthe,

**Stargate (Williams Electronics)** Si vous avez défendu avec succès vos humanoïdes contre une attaque de Swarms et Baiters, alors vous devriez défier les Guppies, Yllabian, Bourdons de l'espace et autres Phreds du nouveau jeu vidéo Stargate. Les mêmes personnes qui ont développée Defender (Williams Electronics) t'apporte Stargate. Et il requiert les mêmes talents que pour le Defender d'origine, en particulier la dextérité des doigts. Les complexités stratégiques et l'action rapide dépassent celles de Defender. L'amélioration la plus étonnante, c'est qu'après quatre vagues d'attaque, une confrontation toute nouvelle commence: la lutte contre un molosse Yllabian. Il est assez sûr de dire que seuls ceux avec des aptitudes supérieures à Defender seront témoins à jamais de cette "bataille de l'espace sans égal dans l'histoire du jeu vidéo". Une nouvelle arme secrète est disponible avec Stargate, l'Invisio-Anti-Matière Masquant le Vaisseau. Comme son nom l'indique, cela vous rend invisible pendant un court instant. Stargate n'est pas un jeu pour les âmes sensibles. Et il devrait plaire principalement aux meilleurs joueurs de Defender.



FIN



# **AMERICA'S BEST VIDEO GAMESTERS SHOW YOU THEIR SECRET TOP TIPS AND TECHNIQUES!**

**And the realistic full-color illustrations  
make this the easiest-to-understand video  
game book of them all!**

**All the tips have been tested and re-tested  
so you can be sure they'll work—every time!**

**This is the one indispensable strategy guide  
for all the most popular games.**

**Program yourself to conquer  
them all with—  
How to win VIDEO GAMES**



PRINTED IN USA