

KAMIKAZE

Kamikaze est un programme de jeu entièrement écrit en langage machine fonctionnant sur ZX SPECTRUM 16K ou 48K.

Chargement de la cassette

Pour charger le jeu, placez la cassette dans votre magnétophone et tapez sur votre SPECTRUM la commande suivante:

LOAD" " <ENTER>

Le programme se charge alors pendant quelques minutes, puis il démarre automatiquement.

Si une erreur de chargement se produit, le message "Tape loading error" s'affiche. Appuyez alors sur BREAK et recommencez le chargement en changeant au besoin le niveau sonore de sortie de votre magnétophone.

Le jeu

Au début de l'exécution du programme et entre chaque partie, s'affiche la présentation du jeu. Durant cette présentation sont visualisées les instructions du jeu, le nom du programme en gros caractères et la liste des dix meilleurs scores effectués depuis le chargement du programme. En appuyant sur ENTER, vous commandez le début de la partie.

Le jeu commence alors par l'arrivée d'un gros vaisseau spatial, contenant 200 envahisseurs, qui se déplace en haut de l'écran. Une fois qu'il est placé au milieu de l'écran, il parachute les kamikazes un par un. Ceux-ci viennent se placer régulièrement dans l'un des dix silos placés symétriquement sur l'écran. Lorsqu'un envahisseur se place dans un silo qui est occupé par quatre autres, il les pousse et le premier continue sa descente pour venir s'écraser sur le sol.

Le joueur pilote la base de tir située en bas de l'écran. Les touches "CAPS SHIFT" et "Z" servent au déplacement vers la gauche et vers la droite. La touche "SPACE" permet de tirer. Le rôle du joueur est de détruire les kamikazes de valeur 10 points tout en évitant de les rencontrer et en s'éloignant de leur point de chute.

T.S.V.P.

De temps à autre apparaît une soucoupe volante qui descend lentement vers le sol en émettant une sonorité caractéristique. Le joueur doit obligatoirement la détruire sous peine d'être anéanti. La valeur de cette soucoupe est affichée juste après sa destruction (100 à 400 points).

Lorsque les 200 kamikazes contenus dans le gros vaisseau spatial sont sortis, celui-ci va en chercher 200 autres. On change alors de tableau et la difficulté du jeu s'accroît.

Lorsque le joueur atteint 10 000 points, on lui accorde une base supplémentaire. Ce bonus est annoncé par une sonnerie.

A la fin de la partie, si le score du joueur se place parmi les dix meilleurs scores, le programme lui demande son nom pour l'inscrire dans la table des meilleurs scores. Ce nom est limité à six caractères alphabétiques. La touche SYMBOL SHIFT sert à effacer un caractère et la touche ENTER indique la fin du nom.

Vous savez maintenant tout ce qu'il faut savoir pour commencer à jouer. Il ne vous reste plus qu'à vous entraîner à ce jeu et à déterminer la stratégie qui vous fera établir de nouveaux records.