



Voici le mode d'emploi et la description des différentes icônes rencontrées. Ce jeu étant entièrement traduit en français par votre serveur, ce document ne reprend que les icônes d'action et les bonus que vous trouverez en cours de partie.

1. Boutons d'action

Le bulldozer



Ce bulldozer vous permet de détruire des murs. Cliquez là où vous le désirez dans le niveau pour voir les 4 murs les plus proches disparaître. Vous pouvez récupérer des bulldozers durant une partie ou en disposer d'un nombre précis dès le début du niveau. Attention toutefois car certains murs (en rouge et noir) ne peuvent pas être détruits !

La tour fantôme



Besoin de passer discrètement à travers un mur ? Devenez un fantôme ! Placez cette tour à côté d'un mur et observez votre bille traverser le mur voisin ! C'est magique ! Vous pouvez récupérer des tours fantôme durant une partie ou disposer d'un nombre précis dès le début du niveau.

Speedup



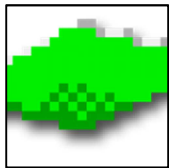
Vous manquez de temps ? Il ne vous reste plus qu'à regarder vos billes suivre leur trajectoire et vous ne voulez pas attendre ? Alors cliquez sur « speedup » pour accélérer les choses. Attention, vous ne pourrez pas revenir à la vitesse normale et vous perdrez des points bonus en utilisant cette option !



Abandon

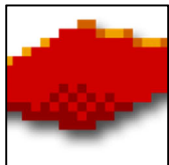
Tenté de laisser tomber ? Pas de souci, vous pouvez abandonner et repartir à zéro. Cliquez deux fois sur cette icone pour confirmer votre choix.

2. Cases et bonus principaux



Objectif

N'importe quelle bille peut atteindre cet objectif et être ainsi mise à l'abri.



Objectif de couleur

Si cette case est en rouge, bleu ou jaune alors seules les billes de la même couleur peuvent s'y rendre pour atteindre l'objectif.



Changeur de couleur

Cet appareil peut modifier la couleur de vos billes, selon vos besoins.



Trou

Certains niveaux sont endommagés alors si j'ai un conseil, évitez les trous, on ne joue pas au golf ici ! 😊



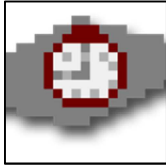
Tour fantôme

Roulez dessus pour que votre bille, provisoirement fantôme, traverse les murs voisins. C'est magique !



Téléporteur

Ce portail transporte instantanément votre bille jusqu'à l'autre portail placé dans le niveau. Un voyage spatio-temporel... sans le temps. 😊 Il existe des téléporteurs à sens unique et d'autres à double sens au fait.



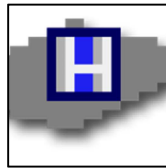
Temps supplémentaire

Ramassez ce bonus pour obtenir un surplus de temps.



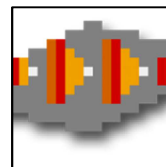
Bulldozer supplémentaire

Ramassez ce bonus pour obtenir un bulldozer de plus.



Tour fantôme supplémentaire

Et ce bonus vous donne une tour fantôme supplémentaire à placer sur le niveau.



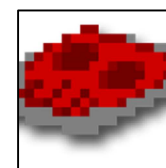
Accélérateur de bille

Ce bonus va transformer votre bille en fusée, à prendre ou à éviter, c'est vous qui voyez !



Bombe

La bille qui touche ce bonus devient une bombe ambulante mortelle pour les autres billes !



Chaos !

Oh ça, c'est pas bon ! Le labyrinthe change aléatoirement de forme !

Quoi d'autre ?

Il existe encore d'autres bonus à découvrir dans le jeu comme les sens imposés, les interrupteurs, les portes de couleur...

3. Options de commande

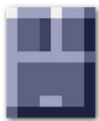
Randomizer vous propose plusieurs modes de jeu mais aussi plusieurs façons de contrôler votre bille ou d'agir à l'écran. A vous de choisir votre type de commandes préféré ! Merci de bien lire les instructions suivantes pour profiter pleinement du jeu !

Souris + clavier



La souris est l'outil indispensable pour les menus et pour le mode « guider votre bille »

Mode de jeu "Guider la bille"



Cliquez et maintenez le bouton gauche de la souris sur un croisement puis déplacez-vous pour faire apparaître une flèche correspondante. Ces flèches n'apparaissent que sur les emplacements adéquats. Vous pouvez annuler votre flèche en choisissant de nouveau la même direction.

- Un simple clic fait pivoter la flèche.
- Vous pouvez aussi utiliser les chiffres du pavé numérique 1-7-9-3 pour choisir une direction.
- « 5 » effacera le marqueur.
- Presser « W » activera un bulldozer à l'emplacement de votre curseur de souris.
- Presser « G » placera un marqueur de bille-fantôme à l'emplacement de votre curseur de souris.



Mode de jeu « Sortez-moi de là » et « Tueur »

- Utilisez les flèches de direction pour déplacer votre bille. Appuyez sur la même touche une seconde fois pour l'arrêter. Vous pouvez aussi utiliser les touches 1-7-9-3 pour la déplacer et « 5 » pour l'arrêter.
- Presser « W » activera un bulldozer à l'emplacement de votre curseur de souris.
- Presser « G » placera un marqueur de bille-fantôme à l'emplacement de votre curseur de souris.

Mode de jeu : « ombre et lumière »



Identique à « sortez-moi de là »

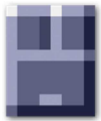
Pressez « espace » pour passer de la bille à son fantôme et inversement.

Souris + Jagpad



Le Jagpad est l'option idéale pour contrôler la bille.

Mode de jeu « Guider la bille »



Cliquez et maintenez le bouton gauche de la souris sur un croisement puis déplacez-vous pour faire apparaître une flèche correspondante. Ces flèches n'apparaissent que sur les emplacements adéquats. Vous pouvez annuler votre flèche en choisissant de nouveau la même direction.

- Un simple clic fait pivoter la flèche.
- Vous pouvez aussi utiliser les chiffres du pavé numérique 1-7-9-3 pour choisir une direction.
- « 5 » effacera le marqueur
- Presser « W » activera un bulldozer à l'emplacement de votre curseur de souris.
- Presser « G » placera un marqueur de bille-fantôme à l'emplacement de votre curseur de souris.

Mode de jeu « Sortez-moi de là » et « Tueur »

- Utilisez la croix directionnelle pour déplacer la bille.
- Pressez le bouton « A » pour activer un bulldozer là où se trouve la bille.
- Pressez le bouton « B » pour placer un marqueur de bille-fantôme là où se trouve la bille.



Mode de jeu « ombre et lumière »

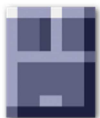
- Identique à « Sortez-moi de là »
- Pressez le bouton « C » pour passer de la bille à son ombre et inversement.



Souris + Joystick



A cause des limitations de l'ATARI ST, le joystick n'est pas la meilleure option pour la mode de jeu « ombre et lumière ».



Mode de jeu « Guider la bille »

Cliquez et maintenez le bouton gauche de la souris sur un croisement puis déplacez-vous pour faire apparaître une flèche correspondante. Ces flèches n'apparaissent que sur les emplacements adéquats. Vous pouvez annuler votre flèche en choisissant de nouveau la même direction

- Un simple clic fait pivoter la flèche.
- Vous pouvez aussi utiliser les chiffres du pavé numérique 1-7-9-3 pour choisir une direction.
- « 5 » effacera le marqueur
- Presser « W » activera un bulldozer à l'emplacement de votre curseur de souris.
- Presser « G » placera un marqueur de bille-fantôme à l'emplacement de votre curseur de souris.



Mode de jeu "Sortez-moi de là" + « Tueur »

Utilisez le joystick pour déplacer votre bille.

- Presser « W » activera un bulldozer là où se trouve la bille.
- Presser « G » placera un marqueur de bille-fantôme là où se trouve la bille.



Mode de jeu « ombre et lumière » Utilisez le joystick pour déplacer votre bille.

Pressez « espace » pour transformer votre bille en ombre et inversement.*

** A cause des limitations de l'ATARI ST, il n'est pas possible d'utiliser simultanément clavier, souris et joystick.*

Vous savez tout, alors bon jeu !