

R-TYPE

Une bataille acharnée se livre dans les dimensions infinies et inconnues de l'espace qui a été contaminé et corrompu par une puissance malfaisante. Cette puissance malfaisante est l'Empire Bydo, résolu à assujettir le monde. Il est habité d'étranges créatures dont la vue même inspire l'angoisse. Mais l'Humanité est résolue à se défendre et vous envoie vous battre à d'un appareil hyper sophistiqué, l'avion de combat R-9. Aux commandes de cette fantastique machine de combat, vous êtes la seule ligne de défense contre l'ennemi.

INSTRUCTIONS POUR MULTI-CHARGEMENTS

R-Type est un jeu à multi-chargevements. Chaque niveau se charge dès que vous avez fini le précédent. Ceci veut dire que pour apprécier le jeu en continu, vous DEVEZ laisser votre cassette dans le magnétophone ou la disquette dans l'unité de disques à tout moment pendant une partie. Des messages-guides apparaitront sur l'écran quand vous êtes sur le point de finir pour vous indiquer la marche à suivre.

Quand vous chargez les versions cassettes du jeu un message-guide vous indiquera de retourner la cassette, de la réembobiner complètement et de charger le niveau suivant.

INSTRUCTIONS GENERALES

Les mouvements de l'appareil de combat R-9 sont contrôlés par les touches standard haut, bas, gauche et droite ou par le manche à balai. Les armes sont contrôlées par le bouton de tir. Si vous le tenez appuyé vous augmenterez votre puissance de feu jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton ou la touche.

Les armes augmentent ou sont modifiées en abattant l'un des appareils ennemis qui révèle des joyaux. Si vous recueillez un joyau, vous obtiendrez l'une des armes suivantes en récompense:

LASER A REFLECTION
LASER ANTIAERIEN
LASER AU SOL
MISSILES A TETE CHERCHEUSE
VITESSE SUPPLEMENTAIRE
ORBITES PROTECTRICES

Le premier joyau recueilli libère une arme spéciale, la Force, qui peut être attachée à l'avant ou à l'arrière de l'appareil, envoyée en avant pour dégager une trajectoire ou en arrière comme arrière-garde. La Force a ses propres lasers. Utilisez une touche pour libérer cette arme, selon que vous ayez sélectionné la commande par clavier ou par manche à balai.

Au début de chaque partie cinq unités de valeur sont attribuées. Même pendant que les unités sont disponibles le joueur peut reprendre le jeu au niveau atteint lors du jeu précédent en appuyant sur le bouton de tir ou la touche sélectionnée pendant un compte à rebours sur écran.



ELECTRIC DREAMS
SOFTWARE

R-TYPE™

© 1987 IREM CORPORATION
LICENSED TO ELECTRIC DREAMS