

CREDITS

CANDY BRICK

un jeu de
Stephane Wiart

Machine : Amstrad CPC
Langage : BASIC
Graphismes : MODE 0 - 16 couleurs
Genre : casse-brique arcade

Merci de jouer à Candy Brick. Cassez les briques, gardez la balle en jeu et tentez d'atteindre le niveau 10 !



8

CANDY BRICK



MANUEL DE JEU

AMSTRAD CPC

MODE 0 - 16 COULEURS

BASIC

un jeu de
Stephane Wiart



LIVRET IMPRIMABLE

CANDY BRICK - Stephane Wiart

BIENVENUE

un casse-brique sucré pour CPC

Candy Brick est un jeu d'arcade pour Amstrad CPC, programme en BASIC dans l'esprit des productions micro des années 80 et 90.

Le principe est immédiat : une raquette en bas de l'écran, une balle à garder en jeu, et des briques colorées à détruire pour traverser les tableaux.

OBJECTIF

Détruisez toutes les briques destructibles du niveau sans laisser la balle passer sous la raquette. Survivez aux 10 niveaux, marquez des points et utilisez les briques spéciales au bon moment.

- 10 niveaux aux formes variées.
- Graphismes en MODE 0 et 16 couleurs.
- Briques normales, solides, bonus et indestructibles.
- Briques +1 vie et passage de niveau.
- Ecran de lancement et ambiance candy arcade.

2

CANDY BRICK

CONSEILS

ANTICIPEZ

Ne courez pas après la balle. Placez la raquette à l'avance et préparez le rebond suivant.

JOUZ LES ANGLES

Les extrémités de la raquette permettent de modifier la trajectoire. C'est souvent la clé des briques difficiles.

VISEZ LES BONUS

Une brique cœur peut sauver une partie. Une brique niveau accélère la progression, mais peut réduire votre score.

RESTEZ CALME

Les mouvements trop grands font perdre des balles faciles. Avancez par petits ajustements.

7

CANDY BRICK

TYPES DE BRIQUES



1 **BRIQUE NORMALE**
10 points



2 **BRIQUE JAUNE**
10 points



3 **BRIQUE METAL**
20 points - 2 impacts



4 **BRIQUE BONUS**
30 points



5 **MUR FIXE**
indestructible



6 **BRIQUE +1 VIE**
+1 vie / 50 points



7 **BRIQUE NIVEAU**
passe au niveau suivant / 50 points

★ **CONSEIL :** les briques spéciales peuvent changer le cours d'une partie.

6

CANDY BRICK

MISE EN ROUTE

LANCEMENT

Insérez le disque du jeu ou montez-le dans votre émulateur CPC, puis lancez le programme BASIC avec la commande suivante :

```
RUN"CANDY"
```

Le jeu démarre sur son écran de présentation, puis affiche l'aide des briques avant la partie.

CONTENU DU JEU

- Un programme BASIC prêt à lancer.
- Un écran de démarrage en couleurs.
- Un ensemble de 10 tableaux.
- Une notice imprimée au format livret.

3

CANDY BRICK

COMMANDES

La raquette se déplace horizontalement en bas de la zone de jeu. Le contrôle est volontairement simple pour garder une sensation arcade directe.

FLECHE GAUCHE

déplacer la raquette vers la gauche

FLECHE DROITE

déplacer la raquette vers la droite

L

passer directement au niveau suivant

ESPACE

relancer après la fin de partie

NOTE

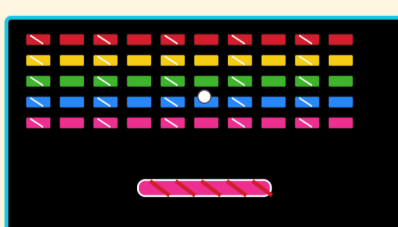
La touche L est utile pour tester les tableaux ou présenter le jeu. Pour une vraie partie, terminez les niveaux normalement !

4

CANDY BRICK

BUT DU JEU

Chaque tableau est terminé lorsque toutes les briques destructibles ont disparu. Les murs fixes restent en place et servent d'obstacles.



- Gardez toujours un œil sur la balle.
- Utilisez les bords de la raquette pour orienter les rebonds.
- Les obstacles fixes peuvent vous aider à atteindre des zones difficiles.
- Dix niveaux vous attendent.

5

CANDY BRICK