

F1 : PAUSE
ESC : CHANGEMENT DE ROUND R
TAB : CHANGEMENT DE ROUND L

(R = DROITE , L = GAUCHE)

Ce truc fonctionne pour les rounds de 8 à 17.

CAPSULES :

- S** : Ralentir la balle.
- L** : Laser.
- E** : Agrandir le vaisseau.
- B** : Passage secret.
- P** : Vaisseau supplémentaire mis en réserve.
- T** : Deux vaisseaux : les jumeaux (celui de gauche renvoie toujours à gauche et celui de droite à droite, attention à l'espace vide entre les deux).
- I** : Illusion : le vaisseau principal est suivi de deux autres vaisseaux mauves.
- G** : Aimante votre vaisseau.
- N** : Trois balles qui peuvent se reformer.
- D** : Une dizaine de balles.
- M** : Une balle mauve qui détruit tout.

Si vous prenez deux **I** l'un derrière l'autre, les vaisseaux mauves se figent et renvoient la balle.
La **boule de feu** est un bonus qui apparaît dans certains Rounds.

LEGENDE DU TABLEAU QUI SUIT :

R : Round
ND : Niveau de Difficulté du round

- 1 : Très facile
- 2 : Facile
- 3 : Difficile
- 4 : Très difficile
- 5 : Super-extra difficile mais possible avec de la patience

B : Bonus

- 1 : Le tir qui détruit tout
- 2 : Six vaisseaux mis en réserve
- 3 : Trois balles mauves (elles détruisent tout et se renouvellent)

Cela peut être une capsule, dans ce cas, la lettre de cette dernière est indiquée dans le tableau à la place des nombres.

R	ND	DESCRIPTION ET REMARQUES	B
0	1	La statue de l'île de Pâques pour s'échauffer. Dix coups la détruisent et elle vous rapporte 1000 points.	
1	1	Le panneau indique les deux solutions qui s'offrent à vous : soit à gauche (flèche bleue) soit à droite (flèche rouge).	
2R	1	Le grand rectangle habituel avec une rangée de briques incassables au milieu.	1
2L	2	Un monument avec un passage au milieu, style Arc de Triomphe. Les briques jaunes indestructibles bougent.	2 OU 3
3R	2	C'est ici qu'apparaît le M , il y a beaucoup de P également.	
3L	2	Un carré où seul le milieu vous donne des capsules. Les briques jaunes bougent. Les vaisseaux ennemis sont des boules indestructibles qui vous donnent énormément de points lorsque vous êtes coincés à l'intérieur.	
4R	2	Deux yeux vous regardent, une bouche est grande ouverte. Il y a des B .	
4L	3	Deux routes qui se croisent. Deux briques sont difficiles à casser car elles sont pratiquement entourées par d'autres indestructibles.	
5R	3	C'est une sorte de peigne à cheveux indestructible. Visez bien. Les vaisseaux ennemis sont les boules.	
5L	3	Un insecte dont les pattes et les antennes sont indestructibles. Si vous avez de la chance, vous aurez un M .	
6R	2	Avion ou oiseau ? Encore les boules.	D
6L	1	On peut imaginer deux gros yeux et une bouche par exemple sinon c'est le mur habituel.	
7R	3	Un petit labyrinthe à deux entrées... ou deux sorties. Il y a des D (... le cochon).	3
7L	2	Une horloge avec des petits cadrans à l'intérieur.	3
8R	3	Deux cascades dont l'eau coule dans un bassin central de briques indestructibles. Il y a des M et des P .	
8L	2	On peut imaginer la lettre "X" ou deux routes qui s'entrecroisent avec, au carrefour, une brique qui se reforme.	3

R	ND	DESCRIPTION ET REMARQUES	B
9R	2	Bonzaï multicolore ou médaille retournée, faites votre choix.	2
9L	3	Une raquette de tennis ou de ping-pong avec une balle incassable.	3
10R	3	Beaucoup de briques que l'on casse après plusieurs touchettes (les grises) et des capsules patiquement inexistantes.	
10L	3	Trois rectangles au centre, six carrés sur les côtés. Deux briques rouges sont difficiles à détruire car elles sont prises en sandwich entre les jaunes incassables.	1
11R	3	Un monument ou plutôt une de ces grandes batisses grecques ou romaines avec ses colonnes de marbre.	2 OU 3
11L	3	Une lettre "V" élargie. Visez les côtés. Les vaisseaux ennemis sont une fois de plus les boules.	3
12R	3	Un visage sans fond : un front, deux yeux, deux joues et une bouche.	2
12L	2	Un coeur !!!	1
13R	4	Le casse-briques habituel mais les briques que vous détruisez se reforment (pas toutes bien sûr), très peu de capsules. Encore les boules indestructibles en haut.	3
13L	3	Une rangée de briques qui se reforment suivie d'une rangée normale. Encore et toujours les boules. Il y a des N et des L qui vous serviront.	
14R	3	Un mur habituel si ce n'est que pour accéder aux briques dites normales, il faut impérativement détruire trois grises au centre.	3
14L	3	Quatre rectangles verticaux sont à détruire mais ils sont séparés par des briques incassables. Un bon conseil : visez soigneusement.	2 OU 3
15R	5	Les lettres "ECH" sont inscrites mais étant indestructibles et prenant toute la largeur de l'écran, les capsules sont impossible à atteindre. SOLUTION : visez la base du "E", une brique bougera... et vous découvrirez le reste !	
15L	2	La maison que vous voyez a une cheminée, une fenêtre et un toit incassable. Jouez les démolisseur !	1

R	ND	DESCRIPTION ET REMARQUES	B
16R	4	Trois rectangles verticaux doivent être anéantis mais des briques qui se reforment et incassables sont présentes. Vous aurez des B , D et N .	
16L	4	Ce round se compose de deux rangées de briques incassables avec, au centre, les briques normales (difficile d'accès de toute façon).	
17	2	Un cerveau oval lance des vaisseaux ennemis de formes géométriques diverses. ATTENTION aux contre-pieds.	
18	5	Il est malheureusement inévitable : ce round se compose à l'arrière plan des briques normales et à l'avant plan de <u>trois</u> rangées de briques qui se rematerialisent trop vite. C'est l'enfer et la difficulté augmente lorsque la balle va plus vite. Un conseil : apporter beaucoup de vaisseaux et toute votre patience.	2 OU 3
19R	1	Une pyramide rouge retournée. Peu de capsules cependant prenez un N .	
19L	2	Un rectangle de trois rangées verticales, celle du milieu est indestructible.	
20R	3	Le round des lettres : I, Z, B, ... Beaucoup de B . Des briques bougent.	
20L	2	Un gros rectangle avec à l'intérieur un dessin représentant un oiseau. Beaucoup de P .	
21R	3	Un losange dans un carré incassable.	
21L	5	Le signe plus est à l'intérieur d'un gros rectangle indestructible. Il y a quatre entrées gardées par des briques qui se reforment. Heureusement des M vous simplifient la vie ... si vous arrivez à entrer.	
22R	4	Deux rectangles dans deux autres incassables et qui se reforment, quelques D et B vous aideront.	
22L	2	Trois colonnes dont une est indestructible. Il y a des N .	
23R	3	Un panneau de stop ou une lampe-torche avec la lumière dans les yeux.	3
23L	4	Un labyrinthe avec l'entrée à droite.	
24R	5	Quatre briques à abattre super-bien gardées dans un carré qui se reforme, lui-même dans un carré indestructible aux entrées limitées.	
24L	2	Deux gros yeux, un gros nez et une bouche très bien représentés. Des capsules sont présentes mais ne sont pas très utiles.	

R	ND	DESCRIPTION ET REMARQUES	B
25R	5	C'est en fait le mur habituel donc c'est très facile au début, mais une des briques normales est encerclée par celles qui se reforment, c'est véritablement difficile à la fin. Soyez patient. Les vaisseaux ennemis sont les boules, décidément, on ne peut plus se passer d'elles, il faut avouer qu'elles rapportent beaucoup de points.	I
25L	5	Quatre rangées de briques grises (celles qui se détruisent après plusieurs touchettes de la balle) forment un rectangle et ce dernier est à l'intérieur d'un autre rectangle qui se reforme. Il n'y a donc pas de capsule ni de bonus.	
26R	1	Le mur de briques tel qu'on le connaît.	
26L	5	C'est également un mur de briques mais la première rangée est faite de briques incassables sauf celle du milieu qui est une brique qui réapparaît, c'est l'unique passage. Il faut savoir viser et avoir des vaisseaux en réserve ainsi que de la patience. Les vaisseaux ennemis sont nos chères vieilles boules. Il y a des M et même un bonus mais arriverez-vous à passer la première ligne ?	3
27R	3	Ce round se compose de quatre rectangles, les briques normales se trouvent à l'intérieur et le seul moyen d'accès est par le dessus car les autres côtés des rectangles sont rendus incassables par les briques jaunes.	
27L	3	L'assemblage des briques représente une valise dont le fonds et le dessus sont indestructibles. La poignée est formée de briques grises.	
28R	4	Quelques briques normales entourées par des murs infranchissables aux entrées trop étroites. Prenez un N et cela sera plus facile mais il faut d'abord entrer.	
28L	5	Le dessin de ce round représente un hélicoptère sur sa base de briques jaunes incassables. Trois petites rangées de briques se reformant trop vite sont l'unique passage. Ce round est semblable au 18 en plus difficile.	3
29R	2	Une sorte de bête ou un truc comme cela.	
29L	1	Une pomme avec une queue immangeable.	

R	ND	DESCRIPTION ET REMARQUES	B
30R	3	Il y a toutes les sortes de briques. Il est impossible de toucher les vaisseaux ennemis en raison d'une ligne de briques jaunes.	
30L	4	C'est un gros "2" cubique. Avec un N , cela devient facile de plus cela vous rapporte des points car les vaisseaux ennemis sont les fameuses boules.	
31R	4	Le scorpion a une tête, des pattes et une queue incassables.	3
31L	4	Une drôle de clef dans du jaune incassable. Quelques B pour aller plus vite à passer ce round.	3
32R	4	Les briques indestructibles sont nombreuses à l'opposé des briques normales qui donnent des capsules (il y a des P).	
32L	3	Des "normales" posées sur des "qui se reforment". Quelques B ainsi que des N assez utiles.	
33R	3	Le rectangle est composé des briques jaunes et de celles qui se rematérialisent. Le passage sur les côtés est étroit mais pas inaccessible. Quelques B et N vous facilite la vie.	
33L	4	Une usine avec trois cheminées et beaucoup de briques incassables. Encore des B et des N .	
34	3	Vous êtes confronté une nouvelle fois à la statue de l'île de Pâques, la même qu'au round 0 mais celle-ci envoie des projectiles beaucoup plus rapides.	
	5	Voici le dernier monstre, le plus fort, le plus dangereux, le plus destructeur, ... C'est un cerveau qui a des tentacules et quand votre balle touche l'un d'eux, une boule jaune avance vers vous. Apportez le plus grand nombre de vaisseaux car les boules vous empêchent de rattraper votre balle. Le seul moyen de s'en sortir est d'envoyer la balle en haut de l'écran et de la coincer entre deux tentacules... et de prier pour qu'elle y reste, évitez ensuite les boules jaunes.	