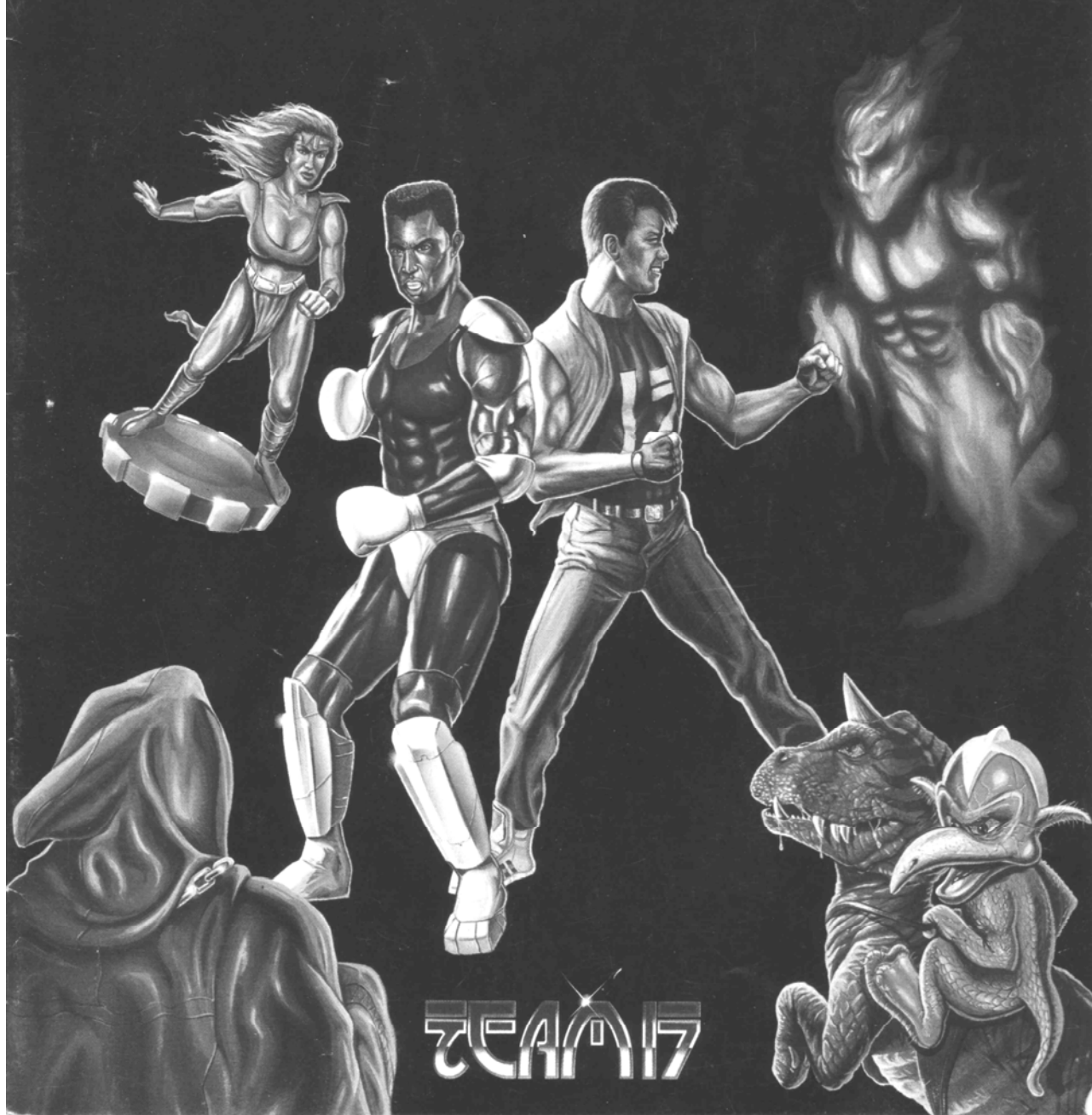


BODY BLOWS GALACTIC



BODY BLOWS

G A L A C T I C

COMPATIBILITE

VERSION A500 & A600

Cette version de Body Blows Galactic fonctionnera sur tous les systèmes Amiga depuis le A500 et le A500Plus jusqu'au A600, A1200, A2000 et à la puissante série A3000 & A4000. Si vous rencontrez des difficultés durant le chargement, consultez la section 'en cas de problème'.

A1200/A4000 (AGA CHIPSET)

Fonctionnera uniquement sur les machines A1200 & A4000 et ne fonctionnera PAS sur les autres types d'Amiga. Cette version comporte plusieurs modifications, notamment des fonds plus colorés, des sons de meilleure qualité et des effets sonores plus nombreux. La musique a également été peaufinée.

Galactic supporte les lecteurs de disques externes et la mémoire supplémentaire. Il vous faudra au moins un Mo de RAM pour utiliser ce jeu sur tout système Amiga. Si vous avez plus d'un Mo la mémoire supplémentaire sera utilisée pour stocker les données durant le jeu.

Il vous faudra au moins une manette pour jouer ou deux si vous jouez en mode deux joueurs ou en mode tournoi.

Il n'est pas possible d'installer Galactic sur un disque dur. Les disques ne sont pas standard Amiga. Si vous tentez d'installer Body Blows Galactic sur votre disque dur vous risquez d'endommager vos disques d'origine. Nous vous le déconseillons.

Vos disques Galactic comportent une protection sur disque. Du moment que vous conservez leur interdiction d'écriture, ils ne risquent rien. Si quelque chose de grave se produit, consultez la section sur les disques défectueux.

REMARQUES : Galactic fonctionnera très bien sur tout téléviseur normal mais nous vous recommandons de vous tenir à au moins 1,5-2 mètres de l'écran pour jouer.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Arrêtez votre Amiga au niveau de l'unité d'alimentation électrique et attendez environ 10 secondes avant de le remettre en marche. Vous garantirez ainsi que la mémoire de votre Amiga ne contient aucune autre donnée. Mettez le premier disque Body Blows Galactic dans votre lecteur.

Après quelques instants, vous verrez apparaître un écran de chargement. Suivez les instructions qui s'affichent jusqu'à ce que le menu principal apparaisse. Vous êtes alors prêts à jouer. Si ce menu n'apparaît pas consultez la section 'en cas de problème'.

MENU PRINCIPAL

Pour effectuer des sélections sur le menu principal, utilisez votre manette pour mettre en double brillance l'option que vous désirez et appuyez sur le bouton feu pour la sélectionner.

MODES DE JEU

Vous pouvez choisir entre trois modes de jeu différents. Les voici :

UN JOUEUR

Ce mode vous permet de choisir l'un des douze personnages pour vous battre sur les 6 planètes différentes. Chaque planète est habitée par deux êtres intelligents très différents. Chaque race a choisi son meilleur guerrier pour ce tournoi spécial. Il vous faudra battre chaque guerrier avant de passer à votre ennemi suivant et à la planète suivante. Pour obtenir le titre convoité de Guerrier Galactique il vous faudra affronter l'ennemi le plus effrayant de votre vie.

DEUX JOUEURS

Jouez contre un ami, ou un ennemi, dans ce combat pour la suprématie. Ici aussi, chaque joueur peut choisir l'un des douze personnages disponibles. Vous pouvez même choisir le même. Si vous choisissez le même personnage que votre opposant lorsque le combat démarre chaque personnage aura une couleur différente pour vous permettre de vous y retrouver durant le combat.

TOURNOI

Cet excellent mode invite 4 ou 8 participants humains à se mesurer les uns aux autres. Pour donner les mêmes chances à tous, les huit joueurs peuvent même jouer avec le même personnage si vous voulez!

OPTIONS

Lorsque vous choisissez les options de jeu sur le menu principal vous verrez les rubriques suivantes :

TIME (TEMPS)

Il y a trois sélections pour cette option, qui contrôlent la durée de chaque manche de chaque combat. Vous pouvez choisir 60 secondes 90 secondes ou vous pouvez arrêter le chronomètre.

ROUNDS (MANCHES)

Vous pouvez régler cette option sur 1 ou 3 manches. Vous pouvez ainsi décider combien de temps il faut pour décider de l'issue du combat, soit une mort subite après une manche soit un combat qui fait ressortir le meilleur sur trois manches.

PLAYERS (JOUEURS)

Cette option est réservée au mode tournoi. Elle vous permet de choisir entre 4 ou 8 joueurs.

MERCY (QUARTIER)

Cette superbe option fait le tri entre les lavettes et les autres. Lorsque votre ennemi vous fait tomber, cette option décide s'il peut vous attaquer dès que vous vous remettez debout.

SKILL (DIFFICULTE)

Les niveaux de difficulté sont divisés en trois bandes : facile, normal ou arcade (1 = Facile, 2 = Normal et 3 = Arcade).

LES PLANETES

LA TERRE

Si vous ne connaissez même pas votre propre planète, il n'y a pas d'espoir pour vous.

TITANICA

Cette planète se trouve à l'extrémité de l'univers connu. Au plan technologique Titanica est la planète la plus évoluée de toutes. Les deux rivaux que vous affronterez sur Titanica sont Tekno et Lazer.

ECLIPSE

La planète la plus étrange de l'univers connu est certainement Eclipse. Elle ne tourne pas sur elle-même mais tourne quand même autour de son soleil. Un côté est donc très chaud et l'autre gelé. Deux races différentes vivent sur Eclipse. Vous devrez affronter le champion de chaque race. Les champions sont Inferno et Warra.

GELLORN-5

Gellorn-5 est l'une des plus jeunes planètes peuplée par des êtres doués de sens. G5, comme on la nomme familièrement, est très humide et est surtout recouverte d'une forêt tropicale. Elle ressemble beaucoup à la Terre. Sa ressemblance principale est bizarre : son évolution est pratiquement identique à celle de la Terre et actuellement vous pourriez la comparer à la Terre durant la Préhistoire, à l'ère des dinosaures. Les deux champions que vous y rencontrerez sont Dino & Dragon.

MIASMA

Un accident malheureux est arrivé à Miasma : une comète de la taille de notre lune la heurta de plein fouet et bien sûr la planète se pulvérisa. Les habitants de Miasma savaient que la comète arrivait et réussirent à survivre seulement grâce à l'aide de la nature qui permit à chaque être vivant de se transformer en masse d'énergie individuelle. Les champions que vous y rencontrerez seront Phantom & Puppet.

FEMINION

Feminion est une planète dominée par les femmes. Il y a des hommes sur cette planète mais ici on les nomme 'êtres inférieurs' et ils n'ont aucun rôle dans les questions de gouvernement (ni dans quoi que ce soit d'autre il faut le dire). Les femmes dominent totalement et vous rencontrerez deux femmes imposantes : Azona et Kai-Ti.

COMMENT JOUER

Après avoir sélectionné l'une des options de jeu au menu principal, vous verrez apparaître l'écran de sélection des personnages. Les joueurs au numéro impair choisissent à partir du haut, c'est à dire 1, 3, 5 & 7 alors que les joueurs au numéro pair choisissent à partir du bas c'est à dire 2, 4, 6 & 8.

Une fois les sélections faites, vous devez choisir sur quelle planète vous voulez que le combat se déroule. Il y a six planètes entre lesquelles choisir.

Lorsque cette section est terminée vous commencerez à vous amuser. Chaque personnage possède environ vingt mouvements différents. Ils sont indiqués plus loin dans ce manuel.

En haut de l'écran durant le jeu vous verrez un panneau d'information. Ce panneau indique quel est le personnage qui joue actuellement, le score de chaque joueur, la barre d'énergie de chaque joueur, la barre de puissance de chaque joueur, un chronomètre, les manches remportées et également le graphisme du joueur qui dispute la manche.

Durant le combat, vous pouvez décider de dépenser les recharges d'énergie que possède chaque personnage. Lorsque vous utilisez cette option spéciale la barre de recharge de puissance s'allongera, ce qui veut dire que si vous désirez l'utiliser de nouveau pendant cette manche cela prendra plus longtemps et vous serez vulnérable aux attaques.

Lorsque le combat démarre, l'objectif est de prendre le plus d'énergie possible à votre ennemi avant la fin du temps imparti. Si vous avez éteint le chronomètre au menu options, le gagnant est le dernier (ou la dernière) à se tenir debout. Les combats peuvent durer de 1 manche à 3 manches. Le joueur qui contrôle le personnage depuis le port de jeu 1 se trouve sur la gauche alors que le port de jeu 2 se trouve sur la droite.

DEPANNAGE

Il ne devrait y avoir aucun problème avec les disquettes ou le logiciel sur votre Amiga. Vous pouvez utiliser des lecteurs externes comme la plupart des produits additionnels tiers.

En cas de difficultés, appelez notre support technique au +33 (924) 201846. Sinon, vous pouvez écrire à Team17 à l'adresse inscrite au verso de la boîte.

PIRATERIE

La copie ou l'utilisation d'une copie illégale de ce jeu constitue un délit. La piraterie ne peut que menacer davantage le développement de jeux. En effet, si la piraterie ne cesse pas, ce jeu pourrait bien être le dernier jeu dédié à Amiga produit par Team 17. L'avenir des jeux Amiga est entre les mains des vrais fans d'Amiga. Soutenez Amiga ; un jeu qui vaut la peine d'être joué, vaut également la peine d'être acheté.

BODY BLOWS

G A L A C T I C

CREDITS

Conception	Danny Burke
Programmation	Cedric McMillan Jr
Graphiques	Danny Burke
Sond-FX	Steven Nicholas
	Gary Nicholas
Musique	Allister Brimble
Conception additionnelle	Rico Holmes
Son additionnel	Allister Brimble
Format de disque &	
Protection Système	Rob Northen
Chef de projet	Martyn Brown
Playtesting	The Wolves -
	Team 17 Playtest Team

Team 17 Software Ltd
Marwood House, Garden St., Wakefield, West
Yorkshire, WF1 1DX, Angleterre