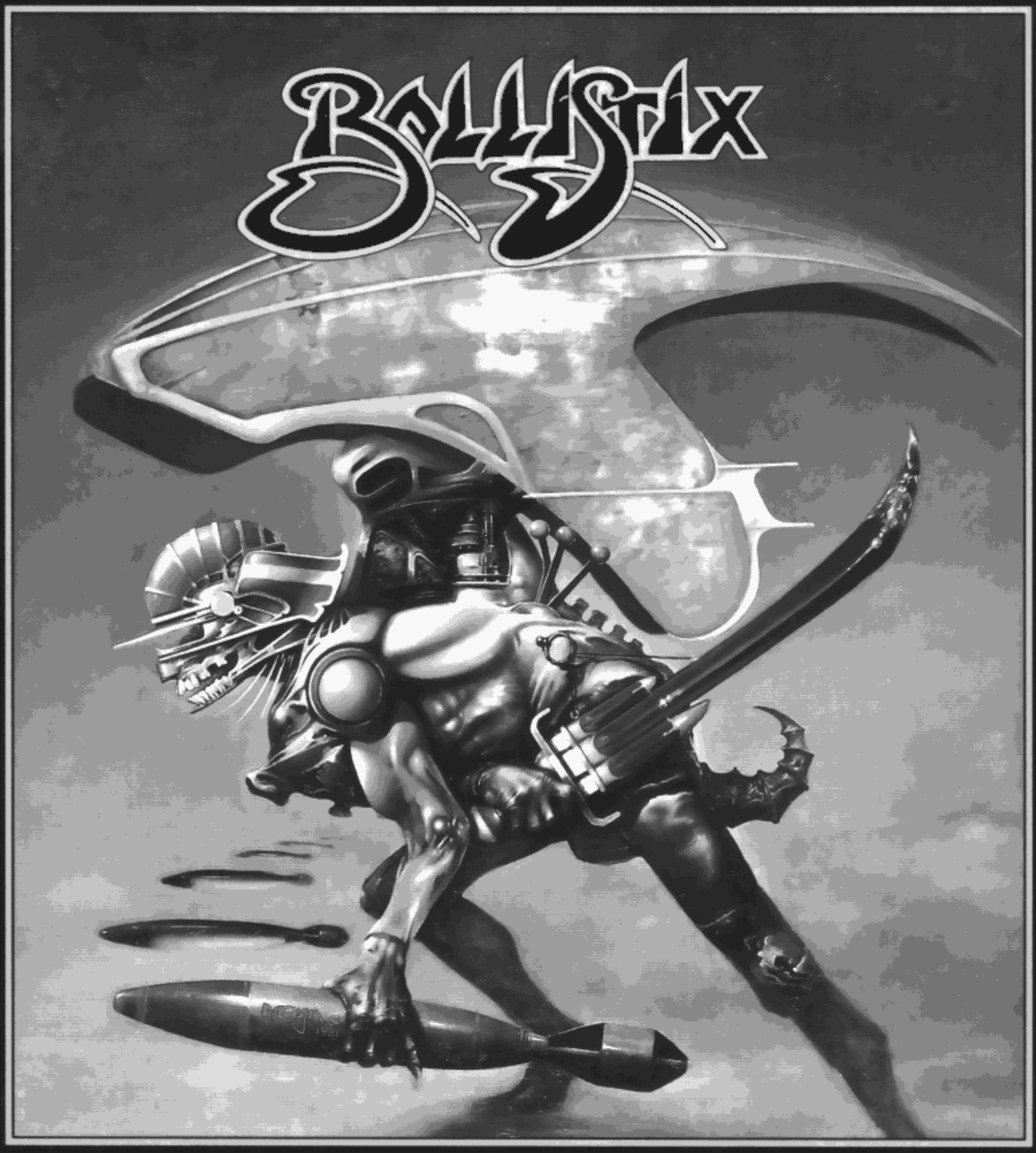
BellStrix

Ce produit est COPYRIGHT.

A Psygnosis, nous essayons de créer pour vous les meilleurs logiciels de jeu. Chaque programme que nous publions représente des mois de travail acharné et avec chaque jeu nous essayons d'améliorer le standard de qualité. Respectez nos efforts et rappelez-vous que copier un programme réduit d'autant les investissements que nous pouvons faire pour créer de nouveaux jeux. De plus, c'est illégal . . .

Ce logiciel, ainsi que toutes les images d'écran, le concept, les effets sonores, la musique, la présentation et le code machine sont la propriété de Psygnosis Limited qui possède tous les droits rattachés ainsi que les copyrights. La vente de ce produit ne donne à l'acquéreur légal que le droit de l'utiliser tel qu'il a été conçu, pour la machine sur laquelle il est prévu. Toutes les autres utilisations du logiciel, telles que la copie, la duplication, la vente, la location, le prêt, ou la distribution, la transmission ou le transfert, en contravention avec ces conditions est une violation des droits de Psygnosis Limited, sauf autorisation écrite de Psygnosis Limited.

Le produit Ballistix, son code machine, ses manuels et autres produits associés sont copyright Psygnosis Limited qui se réserve tous les droits. Ces documents, code et autres ne peuvent être reproduits, loués, prêtés, ou transmis ni en tout ni en partie, sous quelque forme que ce soit, ni traduits, ou adaptés pour une machine différente de celle pour laquelle le programme est prévu à l'origine, ou transférés sur un support magnétique différent de l'original, sans l'accord écrit de Psygnosis Limited.

Psygnosis ® et les logos associés sont des marques déposées de Psygnosis Ltd
Psyclapse ® et les logos associés sont des marques déposées de Psygnosis Ltd
L'illustration de couverture de Ballistix est Copyright © 1989 Psygnosis Ltd. et Melvyn Grant
ST®, 520 ST®, 1040 ST®, Atari® et TOS® sont des marques déposées d'Atari Corp
Amiga™, AmigaDOS™ et Kickstart™ sont des marques déposées de Commodore-Amiga Inc

PSYGNOSIS LTD.
Port of Liverpool Building
Pier Head
Liverpool
Merseyside
L3 1BY
Grande Bretagne

Tel: (051) 207 0825

Distribution exclusive: **16/32,** 82 rue Curial, 75019 PARIS.
Tel: (1) 40 37 06 37.

COPYRIGHT © 1989 par PSYGNOSIS Ltd.
TOUS DROITS RESERVES

"Mesdames et messieurs, bonsoir!

. . . Et bienvenue sur la pelouse de Ballistix où nous nous trouvons actuellement. Les gradins sont d'ores et déjà **noirs de monde** et l'atmosphère est absolument **électrique** alors que les joueurs pénètrent sur le terrain pour ce qui s'annonce être l'un des matches les plus importants de l'année.

Et **ils sont partis!** Le joueur I est immédiatement parti en attaque, il vient littéralement de projeter la balle vers le . . . Mais non! Au moment où il s'apprêtait à marquer, la balle s'est évanouie dans l'un des nombreux **tunnels cachés** qui parsèment le terrain aujourd'hui. Pauvre Jimmy, pas de chance, hein?

Mais la balle vient d'être éjectée du tunnel qui est juste à côté du joueur 2. C'est en douceur qu'il l'amène à contourner la **flaque d'acide** et les **champignons** . . . Grande classe, ce joueur . . . Il s'avance de plus en plus dans le camp adverse et . . . Oui . . . **C'est le but!!!**

Remise en jeu, et c'est à nouveau le joueur 2 qui a la balle. Il y a une petite mêlée alors que la balle est prise et tournoie dans un **entonnoir,** et on a du mal à savoir qui va s'emparer de la balle . . . Un peu de confusion . . . Mais un **aimant** attire tout d'un coup la balle vers le joueur 1, qui sans perdre de temps la pousse vers les buts adverses — ah, en cours de route il a réussi à gagner un **écran de protection** qui protège ses propres buts et il parvient à envoyer la balle dans un **tunnel d'hyperespace,** la voilà qui en ressort, il est prêt à shooter et au moment où il touche la balle les **flèches rouges** se mettent en action et c'est à une vitesse proprement incroyable que la balle se déplace mais le joueur I parvient à en garder le contrôle, il est largement à l'intérieur du terrain adverse, mais, oh! La balle vient de toucher un **diviseur** et paf! **Seize balles** sont maintenant en jeu et si vous aviez l'image vous pourriez constater que seize balles sur un terrain, il y a largement de quoi perdre la tête. Mais le joueur I, avec le sang-froid qui le caractérise, ne perd pas le nord et **marque le but!!!** C'est incroyable, je n'avais jamais vu une si belle marque, **Ballistix** est vraiment le jeu le plus fou qui soit! N'est-ce pas, Jimmy? . . ."

. . . Tournez la page et aidez ce pauvre Roger à continuer ses commentaires!

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

En premier lieu: Eteignez votre ordinateur **pendant au moins 30 secondes** avant le chargement. Puis . . .

ATARI ST: Introduisez la disquette *Ballistix* dans le lecteur principal. Allumez votre moniteur/téléviseur puis votre ordinateur.

AMIGA: Allumez l'ordinateur. Si nécessaire, introduisez la disquette KickStart dans le lecteur interne. Lorsque l'écran vous demande la disquette Workbench, introduisez la disquette *Ballistix* dans le lecteur interne.

Pour jouer à deux, il faut deux joysticks. Pour jouer seul, branchez le joystick dans le port 2.

Une fois le jeu chargé et après que le générique ait défilé, l'écran de sélection du niveau de jeu apparaît. Vous trouverez sur les pages suivantes les explications concernant cet écran et le maniement du jeu.

ATTENTION VIRUS!

Ce produit est garanti par Psygnosis Ltd sans virus. Psygnosis Ltd n'acceptera aucune responsabilité des dommages causés aux disquettes par un virus. Lisez le dos de couverture de ce manuel.

Pour éviter de contaminer ces disquettes par un virus, éteignez votre machine durant 30 seconds avant de charger ce jeu. Référez-vous au dos de couverture de ce manuel pour plus d'informations sur les virus et votre garantie.

REGLES DU JEU

***Ballistix* est un jeu d'adresse entre deux joueurs. Chaque joueur doit essayer d'envoyer le palet dans les buts de l'adversaire en le bombardant de balles. De plus, il y a un mode à un seul joueur, dans lequel le terrain de jeu est incliné de sorte que le palet a tendance à revenir vers vos propres buts.**

Si vous voulez commencer à jouer immédiatement, choisissez simplement un jeu à un ou deux joueurs dans l'écran de sélection en appuyant sur la touche 1 ou 2. Appuyez sur le bouton. Fire ou le bouton de gauche de la souris pour commencer à jouer.

Vous pouvez également choisir le niveau de départ en déplaçant le joystock à droite ou à gauche. Il y a 50 niveaux pour le jeu à un et 80 pour le jeu à deux. Tous les niveaux sont différents et les terrains du jeu à un sont différents des terrains du jeu à deux. Notez que vous pouvez choisir n'importe quel terraine à partir de l'écran de sélection, mais certains ne peuvent être joués qu'après avoir réussi les terrains précédents.

Si vous ne faites rien sur cet écran, le programme va afficher en boucle les écrans d'options et va entrer en mode démo. Pour sortir du mode démo, attendez qu'une partie soit en cours et appuyez sur F10.

Contrairement à certains autres jeux, Ballistix peut être entièrement reprogrammé selon vos goûts. Ces options sont proposées sur les deux écrans d'options. Une fois que vous avez choisi le nombre de joueurs, vous pouvez - plutôt que d'appuyer sur Fire ou sur le bouton de gauche de la souris - aller au premier écran d'options en appuyant sur la barre d'espace. Une fois que vous avez effectué vos choix sur les deux écrans d'options, appuyez sur Fire ou sur le bouton de gauche de la souris pour commencer à jouer. Notez que si à ce stade vous appuyez sur la barre d'espace, le programme retourne en mode démo, ce qui a pour effet de vous montrer les modifications que vous avez apportées.

Pour choisir une option, il suffit de déplacer le joystick vers le haut ou vers le bas, et pour modifier une option, de le déplacer vers la droite ou la gauche. Voici les options disponibles:

ECRAN D'OPTIONS 1

FIRE FROM ARROW/AT SIGHT

Dans le mode "Fire from arrow" (tir à partir de la fléche), les balles sont envoyées vers le palet à partir de la position occupée par la flèche du joueur. Dans le mode "Fire at sight" (tir à partir du viseur), les balles sont envoyées des buts du joueur vers la position occupée par le viseur (la croix) du joueur lorsque le bouton Fire a été enfoncé. NOTE: Dans le mode "Fire at sight" lors d'un jeu à deux, assurez-vous que la durée de vie de la balle (Ball Life Span, voir ci-dessous) est suffisante, sinon la balle se bloquera dans une position centrale où aucun des deux joueurs ne pourront l'atteindre, cas les balles "mourront" avant d'avoir pu franchir

la distance qui s'étend entre les buts et le palet.

BALL SPEED 1-8

Détermine la vitesse à laquelle la balle se déplacera à travers le terrain.

BALLS 2-18 (VALEURS PAIRES UNIQUEMENT)

Détermine le nombre de balles disponibles pour les joueurs pendant le jeu. Les balles "meurent" lorsque leur durée de vie est dépassée (voir ci-dessous) ou lorsqu'elles tombent dans les blouses (les trous à chaque extrémité du terrain). Notez que lors d'un jeu à un seul joueur, les balles mortes sont renvoyées au joueur immédiatement. Dans le jeu à deux, elles sont réparties entre les deux joueurs selon la position qu'elles occupaient au moment de leur mort.

Si, dans un jeu à deux, toutes les balles échoient à un seul joueur, son adversaire ne peut plus tirer tant que a) il n'a pas récupéré une balle lancée par l'autre joueur, ou b) l'autre joueur ne tire pas pendant quelques secondes, auquel cas toutes ses balles sont transférées à l'adversaire (penalty).

AUTO-REPEAT 0-9

Détermine la fréquence à laquelle les balles sont envoyées lorsque le bouton Fire est maintenu enfoncé. Une valeur de zéro signifie que le bouton doit être enfoncé pour chaque balle - utile pour jouer subtil.

ECRAN D'OPTIONS 2

BALL LIFE SPAN 1-9

Détermine la durée de "vie' d'une balle sur le terrain. Les balles sont retirées du terriain et placées dans la poche de l'un des joueurs lorsqu'elles sont mortes, ou lorsqu'elles tombent dans les blouses aux extrémités du terrain.

ARROW POWER 1-9

Beaucoup de terrains comportent des flèches qui accélèrent la balle dans la direction indiquée. La force de cette accélération peut être modifiée en ajustant ce paramètre.

GOALS TO WIN 1-5

Chaque partie se joue sur un seul terrain, jusqu'à ce qu'un des joueurs ait marqué le nombre de buts spécifié ici.

GAMES TO WIN 1-9

Chaque match se compose d'un certain nombre de parties. Dans un match à deux, le terrain change à chaque partic jusqu'à ce qu'un des deux joueurs ait atteint le nombre de parties requis (spécifié ici). Dans un match à un seul joueur, le terrain est changé après chaque victoire du joueur, mais le match est perdu dès que l'ordinateur gagne une partie. Ainsi, joueur sur les tout derniers terrains ne sera réservé qu'aux plus forts. . .

Si la balle est "bloquée", la touche "Return" permet de la débloquer.

CONSEILS AUX DEBUTANTS

Ballistix est un jeu d'adresse, et comme n'importe quel sport, il demande de l'entraînement avant que vous puissiez vous inscrire dans les High-Scores, commencez par choisir différentes options de jeu pour bien sentir leurs effets sur la façon de jouer. Une bonne tactique, pour les novices, consiste à tirer à partir de la flèche, en réglant la vitesse de la balle proche du maximum, la durée de vie à 5, la puissance d'accélération des flèches à 1, l'auto-répétition à 9, et le nombre de balles au maximum. Faites attention à bien surveiller votre score en même temps que les buts de votre adversaire. Vous pouvez gagner des bonus pendant le jeu de diverses manières, y compris en ramassant les lettres qui composent le mot RICOCHET. Ne les ratez pas!

LIMITATIONS DE GARANTIE

La (ou les) disquette(s) livrée avec ce produit est garantie en état de fonctionnement correct, et libre de tout "virus". C'est à l'acquéreur de s'assurer qu'aucun virus ne viendra infecter cette disquette, ce qui empêcherait le logiciel de fonctionner. Psygnosis Ltd remplacera gratuitement les disquettes qui comportent un défaut de fabrication ou de duplication. Ces disquettes doivent être renvoyées à Psygnosis qui les remplacera immédiatement.

Psygnosis Ltd n'assume cependant aucune responsabilité en ce qui concerne des dommages liés à un virus, qui peuvent être évités en éteignant l'ordinateur pendant 30 secondes avant de charger le jeu. Si vos disquettes ont été détruites par un virus, renvoyez les disquettes directement à Psygnosis en joignant l'équivalent de £2.50 pour couvrir les frais de remplacement. N'envoyez QUE les disquettes (pas l'emballage).

Cette garantie s'ajoute à la garantie légale et ne grève en aucun cas les droits statutaires de l'acquéreur.

CREDITS

Programme, design et concept de Reflections.
Musique de Ray Norrish.
Illustration de couverture de Melvyn Grant.
Manuel conçu et produit par Partners in Publishing.

COPYRIGHT 1989 PSYGMOSIS LTD
TOUS DROITS RESERVES