

# MANIX

Game Design by Mike Talbot.  
ST and Amiga programming by Mike Talbot.  
Graphics by Mike Talbot, Tim 'Saxon' Smith, Sarah Day  
and Jason 'Spock' Wilson.  
Music and Sound Effects by Matt Furniss.  
Package design by Mark Nightingale.  
Illustration by Barry Patterson  
Published by Millennium.

© Millennium/Mike Talbot 1990.

Millennium.  
Chancery House,  
107, St Pauls Road,  
Islington,  
LONDON.  
N1 2NA

© Copyright subsists with Millennium and Mike Talbot in  
all software, documentation and artwork. All rights  
reserved. No part of this software may be copied or  
transmitted in any form or by any means. This software is  
sold on the condition that it shall not be hired out or lent  
without the express written permission of Millennium.

**Talent wanted - Apply within!**

If you have some software that you feel we may be  
interested in then why not send it to us. You'll be under  
no obligation to publish with us and all submissions will  
be treated in the strictest of confidence. Please mark all  
submissions for the attention of Tony Beckwith at our  
London address.

# MANiX

By Mike Talbot

A game for the Atari ST and Commodore Amiga  
published by Millennium.

## Loading Instructions.

### Atari ST and Commodore Amiga

1. Turn off the computer and disconnect all unnecessary peripherals. We recommend that you leave your computer switched off for thirty seconds in case a virus has installed itself into your computers memory. This will kill a virus if one is present.

2. Insert the **Boot Disk** into the drive and switch the computer on. The game will now begin to load. Do not remove the disk from the drive whilst the game is playing.

### The Manix Menu

Manix features three different styles of game - normal, puzzle and competition. Before you start any type of game you will see a map layout of the entire level that you are on as well as a face next to the individual scene in the level. There are eight scenes to complete in each level and a total of sixteen levels to complete giving a total of one hundred and twenty eight scenes of fun in all. After completion of each level, you will be given a password to use in the Custom Kit (see later). This will enable you to start games from later levels.

## The Players

You control a character called fat Filbert as he constantly bounces around an isometric 3D landscape. Note that if you have selected a two player game then fat Filbert will be joined by his friend bulbous Bilco. Fat Filbert will have a green ball on his head and bulbous Bilco will have a blue ball on his head - this is to help you identify which character is yours.

The aim of the game is to bounce around changing the colours of the landscape tiles - what you should aim to change them to will vary depending on which game type you are playing.

Every time you bounce on a land tile, the colour of the tile will change, cycling through a set pattern of tiles. If you land in water then you will lose a life. Some tiles are sloped and will make you bounce in odd directions unless you are careful.

When you first start a scene, grenade bombs will fall down onto the landscape and blow up immediately, ruining some of the tiles around them. Further bombs will drop throughout the game, on short fuses. Whilst you are bouncing around changing the colour of land tiles you should eat grenade bombs to stop them from ruining your landscape.

## **Playing the preset one and two player games**

This is a one or two player game. When you enter a scene you will see the landscape as it needs to be for that scene. Then a number of bombs will drop down and explode - changing the landscape tiles around them. Using fat Filbert and, if you wish, his friend bulbous Bilco, you must fix the landscape back to its previous state by bouncing around the land tiles.

Whenever you bounce on a tile, the tile colour will cycle if it is not the correct colour tile. If the tile is the correct colour it will remain the same. Once all of the tiles have been restored, the screen will turn monochrome and then you will start the next scene.

## **Playing the puzzle game**

This is a one player game only. When you enter a scene you will see the landscape as it needs to be for that scene. Then a number of bombs will drop down and explode - changing the landscape tiles around them. Using fat Filbert you must fix the landscape back to its previous state by bouncing around the land tiles.

Whenever you bounce on a tile, the tile colour will cycle. Note that the tile colour will not stop cycling when it reaches the correct colour as it does in the normal game type. Once all of the tiles have been restored to their original pattern, the screen will turn monochrome and then you will start the next scene.

## **Playing the competition game**

This is a two player game only. Before the game starts, each player will be shown the colour of the land tile that they must create. Then the landscape will appear followed by a number of bombs dropping onto it and exploding - ruining the landscape tiles around them. Using fat Filbert and bulbous Bilco, the players must create as many of their own tiles and destroy as many of their opponents tiles before the timer expires.

Whenever a player bounces on a tile, the tile colour will cycle if it is not their tile colour. If the tile is the correct colour it will remain the same. Once the timer expires, each players tiles are counted up and the numbers counted are shown in the players score boxes. These numbers accumulate from scene to scene. The winner is the player who has created the most tiles after either player has no more remaining lives and the current scene is complete or when both players have lost all of their lives.

## **Playing a custom game**

This can be any of the game types above but with pre-set parameters for the game set by you using the custom kit (see later). Up to eight (numbered 0 to 7) customized games can be set up by you. The main menu tells you which custom game number is currently selected and what type of game it is currently set up as. Use the F7 and F8 keys to change the custom game number and F6 to actually play that custom game.

## Extra Features

A variety of extra features appear in the game to either help you or hamper your progress. As features are added scene by scene, their functions will be described before the start of each scene.

**Grenade Bombs** explode after a set amount of time and the colours of the floor tiles around them are ruined. They can fall from the sky or be left around by grenade robots. Eat them up to stop them from destroying the landscape.

**Viking Balls** bounce around the landscape, changing the colours of tiles. If they touch you, you will lose control for an instant. You can shoot them with the cola cans.

**Ninja Balls** bounce around the landscape, changing the colours of tiles. If they touch you, you will lose a life. You can shoot them with cola cans.

**Grenade Robots** fall from the sky leaving the odd grenade bomb lying around.

**Bees** come down from the sky planting the odd tree here and there. Every tree that a bee passes over will grow.

**Spikes** come out of the ground every now and then and hang around for a few seconds. If you land on one, you will explode and lose a life.

**Acid Pools** kill you if you land on them. They appear after a potion if you don't collect it in time and will disappear after a short while or if a tea cup is picked up.

**Cola Cans** are your weapons. Every time you collect a can, five of that can type will be stacked on your can pile. Then when you fire, the top can on your can pile will be fired. The number of cans in your pile is shown in the bottom left hand corner for player one and the bottom right hand corner for player two. The type of can that you are about to fire is displayed next to the number of cans. The cans are:-

**Red and Green Cola Cans** - these cans fly through the air.

**Red Cola Cans** - these cans bounce along the ground - if they hit a slope they will bounce back.

**Red and Silver Cola Cans** - these cans fly right up in the air and then come back down and explode on the ground. In some games (see Custom Kit) these cans can kill you if they land on top of your head.

**Bonus Potions** can be picked up by you. There are four types of bonus potion. They are:-

**Clock potions** - give you extra time on the clock.

**Tick potions** - cause a tick to drop out of the sky.

**Point potions** - give you bonus points on your score.

**Dizzy potions** - are bad. These make all your joystick movements reverse.

**Can Bins** can be used to gain high bonuses. Throw cola cans into the can bins to improve your score.

**Extra Lives** can be picked up for extra lives.

**Tea Cups** will cause everything on the landscape to go up in the air. This can be a quick way of getting rid of bombs or an unwanted acid pool.

**Coins** can be picked up for bonus points.

**Ticks** can be picked up to correct all of the blocks around your character.

**Trees** grow as bees pass over them. Any tile with a tree growing on it will have its colour locked. To change the colour of the tile, you will need to bounce on the tree a number of times until it disappears.

**Sea monsters, submarine periscopes and fishes** float around in the water and look interesting but they won't really affect your game. We put them in to cheer you up!

## Controls

**W, A, S, Z** and **Space**; or  
**8, 4, 6, 2** and **0** on numeric keypad; or  
use a joystick.

Press **fire** to select the control type you require.

Use up/down/left/right to move and fire to fire the cola cans.

<b>F10 Pause</b>	continue game
<b>ESC</b>	abort game

## Using the custom kit

Press F5 to access the **Custom Kit Main Menu**. When in the custom kit you should use your mouse to control the mouse pointer. To select an option, click on the arrow next to that option.

The custom kit enables you to set up all of the parameters for bonuses, enemies, starting screen etc. Up to eight game setups can be saved to a blank formatted disk if you require. The games are numbered from 0 to 7 and each game setup can be given a name.

Whilst in the Custom Kit main menu, the title of the game setup that you are currently working on will always be shown along with its condition: either **SAVED** or **UNSAVED**.

## **Manix Game Menu**

This option will return you back to Manix and the attract sequence. You should ensure that you have saved your current custom game before selecting this option, otherwise it will be lost.

## **Play Game**

This enables you to try out the custom game that you are currently working on. When the game finishes, control will return back to the Custom Kit menu.

## **Modify Game**

This is the most important option. It allows you to modify and edit the parameters for the game number currently selected. See **Editing Parameters**.

## **Init Disk**

This option enables you to set up a disk so that you can save game setups to it. Please note that the disk must be blank and formatted before you can use this option.

## **Save Game No. (0 to 7)**

This option will save the current game setup that you are working on onto disk. You should always use this option before exiting from the Custom Kit menu or any unsaved data will be lost..

## **Reset Game**

This option acts as a kind of 'Undo' facility. It will reset the game parameters back to how they are stored in the game bank. In this way it is possible to alter parameters and then reset them back to how they were if you are not happy with them.

## **Game No. +/-**

By clicking on the +/-, the game number that you are currently working on will change, and that game will be loaded from the game bank. Note that by clicking on this option, you will lose any parameters stored in memory that have not been saved. It is always wise to save a set of game parameters before loading another game from the game bank.

There are also options to take a game setup off of disk and then put that setup into another game setup on disk. In this manner you can copy game setups to other game setups on the disk

## **Editing Parameters**

The Modify Game menu allows you to Modify Enemy Parameters, Modify Bonus Parameters or Modify Miscellaneous. You can also select the type of game setup:- either a one player normal game, a two player normal game, a two player competition game or a one player puzzle game. Click on +/- to change the number of players and the crosses and ticks to select competition

or puzzle. Note that certain combinations are not permissible.

## Modify Enemy Parameters

Click on +/- to alter values. A list of chances will appear. Each chance is the chance out of 127 of an enemy type being created up to a maximum of 127 (after all, a chance of 127 out of 127 would give a 100% chance!). This chance then increases every time that the player completes a certain number of scenes (this is the single digit in the centre) by the amount to the right (the two digit number).

First of all the computer tests, in each game loop (1/25th of a second), the Overall Chance to see if an enemy should appear. If an enemy should appear then the computer goes through the list of enemy types, one at a time from top to bottom, testing each chance to see if that enemy type should appear. If the enemy type should appear, then the computer will stop testing any more chances and will go ahead and create that enemy type. If the computer manages to pass through the whole list of enemy chances without choosing an enemy then no enemy is created for that game loop.

Click on a box next to an enemy (its to the left). This shows you the information about that enemy type. When the computer decides to create an enemy type it must then perform some more tests and get some information

about that enemy. Firstly there is the 'number on screen' value. This is the maximum number of this enemy type allowed in the game at any one time. This value can **increment every 'x' scenes by 'xx' amount**. There is also a 'starting screen' value. This is the scene number that this enemy type can start appearing on. These values appear for each enemy type but there are also a number of values that are particular to an enemy type.

**Ball enemies** - the computer will choose either a viking or ninja ball (note that only the viking ball is shown on screen). The 'water avoiding' chance allows you to give them a chance of avoiding water. A chance of 127 means that they will always avoid jumping into water. The 'player following' chance allows you to make ball enemies 'seek' players. A chance of 127 means that they will always home in on a player.

**Robot enemies** - the 'chance to stay' value is the chance that the robot will stay on the landscape. A chance of 127 means that the robot will not go away once it has been created.

**Grenades** - the 'fuse time' value is the amount of time (in 1/25ths of a second) that the grenade will stay on screen for before it blows up. Note that the amount column is a negative number for this value. This is because fuses get shorter and shorter to make the game tougher.

**Bee enemies** - the 'chance to stay' chance is the chance that the bee will stay on the landscape. A chance of 127 means that the bee will not go away once it has been created.

### **Modify Bonus Parameters**

Bonus parameters work in the same way as enemy parameters (see previous section).

Click on a box next to a bonus (its to the left). The 'number on screen' value and the 'starting screen' value work the same as the enemy type values of the same name. The 'remain time' value is the time (in 1/25ths of a second) that the bonus remains on the landscape before it disappears. These values appear for each bonus type but there are also a number of values that are particular to a bonus type.

**Cans** - the 'range of can 1' value is the range that can 1 (the flying red can with the green stripe) can travel in pixels/land tiles. The 'range of can 2' value is the range that can 2 (the bouncy red can) can travel in pixels/land tiles. The 'can 3 dangerous' value is either 0 or 1. 0 means that the can is not dangerous if it hits a player and 1 means that the can is dangerous if it hits a player.

**Potions** - the 'acid remain time' is the time that the acid pool, left behind when a potion disappears, will remain on screen for (in 1/25ths of a second).

### **Modify Miscellaneous**

Two extra sets of parameters are provided on this screen - trees and monsters. They work in the same way as the Bonus and Enemy parameters.

The start screen value lets you alter the scene number that you start from. For every eight scenes (ie every level) you will be asked to type in a password. This stops beginners from seeing all 128 of the scenes.

The three time values (normal, puzzle and competition) enable you to change the time allowed (in seconds) to complete a scene in each game type.

The 'start lives' value enables you to change the number of lives that the player starts with (note that 3 lives are always added to this figure).

## Millennium Product Range Available Now.

<b>Manix</b>	Atari ST	£24.99
	Amiga	£24.99
<b>Yolanda</b>	Atari ST	£19.99
	Amiga	£19.99
<b>ThunderStrike</b>	Atari ST	£24.99
	Amiga	£24.99
	PC (EGA & VGA)	£29.99
<b>Resolution 101</b>	Atari ST	£24.99
	Amiga	£24.99
	PC (EGA & VGA)	£29.99
<b>Cloud Kingdoms</b>	Atari ST	£24.99
	Amiga	£24.99
	PC (CGA, EGA & VGA)	£24.99
	CBM 64 tape	£9.99
	CBM 64 disk	£14.99
<b>Kid Gloves</b>	Atari ST	£24.99
	Amiga	£24.99

Look out for these exciting products coming soon from Millennium.

**Horror Zombies from the Crypt** - Atari ST, Amiga and IBM PC (EGA, VGA)

**James Pond - Underwater Agent!** - Atari ST and Amiga

# MANiX

Par Mike Talbot

Un jeu pour Atari ST et Commodore Amiga  
publié par Millennium

Conception du jeu: Mike Talbot

Programmation pour ST et Amiga : Mike Talbot

Graphismes: Mike Talbot, Tim 'Saxon' Smith, Sarah Day  
et Jason 'Spock' Wilson

Musique et effets sonores: Matt Furniss

Conception de l'emballage: Mark Nightingale de  
Nightingale

Publié par Millenium

© Millennium/Mike Talbot 1990

Millennium

Chancery House

107 St Pauls Road

Islington

LONDON

N1 2NA

© Droits de reproduction pour logiciel, documentation et travail artistique pour Millennium et Mike Talbot. Tous droits réservés. Il est interdit de copier ou de transmettre tout ou partie de ce logiciel sous quelque forme ou moyen que ce soit. Ce logiciel est vendu entendu qu'il ne sera ni loué ni prêté dans l'autorisation écrite préalable de Millennium.

## **On recherche talent! Intéressé?**

### **Contactez-nous!**

Si vous possédez un logiciel qui pourrait être d'intérêt pour nous, pourquoi ne pas nous l'envoyer? Vous ne serez sous aucune obligation de le publier avec nous et toutes les soumissions seront traitées dans la plus stricte confidentialité. Envoyez vos soumissions à l'attention de Tony Beckwith à notre adresse de Londres.

## **Instructions de chargement**

### **Atari ST et Commodore Amiga**

1. Eteignez votre ordinateur et débranchez tous les périphériques nécessaires. Nous vous recommandons de laisser votre ordinateur éteint pendant trente secondes dans le cas où un virus se serait installé dans sa mémoire. Cette procédure tuera le virus s'il y en a un.

2. Insérez la disquette de lancement dans l'unité et allumez l'ordinateur. Le jeu commence à se charger. Ne retirez pas la disquette de l'unité pendant le déroulement du jeu.

## **Le menu Manix**

Manix offre trois différents styles de jeu – normal, puzzle et compétition. Avant de commencer l'un des types, vous verrez une carte du niveau entier sur lequel vous vous trouvez ainsi qu'un visage à côté de la scène individuelle du niveau. Il y a huit scènes à terminer en tout dans chaque niveau et un total de seize niveaux à jouer ce qui vous apporte cent vingt-huit scènes d'amusement. Après avoir terminé un niveau, un mot de passe vous est donné que vous devez utiliser dans le Custom Kit (voir plus loin). Cela vous permet de commencer des jeux à partir de niveaux plus élevés.

## **Les joueurs**

Vous contrôlez un personnage appelé Filbert le Gros qui ne cesse de rebondir sur un paysage tri-dimensionnel isométrique. Notez que si vous avez sélectionné un jeu à deux joueurs, Filbert le Gros est rejoint par son ami Bilco le Bulbeux. Filbert le Gros a un ballon vert sur la tête tandis que Bilco le Bulbeux a un ballon bleu. Cela vous aide à identifier qui est votre personnage.

Le but du jeu est de rebondir en changeant les couleurs de la mosaïque du paysage. Ce que vous devez viser pour les changer dépend du type de jeu que vous jouez.

A chaque fois que vous rebondissez sur une tuile du paysage, la couleur de la tuile change faisant un cycle parmi une mosaïque définie de tuiles. Si vous atterrissez

dans l'eau, vous perdez une vie. Certaines tuiles sont en pente et vous feront rebondir dans des directions bizarres si vous ne faites pas attention.

Lorsque vous commencez une scène, des grenades tombent sur le paysage et explosent de suite, ce qui ruinent certaines tuiles dans les environs. D'autres bombes sont larguées pendant tout le jeu. Pendant que vous rebondissez en modifiant la couleur de la mosaïque, vous devez manger les grenades pour les empêcher de ruiner votre paysage.

**Déroulement des jeux prédéfinis pour un et deux joueurs**  
Ce jeu est un jeu à un ou deux joueurs. Lorsque vous entrez en scène, vous voyez un paysage tel qu'il doit être pour cette scène. Puis un certain nombre de bombes tombent et explosent, modifiant le paysage de tuiles autour d'elles. A l'aide de Filbert le Gros et si vous voulez, de son ami Bilco le Bulbeux, vous devez rétablir le paysage sur son état initial en rebondissant sur la mosaïque.

A chaque fois que vous rebondissez sur une tuile, la couleur fait un cycle si la couleur de la tuile n'est pas correcte. Si la tuile est sur la bonne couleur, la couleur de la tuile reste la même. Une fois que toutes les tuiles sont rétablies, l'écran devient monochrome et vous commencez la scène suivante.

## **Déroulement du jeu puzzle**

Ce jeu est pour un seul joueur. Lorsque vous entrez en scène, le paysage apparaît tel qu'il doit être. Un certain nombre de bombes tombent et explosent modifiant la mosaïque autour d'elles. Avec Filbert le Gros, vous devez rétablir le paysage sur son état initial en rebondissant sur les tuiles.

A chaque fois que vous rebondissez sur une tuile, la couleur de la tuile fait un cycle. Notez que la couleur de la tuile n'arrêtera pas son cycle lorsqu'elle atteint la couleur correcte comme cela se passe dans le type de jeu normal. Une fois que toutes les tuiles sont rétablies, l'écran devient monochrome et vous commencez la scène suivante.

## **Déroulement du jeu Compétition**

Ce jeu est un jeu à deux joueurs seulement. Avant de commencer, chaque joueur pourra voir le motif de la mosaïque qu'ils doivent créer. Le paysage apparaît ensuite suivi d'un certain nombre de bombes tombant dessus et explosant, ruinant les tuiles autour d'elles. A l'aide de Filbert le Gros et de Bilco le Bulbeux, les joueurs doivent créer autant de tuiles et détruire celles de leur adversaire avant que le temps n'expire.

A chaque fois qu'un joueur rebondit sur une tuile, la couleur de tuile fait un cycle si celle-ci est différente. Si la tuile a la couleur correcte, elle reste telle quelle. Une fois

le temps terminé, les tuiles de chaque joueur sont décomptées et le nombre est indiqué dans les cases de score des joueurs. Ces nombres s'accumulent d'une scène à l'autre. Le gagnant est celui qui a créé le plus de tuiles après que chaque joueur n'ait plus de vies restantes et que la scène du moment soit terminée ou lorsque les deux joueurs ont perdu toutes leurs vies.

### **Déroulement du jeu personnalisé**

Ce jeu peut être l'un des types mais des paramètres sont établis à l'aide du 'Custom Kit' (voir plus loin). Vous pouvez définir jusqu'à huit jeux personnalisés (numérotés de 0 à 7). Le menu principal vous indique le jeu personnalisé sélectionné et le type de jeu défini. Utilisez les touches F7 et F8 pour modifier le numéro du jeu personnalisé et F6 pour le jouer.

### **Caractéristiques supplémentaires**

Une variété de caractéristiques supplémentaires apparaît dans le jeu pour vous aider ou pour empêcher votre avancée. Comme ces caractéristiques sont ajoutées d'une scène à l'autre, leurs fonctions sont décrites avant le début de chacune d'entre elles.

Les Grenades explosent après un temps défini et les couleurs des tuiles autour d'elles sont ruinées. Elles peuvent tomber du ciel ou être déposées par des robots de grenades. Mangez-les pour les empêcher de détruire le paysage.

Les ballons Viking rebondissent sur le paysage, modifiant les couleurs des tuiles. S'ils vous touchent, vous perdez contrôle pendant quelques temps. Vous pouvez les éliminer avec les boîtes de cola.

Les ballons Ninja rebondissent sur le paysage, modifiant les couleurs des tuiles. S'ils vous touchent, vous perdez une vie. Vous pouvez les éliminer avec les boîtes de cola.

Les robots de grenades tombent du ciel et déposent les grenades un peu partout.

Les Abeilles descendent du ciel et plantent des arbres çà et là. A chaque fois qu'une abeille dépasse un arbre, il pousse.

Les Lances sortent parfois du sol puis y restent pendant quelques secondes. Si vous atterrissez dessus, vous explosez et perdez une vie.

Les flaques d'acide vous tuent si vous tombez dessus. Elles apparaissent après une potion si vous ne la saisissez pas à temps et disparaissent au bout de quelques instants ou si vous saisissez une tasse de thé.

Les boîtes de cola sont vos armes. A chaque fois que vous en saisissez une, cinq d'entre elles s'empileront sur votre pile déjà existante. Vous pouvez ensuite tirer en commençant par celle du dessus. Le nombre de boîtes

dans votre pile est indiqué dans le coin inférieur gauche pour le joueur un et dans le coin inférieur droit pour le joueur deux. Le type de boîte que vous tirez est affiché près du nombre. Il s'agit de:

**Boîtes de cola rouges et vertes** – ces boîtes peuvent voler dans les airs.

**Boîtes de cola rouges** – ces boîtes rebondissent sur le sol. S'il elles touchent une pente, elles rebondissent vers l'arrière.

**Boîtes de cola rouges et argentées** – ces boîtes volent puis redescendent et explosent sur le sol. Dans certains jeux (voir Custom Kit), ces boîtes peuvent vous éliminer si elles atterrissent sur votre tête.

Les potions de bonus peuvent être ramassées. Il y en a quatre types:

**Potions de temps** – elles vous donnent plus de temps.

**Potions de crédit** – font descendre un crédit du ciel

**Potions de points** – vous donnent des points de bonus

**Potions de vertige** – sont mauvaises. Elles inversent tous vos mouvements de joystick.

Les poubelles de boîtes peuvent être utilisées pour obtenir des bonus. Jetez les boîtes de cola dans les poubelles pour améliorer votre score.

Les vies supplémentaires peuvent être saisies pour allonger votre vie.

Les tasses de thé fera voler tout ce qui se trouve au sol. Cela peut être un moyen rapide de se débarrasser de bombes ou de flaques d'acide.

Les pièces peuvent être saisies pour des points de bonus. Les crédits peuvent être ramassés pour corriger tous les blocs autour de votre personnage.

Les arbres poussent dès que les abeilles les dépassent.

Toute tuile avec un arbre qui pousse dessus se verra verrouiller sa couleur. Pour modifier la couleur de la tuile, il vous faut rebondir sur l'arbre un certain nombre de fois jusqu'à ce que celui-ci disparaisse.

Les monstres marins, les périscopes et les poissons flottent dans l'eau et semblent intéressants mais ils n'affectent pas vraiment le jeu. Nous les y avons ajoutés pour vous faire rire!

## Contrôles

W, A, S, Z et barre d'espacement ou 8, 4, 6, 2 et 0 du clavier numérique ou utilisez un joystick.

Appuyez sur feu pour sélectionner le type de contrôle nécessaire.

Utilisez les flèches du haut/du bas/de gauche/de droite pour vous déplacer et feu pour tirer les boîtes de cola.

F10 Pause/reprise du jeu  
ESC Abandonner jeu

## Utilisation du Custom Kit

Appuyez sur F5 pour accéder au menu principal du Custom Kit. Lorsque vous vous trouvez dans ce menu, utilisez votre souris pour contrôler le pointeur. Pour sélectionner une option, cliquez sur la flèche à côté de cette option.

Le Custom Kit (ou trousse de personnalisation) vous permet de définir tous les paramètres pour les bonus, les ennemis, l'écran de début etc. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à huit jeux prédéfinis sur une disquette vierge formatée si vous le voulez. Les jeux sont numérotés de 0 à 7 et chacun d'entre eux peut être nommé.

Lorsque vous vous trouvez dans le menu de Custom Kit, le titre du jeu sur lequel vous travaillez sera indiqué avec sa condition: SAVED (sauvegardé) ou UNSAVED (non sauvegardé).

## Manix Game Menu

Cette option vous ramène à Manix et à la séquence de démonstration. Veillez à sauvegarder votre position dans votre jeu personnalisé avant de choisir cette option sinon vous perdez tout.

## Play Game

Cette option vous permet d'essayer un jeu personnalisé sur lequel vous travaillez. Lorsque le jeu se termine, vous revenez au menu du Custom Kit.

## Modify game

C'est l'option la plus importante. Elle vous permet de modifier et d'éditer les paramètres du numéro de jeu sélectionné. Voir Edition de paramètres.

## Init Disk

Cette option vous permet de définir une disquette pour pouvoir sauvegarder vos jeux prédéfinis. Notez que la disquette doit être vierge et formatée avant de pouvoir utiliser cette option.

## Save Game no. (0 à 7)

Cette option vous permet de sauvegarder votre jeu sur disquette. Utilisez-la avant de sortir du menu du Custom Kit sinon vous perdez les données.

## Reset Game

Cette option joue le rôle d'un renoncement. Elle rétablit les paramètres du jeu à leur état initial dans la banque de jeux. Vous pouvez ainsi altérer les paramètres et les remettre à zéro si vous n'en êtes pas satisfait.

## **Game No. +/-**

En cliquant sur +/-, le numéro de jeu dans lequel vous vous trouvez change et ce dernier est chargé de la banque de jeux. Notez qu'en cliquant sur cette option, vous perdez tous les paramètres stockés en mémoire qui n'ont pas été sauvegardés. Il est conseillé de sauvegarder les paramètres avant de charger un autre jeu de la banque de jeux.

Il existe aussi des options pour retirer le jeu prédéfini de la disquette et le placer dans un autre jeu sur la disquette. Vous pouvez ainsi copier les jeux prédéfinis dans d'autres jeux prédéfinis de la disquette.

## **Edition de paramètres**

Le menu Modify Game vous permet de modifier les paramètres des ennemis, ceux des bonus ou Divers. Vous pouvez aussi sélectionner le type de jeu prédéfini: soit un jeu normal à un joueur, un jeu normal à deux joueurs, un jeu compétition à deux joueurs ou un jeu puzzle à un joueur. Cliquez sur +/- pour changer le nombre de joueurs et sur les croix ou coches pour sélectionner compétition ou puzzle. Notez que certaines combinaisons ne sont pas possibles.

## **Paramètres Modify enemy**

Cliquez sur +/- pour altérer les valeurs. Une liste de possibilités apparaît. Chacune d'entre elles correspond à une chance parmi 127 d'un type ennemi créé allant

jusqu'à un maximum de 127 (après tout, une chance de 127 sur 127 donne 100% de chance!). Cette chance augmente à chaque fois que le joueur termine un certain nombre de scènes (nombre à un chiffre au centre) par le montant sur la droite (nombre à deux chiffres).

Tout d'abord, l'ordinateur fait un test, dans chaque boucle du jeu (1/25ème de seconde) de la probabilité générale pour voir si un ennemi devrait apparaître. Si oui, l'ordinateur va dans la liste des types d'ennemis, l'un après l'autre du haut vers le bas et teste chaque chance de voir si ce type d'ennemi devrait apparaître. Si oui, il cesse de tester les probabilités et continue en créant ce type d'ennemi. Si l'ordinateur parvient à voir toute la liste des chances ennemies sans choisir un ennemi, aucun ennemi n'est créé pour cette boucle du jeu.

Cliquez sur une case près d'un ennemi (à gauche). Elle vous indique les informations au sujet de ce type. Lorsque l'ordinateur décide de créer un type d'ennemi, il exécute quelques tests en plus et obtient des informations sur l'ennemi. Tout d'abord, la valeur du nombre sur l'écran qui correspond au nombre maximum de ce type d'ennemi autorisé dans le jeu une fois. Cette valeur peut augmenter chaque scène d'un montant x. Ensuite, il y a la valeur d'écran de début qui correspond au numéro de scène dans laquelle ce type d'ennemi peut commencer à apparaître. Ces valeurs apparaissent pour chaque type d'ennemi mais il y a aussi un certain nombre de valeurs particulières à un type d'ennemi.

**Ennemis ballons** – l'ordinateur choisira soit un ballon viking ou Ninja (notez que seul le ballon viking est affiché). La chance "d'éviter l'eau" vous permet de leur donner une chance d'éviter l'eau. Une chance de 127 veut dire qu'ils éviteront toujours de sauter dans l'eau. La chance du "joueur suivant" vous permet de faire en sorte que les ballons ennemis cherchent les joueurs. Une chance de 127 veut dire qu'ils se dirigeront toujours vers un joueur.

**Ennemis-robots** -la valeur de "chance de rester" est la chance qu'un robot a de rester dans un paysage. Une chance de 127 veut dire que le robot ne partira pas une fois créé.

**Grenades** – la valeur "temps de fusion" est le temps (en 1/25ème de seconde) pendant lequel la grenade restera sur l'écran avant d'exploser. Notez que la colonne de montant est un nombre négatif pour cette valeur. Cela est dû au fait que le temps devient de plus en plus court pour rendre le jeu plus difficile.

**Abeilles ennemies** – La "chance de rester" est la chance qu'une abeille a de rester dans le paysage. Une chance de 127 veut dire que l'abeille ne partira pas une fois créée.

## Paramètres Modify Bonus

Les paramètres de bonus fonctionnent de la même manière que les paramètres d'ennemis (voir partie précédente).

Cliquez sur une case à côté d'un bonus (sur sa gauche). La valeur "nombre sur l'écran" et la valeur "écran de début" fonctionnent de la même manière que les valeurs de types ennemis du même nom. La valeur "temps restant" correspond au temps (en 1/25ème de seconde) pendant lequel le bonus reste dans le paysage avant de disparaître. Ces valeurs apparaissent pour chaque type de bonus mais il existe aussi un certain nombre de valeurs qui sont particulières à un type de bonus.

**Boîtes** – la valeur "portée de boîte 1" est la portée à laquelle la boîte 1 (boîte volante rouge avec une bande verte) peut voyager en pixels/tuiles. La valeur "portée de boîte 2" est la valeur à laquelle la boîte 2 (boîte rouge rebondissante) peut voyager en pixels/tuiles et la valeur "boîte 3 dangereuse" est soit de 0 ou de 1. 0 veut dire que la boîte n'est pas dangereuse si elle touche un joueur et 1 veut dire qu'elle est dangereuse si elle touche un joueur.

**Potions** – la valeur "temps restant d'acide" est le temps pendant lequel une flaque d'acide qui reste après que la potion disparaisse restera sur l'écran (en 1/25ème de seconde).

## Modify Miscellaneous

Deux jeux de paramètres supplémentaires sont fournis sur cet écran – arbres et monstres. Ils fonctionnent de la même manière que les paramètres de Bonus et d'ennemi.

La valeur d'écran de début vous permet d'altérer le numéro de scène duquel vous commencez. Toutes les huit scènes (c'est-à-dire à chaque niveau), il vous sera demandé de taper un mot de passe. Cela empêche les débutants de voir les 128 scènes.

Les valeurs de trois fois (normal, puzzle et compétition) vous permettent de changer le temps permis (en secondes) pour terminer une scène dans chaque type de jeu.

La valeur "commencer vies" vous permet de changer le nombre de vies avec lequel le joueur commence (notez que 3 vies sont toujours ajoutées à ce nombre).

## Gamme de produits Millennium disponible actuellement

<b>Manix</b>	Atari ST Amiga
<b>Yolanda</b>	Atari ST Amiga
<b>Thunderstrike</b>	Atari ST Amiga PC (EGA & VGA)
<b>Resolution 101</b>	Atari ST Amiga PC (EGA & VGA)
<b>Cloud Kingdoms</b>	Atari ST Amiga PC (CGA, EGA & VGA) CBM 64 cassette CBM 64 disquette
<b>Kid Gloves</b>	Atari ST Amiga

Préparez-vous pour ces produits sensationnels de Millennium sur le point de paraître.

**Horror Zombies from the Crypt** - Atari ST, Amiga et IBM PC (EGA, VGA)

**James Pond – Underwater Agent!** - Atari ST et Amiga

# MANiX

Von Mike Talbot.

Ein Spiel für den Atari ST und Commodore Amiga,  
veröffentlicht von Millennium.

Spielentwurf von Mike Talbot.

ST und Amiga Programmierung von Mike Talbot.

Graphiken von Mike Talbot, Tim 'Saxon' Smith, Sarah  
Day und Jason 'Spock' Wilson.

Musik und Geräuscheffekte von Matt Furniss.

Verpackungsentwurf von Mark Nightingale

Veröffentlicht von Millennium.

© Millennium/Mike Talbot 1990.

Millennium.

Chancery House

107 St Pauls Road,

Islington,

LONDON.

N1 2NA

© Urheberrecht besteht für Millennium und Mike Talbot auf die gesamte Software, Dokumentation und Bildmaterial. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieser Software darf in irgendeiner Art und Weise und unter keinen Umständen kopiert, verbreitet oder übertragen werden. Diese Software wird unter der Auflage verkauft, daß sie ohne ausdrückliche Genehmigung von Millennium weder vermietet noch verliehen werden darf.

## Talent gesucht – Bewerben!

Wenn Sie ein Programm geschrieben haben, von dem Sie glauben, wir könnten daran interessiert sein, warum senden Sie es uns nicht zu? Daraus entsteht keine Verpflichtung zu einer Veröffentlichung mit uns und alle Einsendungen werden streng vertraulich behandelt. Bitte reichen Sie alle Vorlagen zur Kenntnisnahme an Tony Beckwith unter unserer Londoner Adresse ein.

## Ladeanweisung

### Atari ST und Commodore Amiga

1. Schalten Sie den Computer aus und trennen Sie alle unnötigen Peripheriegeräte vom System. Für den Fall, daß sich ein Virus eingenistet hat, empfehlen wir, den Rechner 30 Sekunden lang ausgeschaltet zu lassen — dies macht dem Virus den Garaus.

2. Legen Sie die Boot Diskette in das Laufwerk ein und schalten Sie den Computer an. Dies startet den

Ladevorgang. Bitte belassen Sie die Diskette während des Spiels im Laufwerk.

## **Das Manix Menü**

Manix kennzeichnen drei verschiedene Spieltypen – Normal, Puzzle und Wettbewerb (competition). Bevor Sie beginnen einen Spieltyp auszuwählen, wird Ihnen ein Aufbauplan des gesamten Levels, auf dem Sie sich befinden, sowie ein Blick auf die entsprechende Schauplätze in diesem Level gezeigt. Mit sechzehn Levels zu je acht Schauplätzen, die durchlaufen werden müssen, gibt es insgesamt 128 Schauplätze und jede Menge Spaß. Nach Beenden jedes Levels wird Ihnen ein Passwort genannt, das Sie im Custom Kit (siehe unten) gebrauchen werden. Dies ermöglicht es Ihnen, Spiele von späteren Levels aus zu starten.

## **Die Spieler**

Sie steuern eine Figur, den Fetten Filbert, der ständig in einer isometrischen 3D Landschaft herumhüpft. Beachten Sie, daß falls Sie ein Spiel für zwei Spieler gewählt haben, der Fette Filbert von seinem Freund, dem Knolligen Bilco, begleitet wird. Fett-Filbert hat einen grünen Ball auf seinem Kopf und Knollen-Bilco einen blauen – als Hilfe, damit Sie Ihre Spielfigur erkennen können.

Das Ziel des Spieles ist es, herumzuspringen und dabei die Farben der Fliesen, aus denen die Landschaft

zusammengesetzt ist, zu ändern – auf was Sie dabei zielen sollen, um sie zu ändern, wird sehr von dem, von Ihnen gewählten Spieltyp abhängen.

Jedesmal, wenn Sie auf eine Landfliese springen, wird sich die Farbe dieser Fliese nach einem vorgegebenen Muster ändern. Wenn Sie im Wasser landen, kostet Sie das ein Leben. Einige Fliesen sind geneigt und lassen Sie dadurch, wenn Sie nicht gut aufpassen, in die seltsamsten Richtungen abprallen.

Wenn Sie am Anfang eine Szene beginnen, werden Granatenbomben auf die Landschaft herunterfallen und sofort explodieren, wobei sie einige der umliegenden Fliesen zerstören. Weitere Bomben mit kurzen Zündschnüren fallen im Spielverlauf herunter. Während Sie herumspringen, um die Farben zu ändern, sollten Sie die Granatenbomben essen, um sie davon abzuhalten, ihre Landschaft zu zerstören.

Spielen des eingestellten Ein- und Zwei-Spieler Spiels  
Dies ist ein Spiel für einen oder zwei Spieler. Wenn Sie eine Szene beginnen, sehen Sie eine dem Schauplatz entsprechende Landschaft. Daraufhin wird eine Anzahl von Bomben herunterfallen und explodieren – und die Landschaftsfliesen rundum verändern. Unter Zuhilfenahme von Fett-Filbert und, wenn Sie wollen, seinem Freund Knollen-Bilco, müssen Sie die Landschaft in ihren früheren Zustand versetzen, indem Sie um die Landfliesen herumhüpfen.

Wann immer Sie auf eine Fliese springen, wird die Fliesenfarbe variieren, wenn es sich nicht um die richtige Farbfliese handelt. Wenn die Fliese die richtige Farbe hat, bleibt diese gleich. Sobald alle Fliesen wiederhergestellt sind, stellt sich der Bildschirm auf schwarz-weiß um und Sie werden den nächsten Schauplatz beginnen.

### **Spiele des Puzzlespiels**

Dieses Spiel ist nur für einen Spieler ausgelegt. Wenn Sie eine Szene beginnen, wird die Landschaft der Szene entsprechend erscheinen. Daraufhin wird eine Anzahl an Bomben herunterfallen und explodieren – wobei sie die Landschaftsfliesen um sie herum verändern. Mit Hilfe von Fett-Filbert müssen Sie die Landschaft wieder in ihren früheren Zustand versetzen, indem Sie um die Landfliesen herumhüpfen.

Jedesmal, wenn Sie auf einer Fliese landen, ändert sich die Farbe (in einem zyklischen Rhythmus). Beachten Sie, daß die Farbe der Fliese nicht im Farbzyklus innehält, wenn sie die richtige Farbe erreicht hat, wie sie das im Spieltyp Normal macht. Sobald alle Fliesen in ihrem Originalmuster wiederhergestellt sind, wechselt der Bildschirm auf schwarz-weiß Darstellung und Sie beginnen mit der nächsten Szene.

### **Spiele des Wettbewerbspiels**

Dieses Spiel ist nur für zwei Spieler gedacht. Bevor das Spiel beginnt, wird jedem Spieler die Farbe der Landfliesen gezeigt, die er kreieren muß. Dann erscheint die Landschaft, gefolgt von einer Anzahl herunterfallender Bomben, welche explodieren – und damit die Landschaftsfliesen zerstören. Unter Zuhilfenahme von Fett-Filbert und Knollen-Bilco müssen die Spieler so viel ihrer eigenen Fliesen wie möglich wiederherstellen und so viele der Gegnerfliesen wie möglich dabei zerstören, bevor die Stoppuhr abgelaufen ist.

Wann immer die Spieler auf eine Fliese springen, wird die Farbe der Fliese variieren, wenn es sich dabei nicht um ihre Fliesenfarbe handelt. Wenn die Fliese die richtige Farbe besitzt, bleibt sie gleich. Sobald die Zeit abgelaufen ist, werden die Fliesen jedes Spielers abgezählt und die gezählte Menge auf der Punkttafel der Spieler angezeigt. Diese Zahlen werden von Schauplatz zu Schauplatz addiert. Gewinner ist derjenige Spieler, der die meisten Fliesen geschaffen hat, nachdem keiner der Spieler noch ein weiteres Leben besitzt und die momentane Szene zu Ende gespielt ist, oder beide Spieler ihre ganzen Leben verloren haben.

### **Spiele eines selbsterstellten Spiels**

Dazu kann jeder der oben genannten Spieltypen hergenommen werden, wobei nun aber die Parameter

des Spiels von Ihnen, durch Gebrauch des Custom Kit (siehe unten) voreingestellt werden. Bis zu acht (numeriert von 0 bis 7) selbsterstellte Spiele können von Ihnen gebildet werden. Das Hauptmenü informiert Sie über die Nummer des momentan gewählten, selbsterstellten Spiels und über den Spieltyp, indem es im Moment läuft. Benutzen Sie die F7 und F8 Tasten, um die Spielnummer zu wechseln und F6, um dieses selbsterstellte Spiel zu beginnen.

### **Extrafunktionen**

Das Spiel weist zahlreiche Extrafunktionen auf, entweder, um Ihnen beim Fortgang des Spiels zu helfen oder um Sie zu behindern. Da diese Funktionen von Szene zu Szene dazukommen, werden sie vor Beginn der jeweiligen Szene erklärt.

**Granatenbomben** explodieren nach einer bestimmten Zeit und zerstören die Farben der Bodenfliesen, die sie umgeben. Sie können entweder vom Himmel fallen, oder werden von Granatenrobotern zurück gelassen. Essen Sie sie auf, um sie an der Zerstörung der Landschaft zu hindern.

**Wikinger-Kugeln** springen in der Landschaft herum und ändern dabei die Farben der Fliesen. Wenn sie Sie treffen, werden Sie für einen Augenblick die Kontrolle verlieren. Sie können sie mit Cola-Dosen abschießen.

**Ninja-Kugeln** springen in der Landschaft herum und ändern dabei die Farben der Fliesen. Wenn sie Sie treffen, verlieren Sie ein Leben. Sie können Sie mit Cola-Dosen erschießen.

**Granatenroboter** fallen vom Himmel herunter, wobei sie die seltsame Granatenbombe herumliegen lassen.

**Bienen** kommen aus der Luft und pflanzen hier und da einen Baum. Jeder Baum, den eine Biene hinterläßt, wächst in die Höhe.

**Dornen** schießen ab und zu aus dem Boden und verweilen für ein paar Sekunden. Wenn Sie auf ihnen landen, explodieren Sie und verlieren dabei ein Leben.

**Säurehaltige Pfützen** töten Sie, wenn Sie darin landen. Sie erscheinen nach einem Getränk, wenn Sie es vorher nicht rechtzeitig einsammeln, und verschwinden entweder nach kurzer Zeit, oder wenn eine Teetasse aufgehoben wird.

Cola-Dosen sind Ihre Waffen. Sobald Sie eine Dose aufheben, werden fünf dieser Sorte auf Ihren Stapel aufgetürmt. Wenn Sie dann schießen, wird die oberste des Dosenstapels abgefeuert. Die Anzahl Dosen in Ihrem Stapel wird für Spieler 1 in der linken unteren Ecke, für Spieler 2 in der rechten unteren Ecke angezeigt. Der Dosentyp, den Sie als nächstes abfeuern können, wird

gleich neben der Dosenanzahl angezeigt. Die Dosentypen sind:

**Rote und grüne Cola-Dosen** – diese Dosen fliegen durch die Luft.

**Rote Cola Dosen** – diese Dosen hüpfen am Boden entlang – wenn sie einen Abhang treffen, prallen sie zurück.

**Rote und silberne Cola-Dosen** – diese Dosen fliegen hoch in die Luft und explodieren am Boden, sobald sie wieder heruntergekommen sind. In einigen Spielen (siehe Customer Kit) können diese Dosen Sie töten, wenn sie auf Ihrem Kopf landen.

Bonus Getränke können von Ihnen aufgelesen werden. Es gibt vier verschiedene Getränkesorten. Da wären :

**Uhren-Getränke** – geben Ihnen zusätzliche auf der Stoppuhr.

**Zecken-Getränke** – veranlassen eine Zecke, vom Himmel zu fallen.

**Punkte-Getränke** – geben Ihnen Bonuspunkte auf Ihrer Punktetafel.

**Verrückte Getränke** – sind schlecht. Sie verwandeln alle Ihre Joystickbewegungen ins Gegenteil.

Dosentonnen können dazu benutzt werden, um hohe Bonuse zu gewinnen. Werfen Sie Cola-Dosen in die Tonnen um Ihren Punktestand zu erhöhen.

**Extra-Leben** können für zusätzliche Leben aufgesammelt werden.

Teetassen veranlassen alles in der Landschaft, in die Luft zu fliegen. Dies stellt eine rasche Möglichkeit dar, Bomben und unerwünschte Säuretümpel loszuwerden.

**Münzen** können für zusätzliche Bonuspunkte aufgesammelt werden.

**Zecken** können eingesammelt werden, um alle Blöcke rund um Ihre Figur zu korrigieren.

**Bäume** wachsen, falls Bienen sie überfliegen. Bei jeder Fliese, auf der ein Baum wächst, ist die Farbe blockiert. Um die Farbe dieser Fliese zu ändern, müssen Sie einige Male gegen den Baum springen, bis er verschwindet. Seeungeheuer, Unterwasserperiskope und Fische schwimmen im Wasser umher und schauen interessant aus, beeinflussen aber nicht wirklich Ihr Spiel. Wir haben sie nur einprogrammiert, um Sie aufzuheitern!

## **Steuerung**

W,A,S,Z, und Leerzeichen; oder  
8,4,6,2 und 0 auf der numerischen Tastatur; oder  
Gebrauch des Joysticks.

Drücken Sie Feuer, um den von Ihnen gewünschten  
Steuerungstyp auszuwählen.

Benützen Sie hoch/runter/links/rechts um sich zu  
bewegen, und Feuer, um mit Cola-Dosen zu schießen.

F10 Spiel unterbrechen/weiter  
ESC Spiel abbrechen

## **Gebrauch des Custom Kit**

Drücken Sie F5, um Zugang zum Menü des Custom Kit zu  
erhalten. Wenn Sie sich im Custom Kit befinden,  
benutzen Sie die Maus, um den Mauszeiger zu steuern.  
Um eine Option auszuwählen, klicken Sie auf den Pfeil  
neben der Option.

Der Custom Kit ermöglicht es Ihnen alle Parameter für  
Bonuse, Feinde, Startbildschirm etc. einzustellen. Wenn  
Sie wünschen, können bis zu acht Spieleinstellungen auf  
einer leeren, formatierten Diskette abgespeichert werden.  
Die Spiele werden von 0 bis 7 nummeriert und jeder  
Spieleinstellung kann ein Name zugeteilt werden.  
Während Sie sich im Custom Kit Menü befinden, wird  
der Titel der Spieleinstellung, an welcher Sie momentan  
arbeiten, immer mit ihrem entsprechenden Zustand

erscheinen: entweder SAVED (GESICHERT) oder  
UNSAVED (UNGESICHERT).

## **Manix Game Menu – Manix-Spielmenü**

Diese Option bringt Sie zu Manix und der laufenden  
Sequenz zurück. Sie sollten sich versichern, daß Sie Ihr  
aktuelles, selbsterstelltes Spiel gesichert haben, bevor Sie  
diese Option auswählen, andererseits geht es verloren.

## **Play Game – Spiel ausprobieren**

Dies ermöglicht es Ihnen, daß selbsterstellte Spiel, an  
welchem Sie gerade arbeiten, auszuprobieren. Wenn  
das Spiel beendet ist, kehrt die Steuerung zum Custom Kit  
Menü zurück.

## **Modify Game – Ändern des Spieles**

Dies ist die wichtigste Option. Sie erlaubt Ihnen, die  
Parameter des momentan gewählten Spieles zu  
verändern und zu editieren. Sehen Sie dazu auch  
Editieren von Parametern.

## **Init Disk**

Diese Option ermöglicht es Ihnen, eine Diskette so  
einzustellen, daß Sie Spieleinstellungen auf ihr  
abspeichern können. Bitte beachten Sie, daß die Diskette  
leer und formatiert sein muß, bevor Sie diese Option  
auswählen.

## **Save Game No. (0 to 7)**

Diese Option sichert die momentane Spieleinstellung, an welcher Sie arbeiten, auf Diskette. Sie sollten diese Option jedesmal vor Verlassen des Custom Kit Menüs benutzen, da sonst alle ungesicherten Daten verloren gehen.

## **Reset Game**

Diese Option verhält sich wie eine Art "Annullier"-Funktion. Sie stellt die Spielparameter zurück auf die, in der Spieldatei gespeicherte Einstellung. Auf diesem Weg ist es möglich, Parameter zu verändern und dann wieder in ihren ursprünglichen Zustand zu bringen, wenn Sie nicht mit ihnen zufrieden sind.

## **Game No. +/-**

Durch Anklicken von +/- ändert sich die Nummer des Spieles, an dem Sie gerade arbeiten, und dieses Spiel wird dann von der Spieldatei aus geladen. Beachten Sie, daß Sie durch Anklicken dieser Option alle Parameter, die sich noch im Speicher befinden, verlieren, wenn diese nicht gesichert sind. Es ist immer klug, die Parametereinstellung eines Spiels zu sichern, bevor man ein anderes Spiel aus der Spieldatei lädt.

Es gibt auch Optionen, eine Spieleinstellung von der Diskette zu nehmen und diese Einstellung dann in eine andere Spieleinstellung auf der Diskette zu verwandeln. Auf diese Art können Sie Spieleinstellungen auf andere Spieleinstellungen auf der Diskette kopieren.

## **Ändern der Parameter**

Das Modify Game-Menü verfügt über die Optionen Modify Enemy Parameters (Feindparameter ändern), Modify Bonus Parameters und Modify Miscellaneous (Diverses). Sie können auch den Typ der Spieleinstellung aussuchen: – entweder ein normales Spiel für einen Spieler, ein normales für zwei Spieler, ein Wettbewerbsspiel für zwei, oder ein Puzzlespiel für einen Spieler. Klicken Sie auf +/-, um die Anzahl der Spieler, und die Kreuze und Striche, um Wettbewerb oder Puzzle auszuwählen. Beachten Sie, daß bestimmte Kombinationen nicht erlaubt sind.

## **Ändern von Feindparametern**

Klicken Sie auf +/-, um Variablen zu verändern. Dabei erscheint eine Liste von "Chancen". Unter einer Chance versteht man die Wahrscheinlichkeit (eine Zahl aus 127), daß ein Feind auftaucht. Diese Zahl kann sich bis auf 127 erhöhen (schließlich ist eine Chance von 127 aus 127 eine 100%ige Chance!). Diese Chance erhöht sich mit der Szene, die der Spieler abschließt (angezeigt durch die einstellige Zahl in der Mitte), um die Zahl rechts (die zweistellige Zahl).

Zuerst testet der Computer in jeder Spielrunde (1/25 einer Sekunde) die Chance insgesamt, um festzustellen, ob ein Feind erscheinen soll. Wenn ein Feind ins Spiel gebracht werden soll, geht der Computer die Liste der Feindtypen durch, einen nach dem anderen, von oben

nach unten, wobei er jede Wahrscheinlichkeit testet, um zu sehen, ob dieser Feindestyp erscheinen soll. Wenn der Feindtyp erscheinen soll, wird der Computer das Testen weiterer Chancen einstellen und damit beginnen, den Feindtyp zu erstellen. Wenn der Computer die gesamte Liste der Feindwahrscheinlichkeiten durchgeht, ohne einen auszuwählen, dann wird in dieser Spielrunde kein Feind erstellt.

Klicken Sie auf ein Kästchen neben einem Feind (es ist links davon). Dies zeigt Ihnen die Informationen über den betreffenden Feindtyp an. Wenn der Computer beschließt, einen Feindestypen herzustellen, muß er einige weitere Tests durchführen und einige Informationen über den Feind bekommen. Zuerst gibt es die "Anzahl am Bildschirm" Variable. Dies ist die Höchstanzahl dieser Feindtypen, die im Spiel erlaubt ist, egal zu welcher Zeit. Dieser Wert kann sich alle 'x' Szenen um das 'xx'-fache erhöhen. Es gibt auch eine 'Starten der Szene' Variable. Dies ist die Szenennummer, in der dieser Feindtyp zum ersten Mal erscheinen kann. Diese Variablen gibt es für jeden Feindestyp, aber es gibt auch eine Anzahl an Variablen, die nur einem Feindtyp zugeordnet werden.

Kugelfeinde – der Computer wählt entweder eine Wikinger, oder eine Ninja Kugel (beachten Sie, daß nur die Wikinger Kugel am Bildschirm erscheint). Die "wasservermeidende" Chance ermöglicht es Ihnen, dafür

zu sorgen, daß Wasser nach Möglichkeit gemieden wird. Eine Wahrscheinlichkeit von 127 heißt, daß sie niemals ins kalte Naß springen werden. Die "Spieler verfolgende" Chance ermöglicht es Ihnen, Kugelfeinde zum "Aufspüren" von Spielern zu veranlassen. Eine Wahrscheinlichkeit von 127 heißt, daß sie den Spieler immer selbständig ansteuern werden.

Roboterfeinde – die "Bleibe"-Chance ist die Wahrscheinlichkeit, daß der Roboter in der Landschaft bleiben wird. Eine Wahrscheinlichkeit von 127 heißt, daß der Roboter nicht mehr verschwinden wird, wenn er einmal erschienen ist.

Granaten – die "Zündzeit" Variable stellt die Zeitdauer dar (in 1/25 einer Sekunde), in der die Granate auf dem Bildschirm verweilt, bevor sie explodiert. Beachten Sie, daß die Betragsspalte eine negative Zahl für diesen Wert darstellt. Das geschieht deshalb, da die Zündschnur kürzer und kürzer wird, um das Spiel schwieriger zu gestalten.

Bienenfeinde – die "Bleibe"-Chance stellt die Wahrscheinlichkeit dar, daß die Biene in der Landschaft verweilt. Eine Wahrscheinlichkeit von 127 heißt, daß die Biene nicht mehr verschwindet, wenn sie einmal aufgekreuzt ist.

## **Ändern von Bonusparametern**

Bonusparameter verhalten sich genauso wie Feindparameter (siehe vorherigen Abschnitt). Klicken Sie auf ein Kästchen neben einem Bonus (es

befindet sich links davon). Die "Anzahl am Bildschirm" Variable und die "Starten des Bildschirms" Variable funktionieren genauso, wie die Variablen des Feindtypen gleichen Namens. Die "Verweildauer"-Variable ist die Zeit (in 1/25 einer Sekunde), die der Bonus auf dem Bildschirm zu sehen ist, bevor er verschwindet. Diese Variablen erscheinen bei jedem Bonustypen, aber es gibt auch eine Anzahl Variablen, die nur zu einem bestimmten Bonustypen gehören.

Dosen – die "Reichweite der Dose 1" Variable ist die Strecke, die Dose 1 (die fliegende, rote Dose mit den grünen Streifen) in Pixels/Landfliesen zurücklegen kann. Die "Reichweite der Dose 2" Variable ist die Strecke, die Dose 2 (die springende rote Dose) in Pixels/Landfliesen sich bewegen kann. Die "Dose 3 Gefährlich" Variable ist entweder 0 oder 1. 0 heißt, daß die Dose nicht gefährlich ist, falls sie einen Spieler trifft und 1 bedeutet, daß die Dose gefährlich ist, falls sie einen Spieler trifft.

Getränke – die "Säureverweildauer" ist die Zeitdauer, die eine säurehaltige Pfütze am Bildschirm bleibt, wenn sie von einem Getränk zurückgelassen wurde (in 1/25 einer Sekunde).

## **Ändern von Diversem (Modify Miscellaneous)**

Zwei besondere Parametereinstellungen stehen auf diesem Bildschirm zur Verfügung – Bäume und Monster. Sie funktionieren genauso, wie die Feind- und Bonusparameter.

Die Bildschirmstart Variable läßt Sie die Szenennummer wählen, mit der Sie beginnen wollen. Bei allen acht Szenen (d.h. auf jedem Level), werden Sie gebeten ein Passwort einzugeben. Dies hindert Anfänger daran, alle 128 Szenen einzusehen.

Die drei Zeit-Variablen (Normal, Puzzle, Wettbewerb) ermöglichen es Ihnen, die erlaubte Zeit zu verändern (in Sekunden), in der eine Szene jedes Spieltyps durchspielt werden muß.

Die "Start-Leben" Variable ermöglicht es, die Anzahl an Leben, mit denen die Spieler beginnen, zu verändern (beachten Sie, daß jeweils automatisch 3 Leben dazu addiert werden).

## Momentan bei Millennium erhältlich:

<b>Manix</b>	Atari ST Amiga
<b>Yolanda</b>	Atari ST Amiga
<b>Thunderstrike</b>	Atari ST Amiga PC (EGA & VGA)
<b>Resolution 101</b>	Atari ST Amiga PC (EGA & VGA)
<b>Cloud Kingdoms</b>	Atari ST Amiga PC (CGA, EGA & VGA) CBM 64 cassette CBM 64 disquette
<b>Kid Gloves</b>	Atari ST Amiga

Halten Sie Ausschau nach diesen spannenden Titeln, die in Kürze bei Millennium erscheinen:

**Horror Zombies from the Crypt** - Atari ST, Amiga und IBM PC (EGA, VGA)

**James Pond – Underwater Agent!** - Atari ST und Amiga

# MANiX

di Mike Talbot

Un gioco per l'Atari ST ed il Commodore Amiga  
pubblicato dalla Millennium.

Design del Gioco: Mike Talbot.

Programmazione per ST ed Amiga: Mike Talbot.

Grafica: Mike Talbot, Tim 'Saxon' Smith, Sarah Day e Jason 'Spock' Wilson.

Design del Pacchetto: Mark Nightingale di Nightingale.  
Pubblicato dalla Millennium.

© Millennium/Mike Talbot 1990.

Millennium.

Chancery House,  
107, St Pauls Road,  
Islington,  
LONDON.  
N1 2NA

© Il copyright relativo a software, documentazione e parte artistica appartiene alla Millennium e a Mike Talbot. Tutti i diritti riservati. Nessuna porzione di questo software può essere copiata o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo. Questo software è in vendita a condizione che non venga noleggiato o prestato senza l'esplicito consenso scritto della Millennium.

### **Talento cercasi – Fare domanda all'interno!**

Se avete un software che ritenete ci possa interessare perché non inviarcelo? Non sarete sotto alcun obbligo di pubblicare con noi e la cosa verrà trattata con la massima riservatezza. Si prega di indirizzare tutte le presentazioni all'attenzione di Tony Beckwith presso la nostra sede di Londra.

### **Istruzioni di Caricamento.**

#### **Atari ST e Commodore Amiga**

1. Spegnete il computer e scollegate tutte le periferiche non necessarie. E' raccomandabile lasciare il computer spento per trenta secondi in caso ci sia un virus installato nella memoria. Questo accorgimento ucciderà l'eventuale virus.

2. Inserite il **Boot Disk (Disco di Inizializzazione)** nell'unità e accendete il computer. Il gioco comincerà ad essere caricato. Non togliete mai il dischetto dall'unità mentre giocate.

### **Il Menu Di Manix**

Manix presenta tre diversi stili di gioco – normal (normale), puzzle e competition (competizione). Prima di cominciare, vedrete una mappa raffigurante l'intero livello su cui vi trovate nonché la faccia a fianco della scena corrente. In ciascun livello ci sono otto scene da completare e siccome i livelli sono sedici il totale di scene con cui divertirsi è di centoventotto. Alla fine di ciascun livello vi sarà data una parola d'ordine da usare nel Custom Kit (Kit di Personalizzazione) (vedere più in là). Questo vi consentirà di ricominciare a giocare partendo da livelli successivi.

### **I Giocatori**

Controllerete un personaggio chiamato Filbert il grasso e costantemente occupato a rimbalzare di qua e di là per un paesaggio isometrico 3D. Notare che se avete scelto un gioco a due giocatori allora Filbert il grasso sarà accompagnato dal suo amico Bilco il bulbo. Filbert il grasso avrà in testa una palla verde e Bilco il bulbo una blu – questo vi aiuterà a riconoscere quale dei due è il vostro personaggio.

Scopo del gioco è rimbalzare in giro cambiando i colori delle mattonelle del paesaggio – il colore a cui mirerete varierà a seconda del tipo di gioco in cui sarete impegnati.

Ogni volta che rimbalzate su una mattonella ne cambierete il colore secondo uno schema ciclico prefissato. Se atterrate nell'acqua perdete una vita. Certe mattonelle sono inclinate e se non state attenti vi faranno rimbalzare in strane direzioni.

All'inizio di ciascuna scena, il paesaggio verrà sottoposto ad una pioggia di granate che cadranno ed esploderanno immediatamente rovinando alcune delle mattonelle più vicine. Bombardamenti di questo tipo continueranno per tutta la durata del gioco e mentre rimbalzate attorno cambiando il colore delle mattonelle, dovrete mangiare il maggior numero possibile di granate in modo da impedir loro di rovinarvi il paesaggio.

### **Gioco a uno o a due giocatori**

Questo è un gioco a uno o a due giocatori. Quando fate il vostro ingresso in una scena, vedete il paesaggio così come deve essere relativamente a quella scena. Poi cominciano a cadere le bombe che esplodendo ne cambiano i connotati. Usando Filbert il grasso e, se volete, il suo amico Bilco il bulbo, dovrete riaggiustare il paesaggio rimbalzando in giro per le mattonelle.

Ogni volta che rimbalzate su una mattonella, se il colore di questa non è quello giusto cambierà, altrimenti rimarrà lo stesso. Una volta che abbiate restaurato tutte le mattonelle, lo schermo apparirà monocromo e sarete pronti a cominciare la scena successiva.

### **Il puzzle**

Si gioca con un giocatore solo. Quando fate il vostro ingresso in una scena vedete il paesaggio così come deve essere relativamente a quella scena. Poi cominciano a cadere le bombe che esplodendo ne cambiano i connotati. Usando Filbert il grasso e, se volete, il suo amico Bilco il bulbo, dovrete riaggiustare il paesaggio rimbalzando in giro per le mattonelle.

Ogni volta che rimbalzate su una mattonella ne cambiate il colore secondo uno schema ciclico. Notare però che il ciclo non si fermerà una volta raggiunto il colore giusto come avviene nel tipo di gioco normale. Quando avrete restaurato tutte le mattonelle, lo schermo apparirà monocromo e sarete pronti a cominciare la scena successiva.

### **Il Competition**

Si può giocare solo in due. Prima di cominciare, a ciascun giocatore verrà indicato il colore a cui mirare. Poi apparirà il paesaggio e subito dopo cominceranno le bombe. Prima che il tempo a disposizione scada i giocatori dovranno servirsi di Filbert il grasso e di Bilco il bulbo per creare il maggior numero possibile di mattonelle del loro colore e distruggere il maggior numero possibile di mattonelle del colore dell'avversario.

Ogni volta che un giocatore rimbalza su una mattonella, se il colore di questa non è quello giusto cambierà,

altrimenti rimarrà lo stesso. Allo scadere del tempo regolamentare tutte le mattonelle verranno contate e il punteggio di ciascun giocatore verrà annotato negli appositi riquadri. Di scena in scena il punteggio è cumulativo. Vince chi è riuscito a creare il maggior numero di mattonelle prima che uno dei giocatori rimanga senza vite e la scena sia finita o prima che entrambi i giocatori abbiano esaurito le vite a loro disposizione.

### **Il gioco su misura**

Può trattarsi di uno qualsiasi dei tre tipi di gioco esposti ma con parametri prefissati tramite il custom kit (vedere più in là). Si possono creare fino a otto giochi (numerati da 0 a 7) su misura. Il menu principale vi dice quale state giocando e che tipo di gioco è. Usate i tasti F7 e F8 per cambiare il numero del gioco su misura e il tasto F6 per giocare quello selezionato.

### **Ulteriori Caratteristiche**

Il gioco presenta una varietà di altre caratteristiche destinate o ad aiutarvi o ad ostacolare i vostri progressi. Di scena in scena, a mano a mano che queste caratteristiche vengono aggiunte vi verranno anche descritte.

**Le Grenade Bombs (Granate)** esplodono dopo un certo tempo rovinando il colore delle mattonelle circostanti. Siffatte bombe possono cadere dal cielo o essere

disseminate in giro dai robot granata. Mangiatele in modo da impedire loro di distruggere il paesaggio.

A rimbalzare intorno cambiando il colore delle mattonelle ci saranno anche **Le Viking Balls (Palle Vichinghe)**. Basta farsi toccare da una di queste per perdere momentaneamente il controllo. Potete sparare alle Palle Vichinghe usando le lattine di cola.

**Le Ninja Balls (Palle Ninja)** sono una versione più pericolosa delle Palle Vichinghe in quanto basta il contatto per perdere una vita. Anche a queste potete sparare usando le lattine di cola.

Dal cielo cadono **Grenade Robots (Robot Granata)** che se ne vanno in giro disseminando bombe.

Dal cielo piovono anche **Bees (Api)**. Le api piantano alberi. Un'ape che sorvoli un albero lo farà crescere.

Ogni tanto dal terreno usciranno degli **Spikes (Spuntoni)** che rimarranno fuori per alcuni secondi, atterrare su uno di essi significherà esplodere e perdere una vita.

Anche le **Acid Pools (Pozze di Acido)** vi uccideranno se ci atterrate sopra. Queste appariranno dopo che avrete mancato di raccogliere in tempo una pozione e spariranno dopo un po' o se raccogliete una tazza di tè.

Le **Cola Cans (Lattine di Cola)** sono le vostre armi. Ogni volta che ne raccogliete una ve ne trovate cinque dello stesso tipo ammonticchiate sulla vostra pila di scorta. Quando fate fuoco ad essere sparata sarà la prima lattina in cima alla pila. Il numero di lattine a vostra disposizione figura nell'angolo inferiore sinistro per il giocatore uno e nell'angolo inferiore destro per il giocatore due. Il tipo di lattina che state per sparare è visualizzato a fianco del numero. Le lattine sono:

**Lattine di Cola Rosse e Verdi** – si tratta di lattine che volano in aria.

**Lattine di Cola Rosse** – si tratta di lattine che rimbalzano per terra – se cadono su un pendio rimbalzeranno indietro.

**Lattine di Cola Rosse e d'Argento** – si tratta di lattine che possono volare dritto in aria, tornare giù ed esplodere al suolo. In certi giochi (vedere il Custom Kit) se vi finiscono in testa possono uccidervi.

**Le Bonus Potions (Pozioni Premio)** possono essere raccolte. Ce ne sono di quattro tipi:

**Clock potions (pozioni Orologio)** – vi ottengono più tempo a disposizione.

**Tick potions (pozioni Visto)** - fanno cadere dal cielo un segno di visto.

**Point potions (pozioni Punto)** – aggiungono dei punti al vostro punteggio.

**Dizzy potions (pozioni Capogiro)** – sono cattive. Invertono tutti i movimenti del vostro joystick.

**I Can Bins (Bidoni di Lattine)** possono essere usati per guadagnare grossi premi. Gettate lattine di cola nei bidoni per migliorare il vostro punteggio.

Le **Extra Lives (Vite Extra)** possono essere raccolte per aumentare il numero di vite a disposizione.

Le **Tea Cups (Tazze di Tè)** fanno salire in aria tutto ciò che si trova sul paesaggio. Può essere un modo spiccio di liberarsi delle bombe o di un'indesiderabile pozza di acido.

Le **Coins (Monete)** possono essere raccolte per ottenere punti premio.

**I Ticks (Segni di Visto)** possono essere raccolti per correggere tutte le mattonelle che circondano il vostro personaggio.

I **Trees (Alberi)** crescono a mano a mano che vengono sorvolati dalle api. Il colore di ogni mattonella occupata da un albero in crescita sarà bloccato. Per cambiarlo occorrerà rimbalzare sull'albero finché questo non scompare.

I **mostri marini**, i **periscopi** ed i **pesci** che galleggiano nell'acqua hanno un'aria interessante ma non c'entrano con il gioco. Li abbiamo messi lì per rallegrarvi!

## Controlli

W, A, S, Z e Barra di Spaziatura; o  
8, 4, 6, 2 e 0 sul tastierino numerico; o  
il joystick.

Premete il pulsante di fuoco per selezionare il tipo di controllo richiesto.

Usate su/giù/sinistra/destra per spostarvi e il pulsante di fuoco per sparare le lattine di cola.

F10 Pausa/ripresa del gioco

ESC Aborto del gioco

## Uso del custom kit

Premete F5 per accedere al **Menu Principale del Custom Kit**. Dopodiché usate il mouse per controllare l'indicatore del mouse. Per selezionare un'opzione, fate click sulla freccia accanto a quell'opzione.

Il custom kit vi permette di impostare tutti i parametri relativi a premi, nemici, schermo d'inizio ecc. Si possono salvare in un disco formattato vuoto fino a otto impostazioni di gioco. I giochi sono numerati da 0 a 7 e a ciascuna impostazione di gioco si può dare un nome. Mentre vi trovate nel menu principale del custom kit, il nome dell'impostazione di gioco su cui state lavorando sarà sempre visibile come pure la sua condizione: **SALVATA** o **NON SALVATA**.

## Manix Game Menu (Menu di Gioco di Manix)

Questa opzione vi riporterà a Manix e alla sequenza di attrazione. Prima di selezionare questa opzione è importante assicurarsi di avere salvato il gioco su misura corrente, in caso contrario esso andrà perduto.

## Play Game (Gioco)

Questa opzione vi consente di collaudare il gioco su misura su cui state lavorando. Quando il gioco sarà finito, vi ritroverete al menu del Custom Kit.

## Modify Game (Modifica Gioco)

Si tratta dell'opzione più importante. Vi consente di modificare ed editare i parametri relativi al numero di gioco correntemente selezionato. Vedere **Editing dei Parametri**.

## **Init Disk (Inizializzazione Disco)**

Questa opzione vi consente di configurare un disco così da poterlo utilizzare per salvare le impostazioni di gioco. Si noti che prima di poter usare questa opzione il disco dovrà essere vuoto e formattato.

## **Save Game No. (0 to 7)**

### **(Salvataggio Numero di Gioco (da 0 a 7))**

Questa opzione salva su disco l'impostazione di gioco su cui state lavorando. Si raccomanda di usarla ogni volta che uscite dal menu del Custom Kit o tutti i dati non salvati andranno perduti.

## **Reset Game (Azzeramento Gioco)**

Questa opzione agisce come una specie di facilità di 'Annullamento'. Essa riporta tutti i parametri alle impostazioni che essi avevano quando si trovavano memorizzati nella banca dei giochi. In questo modo è possibile alterare i parametri e poi, se non si è soddisfatti, ritornare alle impostazioni originarie.

## **Game No. +/- (Numero di Gioco +/-)**

Clickando su +/-, cambierete il numero di gioco su cui state attualmente lavorando ed il gioco in questione verrà caricato dalla banca dei giochi. Notare che clickando su questa opzione perderete tutti i parametri custoditi in memoria che non siano stati salvati. E' sempre bene salvare un gruppo di parametri di gioco prima di caricare un altro gioco dalla banca.

Esistono anche opzioni che consentono di togliere un'impostazione di gioco da un disco e di inserirla in un'altra. In questo modo è possibile copiare determinate impostazioni di gioco su altre impostazioni di gioco di un disco.

## **Editing dei Parametri**

Il menu Modify Game vi consente la Modifica dei Parametri del Nemico (Modify Enemy Parameters), la Modifica dei Parametri dei Premi (Modify Bonus Parameters) o la Modifica dei Parametri Miscellanei (Modify Miscellaneous). Potete anche selezionare il tipo di impostazione di gioco: - normal con un giocatore solo, normal con due giocatori, competition con due giocatori o puzzle con un giocatore solo. Fate click su +/- per cambiare il numero dei giocatori e su croci e segni di visto per selezionare competition o puzzle. Notare che certe combinazioni non sono ammesse.

## **Modify Enemy Parameters**

### **(Modifica dei Parametri del Nemico)**

Fate click su +/- per alterare i valori. Apparirà un lista di probabilità. Ciascuna rappresenta la probabilità (una su 127) di creare un determinato tipo di nemico. (dopo tutto, una probabilità di 127 su 127 vi darebbe un 100% di probabilità!). Ogni volta che il giocatore riesce a completare un certo numero di scene (corrispondente alla cifra singola al centro), questa probabilità aumenta di tante volte quante indicate dal numero a due cifre sulla destra.

In ciascun ciclo di gioco (1/25 di secondo) il computer controllerà innanzi tutto l'Overall Chance (Probabilità Complessiva) per vedere se dovrà apparire un nemico. In caso affermativo il computer passerà in rassegna a uno a uno, da cima a fondo, tutti i tipi di nemici elencati stabilendo le probabilità di apparizione di ciascuno. Trovato quello cercato, porrà fine ai controlli e procederà senz'altro a creare quel tipo di nemico. Se il computer scandisce l'intera lista senza operare alcuna scelta, vorrà dire che per il ciclo di gioco in questione non verrà creato nessun nemico.

Per far apparire tutte le informazioni riguardanti un nemico, basta fare click sul riquadro alla sua sinistra. Quando il computer decide di creare un tipo di nemico, deve eseguire alcuni test aggiuntivi ed ottenere ulteriori informazioni su di esso. Prima di tutto c'è il valore 'number on screen' ('numero su schermo'). Si tratta del numero massimo di nemici di questo tipo che possono prendere parte a ciascun gioco. Tale valore può **crescere** di 'xx' ogni 'x' scene. C'è poi un valore di 'starting screen' ('schermo di partenza'). Questo è il numero della scena in cui il tipo di nemico in questione farà il suo primo ingresso. I valori menzionati appaiono per tutti i tipi di nemici ma ci sono anche valori propri di ciascuno.

Le palle nemiche – il computer sceglierà o una palla vichinga o una palla ninja (notare che ad essere mostrata sullo schermo è solo la palla vichinga). La probabilità di

'evitare l'acqua' ('avoiding water') vi consentirà di dare alle palle una chance di evitare l'acqua. Una probabilità di 127 significa che l'eviteranno sempre. La probabilità 'follow player' ('inseguimento giocatore') vi consentirà di far sì che le palle nemiche 'cerchino' i giocatori. Una probabilità di 127 significa che non li perderanno mai di vista.

I robot nemici – il valore indicato dalla 'chance to stay' ('probabilità di restare') indica la probabilità che il robot rimanga nel paesaggio. Una probabilità di 127 significa che, una volta creato, il robot non se ne andrà.

Le granate – il valore 'fuse time' ('tempo miccia') è la quantità di tempo (in venticinquesimi di secondo) che la granata passerà sullo schermo prima di esplodere. Notare che si tratta di un numero negativo in quanto le micce si accorciano sempre di più per rendere il gioco più difficile.

Le api nemiche – Il valore indicato dalla 'chance to stay' ('probabilità di restare') indica la probabilità che l'ape rimanga nel paesaggio. Una probabilità di 127 significa che una volta creata l'ape non se ne andrà.

### **Modify Bonus Parameters (Modifica dei Parametri dei Premi)**

I parametri dei premi funzionano nello stesso modo dei parametri relativi ai nemici (vedere sezione precedente).

Fate click sul riquadro a sinistra di un premio. I valori 'number on screen' e 'starting screen' funzionano come gli omonimi valori relativi al tipo di nemico. Il valore 'remain time' ('tempo rimasto') indica quanto tempo (in venticinquesimi di secondo) il premio rimarrà sul paesaggio prima di scomparire. I valori menzionati appaiono per tutti i tipi di premi ma ci sono anche valori propri di ciascuno.

Le lattine – il valore 'range of can 1' ('gittata lattina 1') rappresenta la distanza che la lattina volante 1 (quella rossa con la striscia verde) può raggiungere in pixel/mattonella. Il valore 'range of can 2' ('gittata lattina 2') rappresenta la distanza che la lattina 2 (quella rossa rimbalzante) può raggiungere in pixel/mattonella. Il valore 'can 3 dangerous' ('pericolo lattina 3') è o di 0 o di 1. 0 significa che se colpisce un giocatore la lattina non è pericolosa, 1 che lo è.

Le pozioni – il valore 'acid remain time' ('acido tempo rimasto') indica quanto tempo una pozza di acido formatasi alla sparizione di una pozione rimarrà sullo schermo (in venticinquesimi di secondo).

## **Modify Miscellaneous (Modifica dei Parametri Miscellanei)**

Questo schermo fornisce altri due tipi di parametri – alberi e mostri. Essi funzionano nello stesso modo dei parametri relativi ai premi e ai nemici.

Il valore 'start screen' vi consente di alterare il numero della scena da cui iniziate a giocare. Per ogni otto scene (cioè per ogni livello) vi sarà chiesto di digitare una parola d'ordine. Questo accorgimento impedisce ai principianti di vedere tutte le 128 scene.

I tre valori di tempo (normal, puzzle e competition) vi consentono di cambiare il tempo a vostra disposizione (in secondi) per il completamento di una scena in ciascun tipo di gioco.

Il valore 'start lives' ('vite di partenza') vi consente di cambiare il numero di vite con cui il giocatore comincia a giocare (notare che questo valore viene sempre automaticamente aumentato di 3).

## **Gamma dei Prodotti Millennium attualmente disponibili.**

<b>Manix</b>	Atari ST Amiga
<b>Yolanda</b>	Atari ST Amiga
<b>Thunderstrike</b>	Atari ST Amiga PC (EGA & VGA)
<b>Resolution 101</b>	Atari ST Amiga PC (EGA & VGA)
<b>Cloud Kingdoms</b>	Atari ST Amiga PC (CGA, EGA & VGA) CBM 64 cassette CBM 64 disquette
<b>Kid Gloves</b>	Atari ST Amiga

Fate attenzione all'uscita dei seguenti eccitanti prodotti della Millennium.

**Corrore Zombi dalla Cripta** - Atari ST, Amiga e IBM PC (EGA, VGA)

**James Pond - Agente Subacqueo!** - Atari ST e Amiga