

PROJECT YLL



ELECTRONIC RTS

ELDRITCH THE CAT

fut formé en Avril 1988 par Marc Dawson et Steve Wetherill afin de créer un ludiciel informatique original. Marc et Steve sont tous deux des programmeurs avec une solide expérience dans l'industrie du ludiciel.

Marc commença sa carrière de programmation dans le logiciel commercial en écrivant des applications diverses telles qu'un système de paris et un système de transfert d'informations relié par radio. De là, Marc rejoignit l'équipe de programmeurs de Imagine Software où il travailla sur la troisième version du jeu Imagine Mega.

La carrière de Steve commença au Bureau National du Charbon où il apprit à utiliser les outils destinés au soin et à l'entretien. Enfoncé dans le fumier – et même cela était trop technique, sans compter ses cheveux trop longs – il fit complètement basculer sa carrière pour devenir un programmeur de jeux.



The Eldritch Cats: Marc Dawson, right and Steve Wetherill

GENESE D'UN CHAT ELDRITCH OU DEUX

Il arriva donc que dans l'Escalier du Foyer des Sans-Toits, ils se rencontrèrent et sortirent de la solitude et de la sécurité des Projets logiciels pour prendre du vin, et encore plus de vin et un curry.

Et c'est alors que, le Grand Dieu Thor apparut, reluquant les innocents dans la maison de l'imposant Odin. Ils travaillèrent dur. Ils transpirèrent beaucoup. Ils transcrivirent des jeux par le point. Ils endurèrent les coups durs. Ils survécurent aux erreurs de parcours. Noeuds de Yesod. Robin des Bois, Heartland, Hypaball et autres y passèrent.

Ainsi, dans la splendeur du Hall de la Déesse Béatrice que l'on appelle parfois Buzby, le puissant Odin eut un accident.

Et, nos deux prodiges sont jetés dans la profondeur sauvage, dans le vaste océan du Rien où aucune armée ne vit.

Diab! au diable! Ils rencontrèrent, envoyé par la par la progéniture de Hew, ce malicieux lutin Denton qui avait les yeux sur leurs âmes.

De nombreuses lunes plus tard, nos deux héros tombèrent sur un félin non-terrestre, Eldritch le chat, déserté et abandonné par son propriétaire, la méchante bête du jardin d'Angleterre. Les trois, qui sont comme amis ne firent plus qu'un et mirent les voiles vers les terres de Westward dans un vaisseau magique des airs. Mais il fallait qu'ils reviennent pour terminer Projectyle. Et, à ce jour, la légende raconte que dans la tranquillité de la nuit, lorsque la lune est pleine, quand il ne reste plus qu'un match à jouer, si on écoute attentivement, on entend presque le hurlement lointain d'un félin non-terrestre.

ELDRITCH LE CHAT EST VIVANT...

PROJECTYLE

MANUEL

ATARI ST

1. Eteignez votre ATARI ST pendant 30 secondes avant de charger Projectyle.
2. Branchez l'adaptateur de joystick (si vous en utilisez un) dans un port parallèle.
3. Insérez la disquette Projectyle dans l'unité.
4. Si vous avez un deuxième lecteur, insérez votre disquette de sauvegarde la dedans.
5. Allumez votre ordinateur.

La musique dans Projectyle n'est disponible que dans le lecteur A: et lorsque vous êtes dans l'écran du Menu Projectyle, mais pas pendant le jeu propre.

La disquette de jeux sauvegardés utilise un format de disquette non standard qui effacera toutes les données précédemment mises en mémoire. Pour sauvegarder un jeu, il vous faut donc utiliser une disquette vierge.

Un troisième joystick peut être ajouté en utilisant une interface de joystick en port parallèle. Comme seul l'un des deux ports supplémentaires sur l'interface fonctionnera avec Projectyle, nous vous suggérons de marquer le port une fois identifié. Pour cela, sélectionnez l'option Parallel port de l'écran d'options (voir la partie Ecran de menu plus loin) puis lancez le jeu en appuyant sur feu sur le joystick parallèle lorsque votre équipe apparaît. Parallel apparaît si le port correct est utilisé. Projectyle fait appel à un contrôleur de joystick 1 en port 1 et un contrôleur de joystick 2 en port 0. Utilisez le clavier ou le joystick 1 pour sélectionner les rubriques de l'écran de menu..

A MIGA

1. Eteignez votre Amiga pendant 30 secondes avant de charger Projectyle.
2. Branchez l'adaptateur de joystick (si vous en utilisez un) dans un port parallèle.
3. Insérez la disquette Projectyle dans l'unité.
4. Allumez votre ordinateur.

La disquette de jeux sauvegardés utilise un format de disquette non standard qui effacera toutes les données précédemment mises en mémoire. Pour sauvegarder un jeu, il vous faut donc utiliser une disquette vierge.

Un troisième joystick peut être ajouté en utilisant une interface de joystick en port parallèle. Pour cela, sélectionnez l'option Parallel port de l'écran d'options (voir la partie Ecran de menu plus loin) puis lancez le jeu en appuyant sur feu sur le joystick parallèle lorsque votre équipe apparaît.

Utilisez le clavier ou le joystick 2 pour sélectionner les rubriques de l'écran de menu.

DECOUVREZ LA VERITE AU SUJET DES JEUX TRIBAUX

“Doucereux”, murmura une voix dans la nuit. “Tu saisis?”

Une lumière de tungstène brillait sur le rocher orbital froid, masse de petites formes presque indistinctibles blottie dans le rayon.

“Oncle, vous êtes sorti de votre arbre. Il n’y a rien qu’un bouquet de vies rocheuses attendant que le Skip Town revienne”.

“Imbécile. Pas eux; regarde au-delà de ce truc jaune, derrière la haie du mur à explosion du Skip Town. Attrapes ces trois-là. Qu’est-ce qu’ils veulent?”

Oncle M. Troid III, attrapa le virus tribal lors d’un voyage en solitaire avec le Skipped Town vers la deuxième lune de Jupiter. Il trouva un groupe de gangsters rejetés des villes du satellite Terre, jouant un jeu violent et furieux qu’il visualisa à travers le motif bizarre des murs à explosion de la navette. Oncle qui n’était pas du genre à passer à côté d’une passion et de l’esprit d’une telle aventure, exploita et domina la création du sport connu maintenant sous le nom de “Tribal”.

Tribal, est un jeu à trois mi-temps, un sport systématique, un moyen d’extravagance et le job du weekend d’Oncle. Depuis la naissance de Tribal dans les murs à explosion des piliers de l’homme, le sport s’est développé. Les équipes se sont transformées en tribus d’êtres physiques et mentaux nés pour lancer le projectile. Les murs à explosion ont été remplacés par des terrains désignés comme base de chaque tribu.

LES JOUEURS



Les chats Eldritch

The Podium
Mersey Docklands
Liverpool
England

Barnsley Megadome,
Grimethorpe
South Yorkshire,
England

The Uzteks



Sledge Hammers

Estadio Deporte
L'estartit
Catalonia
Espana
Europa

Foster City Ice Rink
Bay Area Landfill
San Mateo
CA
USA

Manic Moose



Vectors

Battlezone
Une arcade quelque part dans
le temps et l'espace...

Cell Block Park
2001 Ramsey St
Melbourne
Jupiter

Jovian Jello Juggernauts



Devils

C'est l'Enfer.

Kwikitilla Complex
Checkout Point
Wossissan
Bahkoad Rheeda

Terminators



METHODES DE CONTROLE D'ONCLE

Lorsque vous lancez un jeu Tribal, appuyez sur feu sur le joystick régulier ou parallèle ou sur le clavier pour sélectionner le contrôleur.

CLAVIER

Voici les équivalents au clavier du joystick. (tous les nombres correspondent au clavier numérique)

A gauche	Q	E	T	U	O	7	9						
A droite	W	R	Y	I	P	8	-						
Vers le haut	A	S	D	F	G	H	J	K	L	4	5	6	
Vers le bas	Z	X	C	V	B	N	M	1	2	3	[Enter]		
Feu	0 (zéro)[Espace] [Alt] [A] (Amiga seulement)												

AUTRES TOUCHES

Pause	[Help]
Reprise	[Undo] – ST seulement [Del] – Amiga seulement
50/60 Hz	F1 – ST seulement. Si vous avez un ST de modèle européen (50Hz), passez en mode 60 Hz pour étirer l'écran et faire marcher le jeu un peu plus rapidement.
Interrompre jeu	F10
Interrompre option de menu	[Esc]
Filtre de son	F1 (Amiga seulement). Pour activer/désactiver le filtre de son sur A500/2000 (éteint également la lumière).
Musique	F2 (Amiga seulement). Si vous avez sélectionné l'option musique dans l'écran des options, frappez F2 pour activer/désactiver la musique pendant le jeu.

GUIDE RAPIDE POUR LA CHOSE TRIBALE

Une fois le jeu chargé, appuyez sur feu. Vous et votre tribu sont les chats Eldritch. Appuyez sur feu pour sélectionner votre système de contrôle.

A l'écran de mise au point, (**GET READY**) le terrain s'affiche. La position de départ de votre tribu apparaît. Vos goals sont représentés par des barres jaunes. Vous en avez deux pour défendre, l'un pour votre zone de défense et l'autre pour la zone diabolique. Pour obtenir des points, lancez le projectile dans la bouche de l'un des autres goals des tribus. Au message, appuyez sur feu pour commencer le jeu.

Vous commencez dans la zone centrale qui a quatre portails menant aux zones Attack1, Attack2, Defend et Frantic. Les portails de zones d'attaque et de défense ont des marqueurs colorés au-dessus pour indiquer à qui sont les zones. Un compte à rebours commence dans la partie supérieure gauche de l'écran. Dès que le compte à rebours atteint zéro, le jeu commence. Déplacez votre joueur dans la zone centrale. Appuyez sur feu pour lancer le joueur vers le projectile. Lancez et faites rebondir le projectile à travers les portails et dans les zones adversaires.

Restez calme et prenez le temps de vous familiariser avec le jeu. Comme avec la plupart des sports, le but est de marquer des points contre l'adversaire et de les empêcher de marquer contre votre tribu.

Des formes et des lettres variées apparaîtront sur le terrain. Il s'agit d'objets de bonus spécial. Voir la partie sur les objets de bonus plus loin dans ce manuel pour davantage d'informations.

Dès qu'un but est marqué, une case de RALENTI apparaît sur l'écran. Appuyez sur feu pour passer au ralenti. Le jeu se rejoue automatiquement deux fois si vous ne faites rien. Si vous marquez un but chez vous, le but est donné au dernier adversaire qui a touché le ballon.

Tribal est un jeu à trois mi-temps, chacune d'entre elles étant appelée un set. Le temps restant dans le jeu sélectionné est indiqué par les barres horizontales à droite de l'écran. Chaque set est divisé en 64 unités de temps. Quand la fin d'un set approche, un compte à rebours commence dans le coin inférieur droit de l'écran.

Dans le coin inférieure droit de l'écran vous verrez deux affiches. L'une montre la zone courante, l'autre vous fait voir la position des joueurs et du projectile dans la zone courant.

Au début d'un nouveau set, la position de votre tribu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre sur le terrain et votre nouvelle position s'affiche sur le terrain.

ECRAN DE MENU

DISK SCREEN

Vous permet de charger ou de sauvegarder les équipes League ou Sudden Death.

Pour sauvegarder, il vous faut une disquette vierge. Le programme la formatera automatiquement et sauvegardera vos valeurs dans League ou Sudden Death. La disquette de sauvegarde contient un jeu de chaque de Sudden Death et de League. Tous les jeux du même type seront effacés.

TOP GOALS SCORERS

Cherche les six meilleurs marqueurs de but pour chaque type de jeu.

CREDITS

Remerciements. Regardez. Ces types ont travaillé dur!

MUSIC

Frappe les cordes. Appuyez sur le bouton de feu pour changer de mélodie. Il y en a 8.

GO!

Démarre le jeu.

OPTIONS SCREEN

De nombreuses options sont déterminées par les spécifications de votre appareil. Lorsque vous sauvegardez un jeu, les options choisies sont aussi sauvegardées.

Utilisez le joystick pour aller vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite. Appuyez sur feu pour modifier les options.

Faces shown when a goal is scored. – Après un but, l'image du joueur apparaît si elle est établie sur YES. Le temps de jeu restant s'affiche aussi.

Player positions displayed at the start of a new set – le terrain s'affiche pour indiquer les nouvelles positions du set suivant.



Fig. 1 ECRAN DE MENU

Computer intelligence during solo matches – vous permet de vous entraîner sans l'ordinateur.

Watch matches that have no human players involved – activez cette option pour regarder les tribus informatiques combattre.

Sound effects enabled – Active et désactive tous les effets sonores.

Music (M) or Enhanced Sound Effects (FX) — Amiga seulement. Pour changer entre les deux options: Music et effets sonores élémentaires ou bien effets sonores "enhanced". Chaque équipe a sa propre mélodie.

League updated if the match is aborted – les points pour le match et le championnat seront calculés et les positions des tribus modifiées.

See position tables at the end of match – affiche la position de la ligue après chaque jeu.

Goal replays – active et désactive le ralenti.

Play music – ST seulement. Active et désactive la musique après un jeu.

Set skill level – Low (bas), Medium (moyen) or High (haut) – Plus le niveau est haut, mieux l'équipe jouera.

Deploy/train players in between matches – vous permet d'entraîner et de redéployer les joueurs de votre tribu avant chaque match. Signifie aussi que vos joueurs peuvent être blessés.

Number of disk drives to be auto-scanned – ST seulement. Si vous avez deux unités de disquettes, activez cette option sur **TWO** pour charger et sauvegarder les jeux avec la deuxième unité. Pour identifier le deuxième lecteur, il est nécessaire d'y insérer une disquette avant d'allumer l'ordinateur.

Drive for saving and loading games — Amiga seulement. Projectyle utilise automatiquement le dernier lecteur du système pour sauvegarder et charger des jeux (DF0: si vous avez un seul lecteur, DF1: si vous en avez deux). Choisissez cette option pour changer de lecteur.

Ball/player player/player sound effects – active et désactive tous les sons résultants de collisions entre le projectile et le joueur.

Buffer sound effects – active et désactive tous les effets sonores des collisions avec les tampons au coin du terrain.

Wall sound effects – active et désactive les effets sonores des collisions avec les murs.

Parallel port joystick adapter in use – un adaptateur de port d'imprimante/parallèle vous permet d'utiliser un troisième joystick.

Weeks in league – cette option vous permet de changer le nombre de semaines qui restent à jouer pour le championnat. Le nombre ne peut pas être modifié pour un jeu Sudden Death.

Exit – vous ramène au menu du projectile.

TABLEAU DU CHAMPIONNAT

Vous montre les positions et la performance générale de toutes les tribus participant à une League (championnat) ou Sudden Death (mort subite).

TABLEAU DE POINTS DE LEAGUE ET DE SUDDEN DEATH

8 points pour le premier

4 points pour le deuxième

0 point pour le perdant

6 points pour un tirage gagnant

4 points pour un tirage gagnants avec positions

2 points pour un tirage perdant

TYPE DE JEU

LEAGUE

Vous permet de jouer un championnat entre 6 et 21 semaines avec les 8 tribus.

SUDDEN DEATH

Six jeux préliminaire décideront des six équipes qui iront en semi-finale. Les gagnants des deux semi-finales ainsi que le meilleur coureur entreront en finale pour décider du champion de Sudden Death. Si à la fin de la semi-finale ou de la finale, il n'y a pas de vainqueur, le jeu passe en temps supplémentaire jusqu'à ce qu'une tribu soit victorieuse.

SOLO

Un seul match pour un, deux ou trois joueurs.

En sélectionnant un type de jeu, il vous sera demandé de sélectionner le nombre de joueurs. Utilisez le joystick 1 pour choisir un tribu pour chaque joueur, et confirmez vos choix en appuyant sur le bouton de feu. A la fin, vous serez ramené à l'écran du menu Projectile.

DISK EXTRAS

Pour une extension de jeu future. N'est pas utilisée dans le jeu standard de Projectile.

THE PITCH

Chaque tribu joue mieux chez elle. Les zones de défense et d'attaque tournent dans le sens des aiguilles d'une montre après chaque jeu.

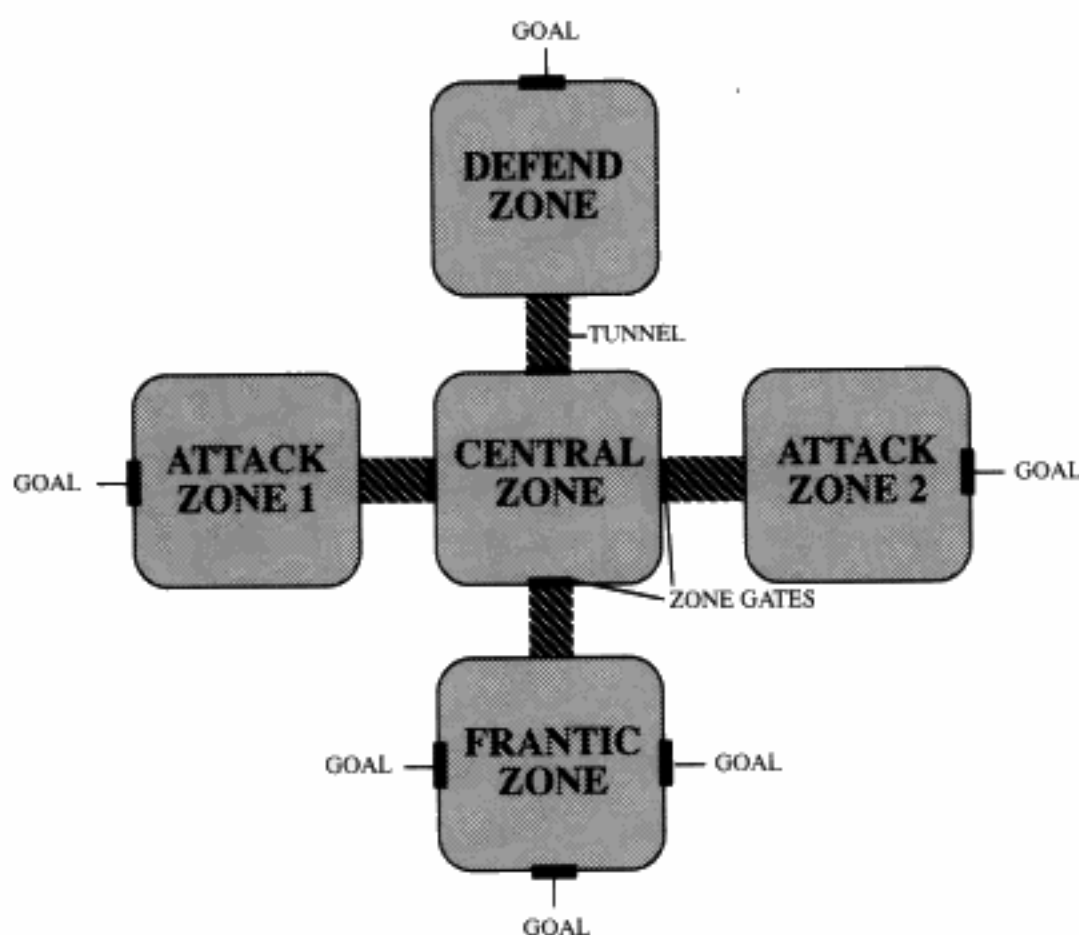


Fig. 2 *THE PITCH*

DEPLOIEMENT DE VOS JOUEURS

Votre tribu a huit joueurs, chacun avec des attributs particuliers. Utilisez votre système de contrôle pour sélectionner une zone et appuyez sur feu. Déplacez vous vers la gauche et la droite pour sélectionner un joueur et appuyez sur feu pour le déployer dans la zone choisie.

Vous pouvez ensuite sortir (exit) ou entraîner (train) votre tribu.

ENTRAINEMENT DE VOTRE TRIBU

Vous pouvez modifier les attributs suivants de n'importe quel membre en dépensant votre argent (DOSH). Les valeurs sont relatives plutôt qu'absolues.

- RATE** est votre vitesse maximale. Plus vite, mieux c'est.
- POWER** est votre capacité à accélérer pour le lancement et la collision avec le projectile.
- SLIDE** est votre capacité à ralentir. Plus la valeur est élevée, plus lent est votre taux de ralentissement.
- BOING** est votre facteur de rebondissement. Important au cours de collisions.
- MASS** est votre poids physique et est aussi utile dans les collisions.
- NOUS** indique l'intelligence des joueurs informatiques. NOUS n'a aucun effet sur les joueurs humains.

Cliquez sur **SELECT** et déplacez vous à gauche et à droite pour choisir le joueur. Appuyez sur feu pour saisir un joueur et déplacez le joystick vers le haut ou le bas parmi les divers attributs. Le bouton feu va entre l'augmentation ou la réduction (+ ou -) d'un attribut. Pour acheter un attribut, déplacez le joystick vers la droite pour que **BUY** soit surligné et appuyez sur feu. Naturellement, vous pouvez seulement acheter ce que vous pouvez vous permettre. Faites donc attention à vos **CREDITS REMAINING** (crédits restants). Ramassez les objets de bonus d'argent (**DOSH**) pour augmenter la taille de votre solde de compte.

Lorsque vous avez entraîné un joueur, déplacez le joystick vers le bas sur **SELECT** et répétez la procédure avec les autres joueurs que vous voulez entraîner.

A la fin de l'entraînement, cliquez sur **DEPLOY** pour retourner sur l'écran de déploiement de vos joueurs (**DEPLOY YOUR PLAYERS**), et cliquez sur **EXIT** si vous êtes prêt à jouer.

BLESSURE

Lorsque vous avez sélectionné l'option Deploy/train players entre les matches, vos joueurs risquent d'être blessés. Cela affectera les compétences de jeu d'un individu. Nous vous conseillons de contrôler les blessures sur l'écran TRAIN YOUR PLAYERS. Vous pouvez les cicatriser ou remplacer les joueurs blessés sur l'écran DEPLOY YOUR PLAYERS.

OBJETS DE BONUS

Les bonus durent pendant 10 secondes et se terminent si le projectile quitte la zone dans laquelle le bonus a été saisi. Les effets de terrain continuent lorsque vous passez d'une zone à l'autre.

EFFETS DU JOUEUR

-  Boing plus
-  Boing minus
-  Power Plus
-  Power Minus
-  Slide Plus
-  Slide Minus

EFFETS SPECIAUX

-  Seal exits
-  Teleport
-  Freekick
-  Loony Ball
-  Chip shot
-  About Face
-  Dosh (Geld)
-  Stamina Up

EFFETS DU TERRAIN

-  Slide plus
-  Slide minus
-  Boing plus
-  Boing minus

Teleport – transporte tous les joueurs au centre de la zone.

Chip shot – lorsqu'il est touché, le projectile saute dans les airs et ne peut être frappé que lorsqu'il atterrit.

About face – le ramasseur lance le ballon lorsque vous appuyez sur feu.

Dosh – crédits pour utilisation lors de l'entraînement de votre équipe.

Stamina – pendant le jeu, votre puissance diminue. Cette option la maintient.

Loony ball – le projectile agira de façon imprévisible.

NOTICE

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'EFFECTUER DES MODIFICATIONS DU PRODUIT DECRIT DANS CE MANUEL A TOUT MOMENT ET SANS PREAVIS. TOUTE REPRODUCTION DE CE MANUEL ET DU LOGICIEL QUI Y EST DECRIT EST INTERDITE. TOUS LES DROITS SONT RESERVES. AUCUNE PARTIE DE CE MANUEL OU DU LOGICIEL NE PEUT ETRE COPIEE, REPRODUITE, TRADUITE OU REDUITE A L'ETAT DE SUPPORT ELECTRONIQUE OU EXPLOITABLE SUR MACHINE SANS AU PREALABLE, LE CONSENTEMENT ECRIT D'ELECTRONIC ARTS LIMITED, 11/49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, ANGLETERRE.

ELECTRONIC ARTS NE FAIT AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, QUANT A CE MANUEL, SA QUALITE, SA COMMERCIALITE OU SON ADAPTATION DANS UN BUT PARTICULIER. CE MANUEL EST FOURNI TEL QUEL. ELECTRONIC ARTS FAIT CERTAINES GARANTIES LIMITEES EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. CECI N'AFPECTE EN RIEN VOS DROITS STATUTAIRES.

© Eldritch the Cat 1990

Atari ST is a registered trademark of Atari Corp.

Amiga is a registered trademark of Commodore Business Machines Inc

CREDITS

Programming	Marc Dawson and Steve Wetherill
Associate Producer	Kevin Shrapnell
Product Manager	Simon Jeffery
Cover Art Design	Planet X



11-49 Station Road
Langley, Berks
SL3 8YN
England

Tel: (0753) 49442

P.O. Box 7578,
San Mateo,
CA 94403-7578
USA

Tel: (415) 572-ARTS E13201 FM