

Jimmy White's 2

C U E B A L L

An
Archer Maclean
Production

M A N U A L



Manuel de l'utilisateur

© 1999 Awesome Developments Limited/Archer Maclean.
Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe)
Limited under exclusive licence from Awesome
Developments Limited. Virgin is a registered trademark of
Virgin Enterprises Limited.

This product is guaranteed for a period determined by the
law of the country of manufacture or purchase. Virgin
Interactive Entertainment (Europe) Limited reserves the right
at all times to make improvements in the product described
in this manual, at any time and without notice. Other than as
required under English law, Virgin Interactive Entertainment
(Europe) Limited makes no warranties expressed or implied,
with respect to this product or this manual, their quality or
their fitness for any particular purpose. This does not effect
your statutory rights.

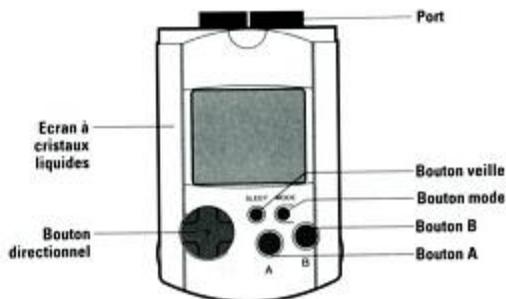
Félicitations ! Vous venez de vous offrir le meilleur jeu de
snooker et de billard jamais créé ! Commencez par vérifier
que votre Dreamcast est configurée conformément aux
instructions du manuel Dreamcast fourni avec votre console.
Il vous suffit ensuite d'insérer le GD-ROM "**Jimmy White's
2: Cueball**" dans le lecteur de GD-ROM et de fermer le cou-
verture du compartiment CD.

"**Jimmy White's 2: Cueball**" se charge alors automatiquement.

Commandes de jeu

Il est impératif de ne jamais toucher le stick analogique ou
les boutons analogiques G/D pendant la mise sous tension
de Dreamcast. Cela risquerait d'interrompre la procédure
d'initialisation de la manette et d'entraîner un dysfonction-
nement. Cependant, si cela se produit accidentellement, vous
devez immédiatement éteindre la console et la rallumer en
prenant soin de ne pas toucher la manette.

Carte mémoire



Console Dreamcast



Utilisez ces ports pour brancher la manette Dreamcast ou d'autres périphériques. De
gauche à droite, les quatre ports disponibles sont les suivants : **Port de commande A**, **Port
de commande B**, **Port de commande C** et **Port de commande D**. Utilisez ces quatre ports
pour brancher respectivement les manettes des joueurs 1 à 4.
REMARQUE : le **Port** de commande peut aussi être appelé le **Port**.

Commandes du Snooker

(Lorsque le pointeur est sur les icônes...)

Bouton A - Permet d'activer la fonction
principale de l'icône sélectionnée.

Bouton B - Permet d'activer la fonction
secondaire de l'icône sélectionnée (le cas
échéant).

Bouton B (enfoncé) - Utilisez le stick analogique en maintenant
le bouton B enfoncé pour définir le point d'impact de queue
avec la bille de choc.

Bouton X (enfoncé) - Rotation délicate / Elever le manche de
la queue.

Bouton Y - Permet d'activer le pointeur sur les icônes ou sur
la table.



Bouton analogique G (Gauche) - Appuyez sur ce bouton en maintenant le bouton X enfoncé pour amortir la puissance du coup.

Bouton analogique D (Droit) - Appuyez sur ce bouton en maintenant le bouton X enfoncé pour augmenter la puissance du coup.

Bouton Start - Permet d'afficher le menu Options.

Bouton directionnel - Permet de naviguer entre les icônes de jeu.

Commandes du snooker

(Lorsque le pointeur est sur la table...)

Bouton A - Permet de désigner une bille de couleur après qu'une rouge a été empochée. (Utilisez le bouton directionnel pour déplacer la bille sélectionnée en premier).

Bouton B - Permet d'aligner la bille sélectionnée sur la bille de choc.

Bouton A (enfoncé) - Permet de faire glisser la bille en surbrillance (en mode Trick-Shot ou lorsqu'une bille de choc est remplacée).

Bouton X - Permet au joueur de revenir instantanément à l'icône « Tirer ».

Bouton Y - Permet d'activer le pointeur sur les icônes ou sur la table.

Bouton analogique G (Gauche) - Vue Caméra (Zoom arrière).

Bouton analogique D (Droit) - Vue Caméra (Zoom avant).

Bouton Start - Permet d'afficher le menu Options.

Bouton directionnel - Permet d'activer le pointeur sur les billes ou sur les poches.

Stick analogique - Permet de faire pivoter la vue caméra.

Commandes des fléchettes

Bouton X - Permet de sélectionner une fléchette, de commencer le lancer et de lâcher la fléchette.

Bouton A - Plan rapproché de la cible.

Stick analogique - Permet de faire pivoter la vue caméra ou de repositionner la fléchette.



Commandes des dames

Bouton Y - Permet d'activer le damier ou les icônes du jeu.

Bouton A - Permet de sélectionner les pions et les cases et d'activer les icônes du jeu de dames.

Stick analogique - Permet de faire pivoter la vue caméra.

Bouton directionnel - Permet de déplacer le pointeur sur les cases du damier.

Commandes du billard

(Lorsque le pointeur est sur les icônes...)

Bouton A - Permet d'activer la fonction principale de l'icône sélectionnée.

Bouton B - Permet d'activer la fonction secondaire de l'icône sélectionnée (le cas échéant).

Bouton B (enfoncé) - Utilisez le stick analogique en maintenant le bouton B enfoncé pour définir le point d'impact où la queue entrera en contact avec la bille de choc.

Bouton X (enfoncé) - Rotation délicate / Elever le manche de la queue.

Bouton Y - Permet d'activer le pointeur sur les icônes ou sur la table.

Bouton analogique G (Gauche) - Appuyez sur ce bouton en maintenant le bouton X enfoncé pour amortir la puissance du coup.

Bouton analogique D (Droit) - Appuyez sur ce bouton en maintenant le bouton X enfoncé pour augmenter la puissance du coup.

Bouton Start - Permet d'afficher le menu Options.

Bouton directionnel - Permet de naviguer entre les icônes de jeu.

Commandes du billard

(Lorsque le pointeur est sur la table...)

Bouton A - Permet de désigner la bille ou la poche sélectionnée (Utilisez le bouton directionnel pour déplacer la bille ou la poche sélectionnée en premier).

Bouton B - Permet d'aligner la bille sélectionnée sur la bille de choc.

Bouton A (enfoncé) - Permet de faire glisser la bille en surbrillance (en mode Trick-Shot ou lorsqu'une bille de choc est remplacée).

Bouton X - Permet au joueur de revenir instantanément à l'icône « Tirer ».

Bouton Y - Permet d'activer le pointeur sur les icônes ou sur la table.

Bouton analogique G (Gauche) - Vue Caméra (Zoom arrière).

Bouton analogique D (Droit) - Vue Caméra (Zoom avant).

Bouton Start - Permet d'afficher le menu Options.

Bouton directionnel - Permet d'activer le pointeur sur les billes ou sur les poches.

Stick analogique - Permet de faire pivoter la vue caméra.

Commandes de Dropzone

Bouton A - Permet de commencer la partie

Bouton B - Permet de quitter la partie



Bouton X - Permet d'activer / désactiver le bouclier
Bouton Start - Pause
Bouton analogique G (Gauche) - Permet de larguer une bombe STRATA
Bouton analogique D (Droit) - Permet de tirer une impulsion laser



Jimmy White's 2: Cueball est un jeu à un seul joueur. Avant d'allumer Dreamcast, branchez la manette ou tout autre périphérique dans les ports de commande de Dreamcast. Pour revenir à l'écran de titre en cours de jeu, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start. Cela permettra à Dreamcast de réinitialiser le logiciel et d'afficher l'écran de titre.

Démarrage rapide de Cueball

"Jimmy White's 2: Cueball" est composé de trois salles ultradétaillées et remplies d'objets et de sous-jeux que vous pouvez explorer ou utiliser de différentes manières, le tout formant un jeu unique en son genre. Au premier abord, le système de commandes vous semblera inhabituel, mais vous n'aurez aucun mal à vous y familiariser et, si vous prenez le temps d'explorer toutes ses fonctions, vous apprendrez à tirer le meilleur parti du jeu et y découvrirez de nouvelles zones et éléments amusants cachés dans son environnement.

Vous pouvez explorer la salle de billard, la salle de snooker et le hall à votre convenance, tout en sachant que lorsque vous quittez une salle, elle reste dans l'état où vous l'avez laissée. Les salles de snooker et de billard abritent chacune un jeu principal ainsi que plusieurs sous-jeux tout aussi passionnants et détaillés, sans oublier de nombreuses surprises. Dans chacune de ces deux salles, vous trouverez une paire de gants blancs faisant à la fois office d'adversaire et d'arbitre qui replace et nettoie les billes.



Le hall, accompagné des icônes d'accès aux salles de snooker et de billard.

Contrôle du jeu

Cueball utilise tous les boutons de la manette Dreamcast, leur fonction pouvant varier d'un aspect à l'autre du jeu. En bas à droite de l'écran se trouve une légende indiquant les différentes actions possibles en fonction de l'emplacement du pointeur. La légende et les autres fonctions peuvent être désactivées dans le menu des préférences accessible via le bouton Start. Le menu principal comprend les sous-menus suivants : Options audio et graphiques, Carte Mémoire et Jouer Vidéos. Le sous-menu Options audio et graphiques vous permet d'activer ou de désactiver différentes fonctions de la salle, le sous-menu Carte Mémoire d'enregistrer la configuration de chaque salle et le sous-menu Jouer Vidéos de visionner les brèves séquences vidéo conceptuelles que nous avons conçues pour tester les idées originales de chaque salle.

En haut à gauche de chaque salle, vous trouverez 6 icônes rouges de modes vous permettant de contrôler le jeu sélectionné ainsi qu'une icône d'accès rapide aux options musicales et une autre permettant d'accéder au mode Exploration. En mode Exploration, les jeux principaux ne sont pas disponibles, mais vous pouvez vous déplacer et explorer ce qui vous entoure et admirer la déco, par exemple, ou pour cliquer sur d'autres jeux et objets présents dans la salle.

En fonction du jeu sélectionné, vous disposez d'icônes de contrôle spécifiques. Pour activer ces icônes, utilisez le bouton directionnel de la manette Dreamcast et appuyez sur le bouton A. Pour sélectionner les objets des différentes salles, appuyez sur le bouton Y, puis utilisez le bouton directionnel ou le stick analogique.

Bouton directionnel sur les icônes...

N'oubliez pas de consulter la légende pour connaître les fonctions disponibles.

Pour accéder aux trois types d'icônes disponibles, vous devez généralement appuyer sur le bouton A. Une icône grisée indique qu'elle n'est pas disponible dans le mode de jeu sélectionné. Les icônes en surbrillance et encadrées peuvent être activées et désactivées à votre convenance (ex : caméras de suivi des billes). Certaines icônes disposent de deux fonctions différentes ; pour accéder à leur fonction principale, appuyez sur le bouton A et pour accéder à leur deuxième fonction, appuyez sur le bouton B. Pointeur sur les objets de l'écran...

Appuyez sur le bouton Y, puis utilisez le bouton directionnel pour vous déplacer des icônes de jeu vers les objets. Appuyez sur le bouton A pour sélectionner l'objet en surbrillance. La légende présente toujours les options de contrôle disponibles, de telle sorte que si vous appuyez sur le bouton B (lorsqu'une bille est sélectionnée), vous pouvez pivoter pour effectuer un alignement parfait de 180° par rapport à la bille que vous venez de quitter.

Pointeur sur d'autres parties de l'écran...
Après avoir quitté tous les jeux et activé le mode Exploration, vous pouvez littéralement vous « promener » en utilisant le bouton analogique G pour reculer et le bouton analogique D pour avancer. Pour faire pivoter la vue, utilisez le stick analogique.

Les principaux jeux de snooker et de billard
Les principaux jeux de snooker et de billard vous permettent de vous mesurer à un ami ; en mode un joueur, vous devez battre une série de joueurs de plus en plus talentueux avant de rencontrer Jimmy en personne. Pour affronter les joueurs contrôlés par ordinateur de niveau supérieur, vous devez d'abord battre les précédents. Cependant, au début de chaque partie, vous pouvez sélectionner le mode Normal ou le mode Entraînement. En mode Normal, vous pouvez participer à des parties en une ou plusieurs manches ; les scores sont enregistrés sur les pages des livres du hall et les noms des meilleurs joueurs sont gravés sur les plaques situées en haut du hall. Le mode Entraînement vous permet « d'annuler » des coups et d'utiliser les options d'assistance visée et poches via les icônes ou en activant un type d'affichage de lignes et en sélectionnant les billes via le bouton B. Sachez cependant que les résultats obtenus en mode Entraînement ne sont pas enregistrés dans les livres des meilleurs scores.

Lorsque vous jouez au billard ou au snooker, quelle que soit la position du pointeur, appuyez sur le bouton X pour mettre instantanément en surbrillance l'icône « Bille de choc/Tirer ». Vous pouvez également modifier le paramètre prédéfini de l'icône « Puissance du coup » : maintenez le bouton X enfoncé et utilisez le bouton analogique G pour réduire la puissance ou le bouton analogique D (Droit) pour augmenter. Pour définir le point d'impact / l'effet de la bille de choc, maintenez le bouton B enfoncé et utilisez le bouton directionnel ou le stick analogique. Mais n'oubliez pas que plus vous ajoutez d'effet, plus vous utilisez de craie.

Sachant qu'il existe plus d'une cinquantaine de règles de billard, nous vous proposons un Editeur de règles de billard vous permettant de modifier quelques-unes des règles les plus courantes.

Le MODE TRICK-SHOT vous permet de retirer ou de redisposer des billes individuelles ou toute la table et de placer les billes selon la configuration de votre choix. Vous pouvez alors passer en mode Démo pour voir comment un joueur contrôlé par ordinateur de haut niveau aborderait cette configuration ou pour assister à une partie de snooker complète de Jimmy qui peut marquer un score maximum de 147 points.

Les salles vous proposent également un jeu de fléchettes, un jeu de dames et un jeu d'arcade de type « shoot-em-up » appelé Dropzone. Dans le hall, vous trouverez des livres de scores que vous pourrez feuilleter à l'envi. De plus, les salles de snooker et de billard abritent des albums photos qui relatent le passé de ces lieux.

Le GD-ROM Dreamcast de Cueball contient plusieurs pistes musicales contrôlées par un système de type hi-fi. Enfin, aussi étonnant que cela puisse paraître, si vous ne touchez pas à la manette pendant quelque temps, des abeilles bourdonnantes apparaîtront dans la salle... Si vous ne faites toujours rien, une des abeilles traversera la salle suivie d'une étonnante caméra ! Pour chasser les abeilles, il vous suffit d'appuyer sur le bouton Start. Cette fonction amusante est destinée à vous présenter notre jeu dans ses moindres détails ainsi qu'à attirer votre attention ! Vous pouvez également faire réapparaître les abeilles à tout moment (c'est ce que nous appelons la « démo abeille »...) en sélectionnant l'icône du mode Exploration, puis en cliquant sur l'icône « Abeille » uniquement disponible dans ce mode. D'autre part, en l'absence de musique, vous entendrez les abeilles bourdonner...

Cette brève présentation des fonctions de Jimmy White's 2: Cueball touche à sa fin. Pour de plus amples informations, consultez la suite de ce manuel. Amusez-vous bien !

Déplacements 3 D

LA MAISON DE JIMMY WHITE

L'ensemble du jeu se déroule dans la maison de Jimmy White, telle que nous l'avons imaginée. Au démarrage de Cueball, vous vous retrouvez dans le hall, où vous pouvez consulter les livres répertoriant vos plus belles victoires de snooker et de billard. Bien sûr, au début, ces livres seront un peu vides, mais au bout de quelques semaines, vous pourrez les présenter à vos amis pour leur montrer vos plus belles victoires.

Le hall et les salles de snooker et de billard sont de véritables mondes en 3 D. Vous pouvez vous y promener, explorer ce qui vous entoure et accéder à d'autres endroits de la maison.

L'écran comprend différentes zones d'informations ainsi qu'une représentation virtuelle de la maison de Jimmy. En haut de l'écran, vous trouverez une « ligne de scores » et une zone d'informations ; en bas à droite une « légende » ; en haut à gauche un ensemble d'icônes de modes ; en bas à gauche différents types d'icônes de contrôle de jeu. Ces icônes varient en fonction du jeu sélectionné. Dans la zone de l'écran principal, vous verrez une représentation virtuelle en 3 D de la salle. La plupart des objets visibles (comme les billes, les poches, les sous-jeux, etc...) peuvent être sélectionnés et explorés.

Dans ce système de réalité virtuelle, utilisez le stick analogique pour modifier la vue, le bouton analogique G pour faire un zoom arrière et le bouton analogique D pour faire un zoom avant.

Pour sélectionner un objet présent dans une salle, appuyez sur le bouton Y, puis utilisez le bouton directionnel pour y accéder. Lorsque vous êtes « sur » un objet, utilisez le stick analogique pour faire pivoter la vue et les boutons analogiques D et G pour effectuer un zoom avant ou arrière. Pour quitter un objet et revenir en mode Exploration, cliquez sur l'icône « Laisser objet ». Pour connaître les fonctions des différentes icônes, consultez la légende située en bas à droite de l'écran. La légende présente toutes les actions de la manette. Jimmy White's 2: Cueball ne vous laissera jamais choir !

Outre les fonctions vous permettant de vous déplacer dans la maison et de cliquer sur les objets, vous disposez de différents raccourcis. Par exemple, dans le hall, cliquez sur Salle de billard ou Salle de snooker pour y accéder directement. Dans les deux salles de jeu, les icônes de modes situées en haut à gauche de l'écran permettent d'accéder directement au sous-jeu et autres fonctions mentionnés sur l'icône. Pour lancer un sous-jeu, sélectionnez l'icône appropriée sous les icônes de modes. Pour quitter un sous-jeu et revenir en mode Exploration, sélectionnez l'icône « Laisser objet ».

Outre les différentes icônes de modes et de contrôle de jeu, appuyez sur le bouton Start pour afficher un menu proposant différentes options. Une fois le menu principal affiché, vous pouvez enregistrer et charger votre position dans chaque salle, définir différents paramètres de jeu, régler le volume audio ou encore visionner les séquences vidéo conceptuelles réunies lors de la création du jeu.

Hall



LE HALL

Au démarrage du jeu, vous vous trouvez dans le hall de la maison virtuelle de Jimmy White. Le hall vous permet non seulement d'accéder aux deux salles de jeux, mais aussi de consulter les livres des meilleurs scores qui renferment les victoires que vous accumulez au billard et au snooker et qui font votre fierté.

Vous pouvez parcourir le hall et admirer la collection d'art ou le portrait de Jimmy ou encore flatter votre ego en consultant les livres des meilleurs scores.

Pour consulter un des livres situés sur les podiums du hall, appuyez sur le bouton Y et utilisez le bouton directionnel. Appuyez sur le bouton A pour accéder au livre de votre choix. Lorsque vous vous trouvez devant le portrait de Jimmy White, les quatre livres situés à votre gauche renferment les scores du billard. Ils répertorient les meilleurs scores de l'ordinateur au 9-billes et au 8-billes ainsi que vos plus belles victoires contre l'ordinateur et un autre joueur humain.

La porte de gauche mène à la salle de billard. Sur le mur de derrière, à gauche de Jimmy, se trouve une sculpture spéciale qui, la première fois, que vous la voyez est vide. Si vous vous illustrez lors d'une compétition, votre nom y sera gravé pour l'éternité. Le monde du billard n'oubliera jamais vos exploits.

Le livre situé sur le podium, devant le portrait de Jimmy, est très spécial puisqu'il s'agit du Livre des Champions. Chaque fois que vous remportez un championnat, votre nom y est inscrit et vous entrez dans l'histoire du billard. La sculpture de droite présente les meilleurs scores de snooker en compétition. Essayez de battre le formidable record de Jimmy White qui a atteint un maximum de 147 points lors d'une rencontre officielle. (Au sens strict, 147 n'est pas le score maximum que vous pouvez atteindre au snooker. Dans certaines circonstances exceptionnelles, vous pouvez en fait marquer 155 points. Si votre adversaire commet une faute en vous laisse « snookered » et avec un bille libre, vous pouvez empocher une des couleurs en tant que rouge, ce qui vous donne un point, puis la noire pour marquer huit points. Les deux billes sont remplacées et vous pouvez alors dégager la table pour 147 points supplémentaires. Si la faute vous donne quatre points, vous score final atteint 159, avec un « break » de 155. Rare, mais possible.) En poursuivant vers la droite, les quatre livres que vous voyez lorsque vous êtes dos à Jimmy et face à la porte d'entrée du hall sont tous consacrés au snooker : scores des frames et des matches en mode deux joueurs, scores des frames en mode un joueur, scores des matches en mode un joueur et enfin meilleurs scores de l'ordinateur en compétition.



Salle de snooker

LA SALLE DE SNOOKER

Cliquez sur le bouton situé en bas à droite de l'écran du hall pour entrer dans la salle de snooker. La caméra parcourt cette pièce luxueuse et s'arrête sur une superbe table de snooker de style anglais. Cette table est imposante : 3,70 m sur 1,86 m. Vous disposez néanmoins de toute la place nécessaire pour laisser libre cours à votre art. Il y a même un feu qui crépite dans la cheminée qui maintient une agréable chaleur dans la pièce.

Une fois entré, vous remarquerez différentes choses. Un arbitre représenté par une paire de gants se tourne les pouces à l'extrémité de la table. Ces gants sont à votre disposition lorsque vous jouez au snooker.



Non seulement ils replacent les bille de couleur pour vous lorsqu'elles sont empochées, mais ils ne rechignent pas à les nettoyer lorsqu'elles sont recouvertes d'un peu trop de craie. Ils jouent également le rôle d'adversaire contrôlé par ordinateur si vous décidez de jouer un frame de snooker.

Pendant que vous lisez ces instructions, vous n'êtes probablement pas en train de vous déplacer dans la salle. Si vous ne touchez pas à la manette, au bout d'un certain temps, vous remarquerez qu'il se passe des choses étranges dans la salle avec l'apparition d'abeilles et de poussière tombant du plafond. Ne vous en inquiétez pas.

Outre la table de snooker, cette salle abrite un jeu de fléchettes et un jeu de dames, sans oublier plusieurs objets cachés.

Vous pouvez vous déplacer dans la salle de snooker de la même façon que dans le hall. Explorez librement les lieux ou sélectionnez l'icône « Abeille » en haut à gauche de l'écran pour entamer une visite guidée de la salle via la « Jimmy White BeeCam® » (la caméra abeille de Jimmy White). Une visite « BeeCam® » est également disponible dans le hall.



Pour lancer le jeu de votre choix, sélectionnez l'icône correspondante en haut à gauche de l'écran ou appuyez sur le bouton Y et utilisez le bouton directionnel pour accéder au jeu de fléchettes ou au jeu de dames. Pour de plus amples informations sur ces deux jeux, reportez-vous aux instructions des page 42.

Lorsque vous lancez un jeu, l'icône « Marcher »...



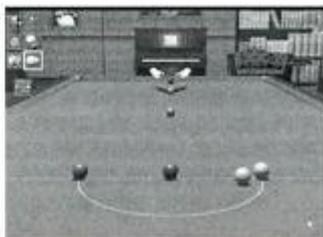
... se transforme en icône « Quitter le jeu »...



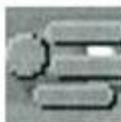
Cela est valable pour tous les jeux.

Jouer au Snooker

Si vous connaissez les règles du snooker, cette version vous semblera étrangement familière. Il s'agit d'une table utilisant les dimensions et les règles internationales officielles du snooker (hormis quelques décisions subjectives de l'arbitre, comme lorsque dans la réalité, un arbitre estime que vous avez délibérément commis une faute, effectué un mauvais coup ou que votre ventre a touché une bille alors que vous vous penchiez au-dessus de la table, etc...). Pour revoir certaines de ces règles ou si vous n'avez encore jamais pratiqué ce sport, reportez-vous à la page 42.



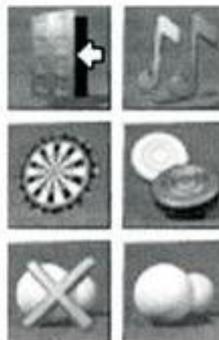
Avant d'arriver à la table et de passer aux choses sérieuses vous devez choisir un type de jeu. Pour ce faire, cliquez sur l'icône « Lancer partie » située à gauche de l'écran.



Pour vous familiariser avec les commandes, nous vous conseillons d'utiliser l'EDITEUR TRICK-SHOT accessible via le menu DEMO/EDITEUR TRICK-SHOT. Le mode Trick-Shot vous permet de placer les billes n'importe où sur la table en ligne droite ou en cercle autour de la bille « sur laquelle » vous vous trouvez, et aucune règle n'est imposée. Vous pouvez frapper une bille quand vous le voulez et comme bon vous semble. Avant d'entamer votre premier match proprement dit, mieux vaut vous familiariser avec les commandes, observer les effets de la bille et la façon dont la position des billes détermine leur trajectoire sur la table. Vous pouvez utiliser un certain nombre d'options d'aide à la visée et la fonction ANNULATION (uniquement disponibles en mode Trick-Shot ou en situation d'entraînement lors d'une partie proprement dite). Vous pouvez également visualiser la direction que vont prendre toutes les billes en appuyant sur le bouton B avec l'option de multi-affichage de lignes activée.

Pour apprendre à bien aligner des coups, vous pouvez vous aider de l'affichage de lignes normal, puis appuyez sur le bouton B pour obtenir le multi-affichage de lignes, le tout afin d'estimer si votre bille peut être empochée avant même de la frapper.

Autre option possible : vous pouvez définir une disposition particulière des billes. Revenez au menu du jeu, choisissez DEMO FROM CURRENT LAYOUT (Démo à partir de la disposition courante) et voyez si le joueur informatisé parvient à déterminer comment empocher correctement toutes les billes restantes comme s'il s'agissait d'une véritable partie.



Tous vos coups ainsi que les différentes possibilités disponibles avant de tirer, sont représentés par des icônes apparues, comme par magie, à gauche de l'écran. En voici une présentation :

Les quatre premières icônes sont semblables à celles que vous avez utilisées pour explorer la salle. La porte située en haut à gauche vous permet de quitter la salle tandis que les notes situées en haut à droite vous mènent au juke-box (utilisé pour changer de pistes musicales). Les icônes du milieu qui représentent une cible de fléchettes et des pions de dames vous permettent d'accéder à ces deux jeux. En bas à gauche de l'écran se trouve l'icône « Quitter le jeu » qui vous permet de revenir en mode Exploration sans pour autant quitter le jeu en cours. L'icône située en bas à droite est désactivée.

Cette icône vous permet d'abandonner la partie en cours.



L'icône « Craie » vous permet d'appliquer de la craie sur l'extrémité de votre queue. Au fil des coups, la quantité de craie appliquée sur votre queue diminue, et ce en fonction de la puissance et de l'effet qui accompagnent votre coup. Dans ce cas, le risque de « dérapage » de la queue augmente, le contact avec la bille de choc ne se fait pas comme prévu et vous pouvez manquer le coup recherché. Lorsque l'icône « Craie » est en surbrillance, un chiffre apparaît en haut à sa gauche. Ce chiffre correspond au pourcentage de craie présent sur la queue. Sélectionnez l'icône « Craie » et appuyez sur le bouton A pour rétablir le pourcentage de craie à 100 %. Le paramètre 100 % indique que la quantité maximale de craie a été appliquée sur le procédé de la queue ; tout pourcentage inférieur à 50 % vous expose à des risques de « dérapage ».



Après avoir aligné votre coup en utilisant le stick analogique, en maintenant le bouton X enfoncé et en utilisant les boutons analogiques D et G, vous pouvez augmenter ou diminuer la barre de puissance. Plus l'extrémité est éloignée du haut de l'icône « Puissance du coup », plus le coup sera puissant lorsque



vous appuyerez sur le bouton A avec l'icône « Tirer » sélectionnée. Le coup se joue alors automatiquement, mais si pour une raison ou une autre, vous voulez l'annuler, il vous suffit d'appuyer de nouveau sur le bouton A avec l'icône « Tirer » sélectionnée.

Lorsque l'icône « Puissance du coup prédéfinie » est sélectionnée, une longue barre apparaît pour vous permettre de sélectionner la puissance du coup en utilisant les boutons analogiques G et D pour l'augmenter et la réduire. Plus l'extrémité est éloignée du haut de l'icône « Puissance du coup », plus le coup sera puissant lorsque vous sélectionnerez l'icône « Tirer ». Le coup se joue alors automatiquement, mais si pour une raison ou pour une autre, vous voulez arrêter la queue avant qu'elle n'entre en contact avec la bille de choc, il vous suffit d'appuyer de nouveau sur le bouton A avec l'icône « Tirer » sélectionnée.

Pour contrôler votre coup et tirer avec précision, utilisez la manette. Vous pouvez faire pivoter la vue lentement ou rapidement, lever ou abaisser l'angle du manche par rapport à la bille de choc, augmenter l'angle de vue, modifier l'effet / point d'impact et bien sûr tirer automatiquement selon la puissance prédéfinie. Apprenez à bien utiliser ces fonctions car vos victoires en dépendent !

Vous pouvez utiliser le stick analogique pour faire le tour de la table. Cette méthode est utilisée pour aligner les coups. Pour aligner un coup avec précision et ralentir la vitesse de rotation, vous devez maintenir le bouton X enfoncé tout en utilisant le stick analogique. Si vous utilisez cette fonction tout en activant l'affichage des lignes, vous constaterez qu'il est plus facile d'empocher des billes qu'il n'y paraissait au premier abord. Appuyez sur le bouton Y, puis utilisez le bouton directionnel pour sélectionner une des billes de la table. Après avoir sélectionné une bille à empocher, appuyez sur le bouton A et la bille de choc s'alignera sur la bille visée. Dès que vous maîtrisez l'utilisation des fonctions de base de la méthode de contrôle, vous pouvez commencer à ajouter de l'effet à vos coups. Maintenez le bouton B enfoncé, puis utilisez le stick analogique et vous constaterez que vous pouvez déplacer le procédé de la queue (représenté par un point bleu en surbrillance sur l'icône « Tirer ») autour de la bille de choc. De même, en modifiant l'axe vertical de la queue, vous pouvez augmenter ou réduire l'effet du coup.

EFFET DE LA BILLE DE CHOC

Compte tenu de la nature du tapis de feutrine verte qui recouvre une table de snooker ou de billard, une bille de choc peut tourner sur elle-même dans n'importe quel sens tout en avançant. Lorsque vous frappez une bille de choc en son centre, elle commence par glisser sur le tapis, sans que s'applique le moindre effet. Au contact du tapis, un faible frottement intervient et la bille amorce une légère rotation vers l'avant.

A contrario, sur une voiture, le frottement entre le caoutchouc du pneu et le goudron de la route oblige la roue à tourner sur elle-même à mesure que la voiture avance – c'est bien sûr ce qui permet à la voiture de se déplacer. En revanche, sur une surface de glace, si vous poussez la voiture, vous constaterez que les roues ne tournent pas sur elles-mêmes, mais qu'elles patinent ou glissent. Sur un tapis de snooker, le frottement est quasiment aussi inexistant que sur de la glace, c'est pourquoi la bille peut tourner sur elle-même dans une direction opposée à celle de sa trajectoire. Lorsque la bille de choc heurte une autre bille, elle s'arrête un dixième de seconde, le temps de transférer son énergie et sa force d'impulsion à l'autre bille. Pendant cette phase, la bille de choc effectue une rotation sur place. Puis, compte tenu du frottement, l'effet de la rotation entraîne la bille de choc à se remettre en mouvement, et ce dans n'importe quelle direction.

Mais comment cela influe-t-il sur votre coup ? Et bien, si vous appliquez un effet en bas de la bille (effet rétro) et que la bille de choc heurte directement une autre bille, l'effet rétro fait que la bille de choc revient vers vous. Si elle heurte une autre bille sous un certain angle, alors elle revient sous cet angle.

De même, si vous appliquez un effet coulé, la bille de choc s'arrête une seconde et recommence à avancer. Vous pouvez aussi appliquer un effet de côté. Si vous frappez la bille de choc à gauche de son centre, elle part vers la gauche.

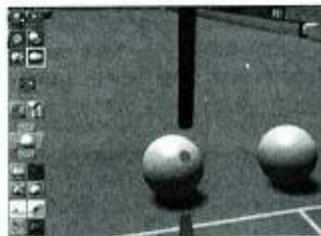
C'est ainsi que les joueurs professionnels de snooker et de billard parviennent à positionner leur bille de choc si précisément pour préparer leur coup suivant. Lors du placement de la bille de choc, il ne s'agit pas tant d'empocher la bille jouée, mais de positionner la bille de choc pour préparer le coup suivant. En combinant la puissance, la direction et l'effet

adéquats, vous pouvez placer la bille de choc à l'endroit de votre choix sur la table. Astucieux, non ?

(Nous avons choisi de ne pas simuler l'effet selon lequel le sens des poils du tapis peut très légèrement modifier la trajectoire de la bille en fonction de sa direction. Nous aurions pu facilement le faire, mais nous avons pensé que certains joueurs ne comprendraient pas à quoi cet effet était dû).

Cette icône vous permet d'afficher une ligne pointillée indiquant la longueur variable de la trajectoire de la bille de choc si vous jouez le coup avec les paramètres de puissance prédéfinis. Vous pouvez aussi voir les effets de la rotation si la bille de choc heurte une bande et qu'elle fait un écart lorsque vous avez appliqué beaucoup d'effet et que le manche de la queue est placé verticalement à la bille de choc. Cela prend aussi en compte la puissance du coup. Pour les coups accompagnés de beaucoup d'effet, l'affichage de la ligne de la bille de choc indique comment sa rotation peut modifier sa trajectoire. Activez l'affichage des lignes, utilisez le bouton directionnel pour voir une autre bille et appuyez sur le bouton A pour aligner le coup afin de heurter la bille sélectionnée en son centre et de réaliser un coup rectiligne vers l'avant. Notez cependant que la ligne ignore la position des autres billes et qu'elle considère que la bille de choc ne va pas les heurter. Le fait d'indiquer la façon dont la bille de choc interagit avec toutes les autres billes pour vous permettre de savoir où elles vont se diriger avant d'effectuer le coup serait considéré comme de la tricherie...

...Pourtant, c'est exactement ce que vous proposent les modes Entraînement et Trick-Shot lorsque vous appuyez sur le bouton B avec l'icône d'affichage de lignes activée. La



trajectoire de chaque bille sur la table lorsque vous jouez le coup est indiquée par des lignes de couleurs. Cette technique est très utile lorsque vous apprenez à jouer. Découvrez à quel point l'effet, la puissance et la direction déterminent la trajectoire de toutes les billes présentes sur la table, et veillez à ce que la bille blanche ne rentre pas accidentellement dans une poche après une déviation ou après avoir illégalement empoché une autre bille.

En modes Entraînement ou Trick-Shot, vous pouvez également annuler un coup et le rejouer. Pour utiliser cette fonction, appuyez sur le bouton A avec cette icône sélectionnée. Mais n'oubliez pas que vous ne pouvez annuler un coup que si c'est encore à votre tour de jouer. Si ce n'est pas le cas, vous ne pouvez pas rejouer votre dernier coup, ni celui de votre adversaire.

Selon vos préférences, cette icône vous permet de verrouiller l'axe vertical. Si vous disposez d'un angle de jeu qui vous convient, appuyez sur le bouton A avec cette icône sélectionnée et vous ne pourrez plus déplacer le stick analogique et le bouton directionnel, ni vers le haut, ni vers le bas.

Cette icône possède deux fonctions qui varient selon le type de jeu. Si vous êtes en modes Entraînement ou Trick-Shot, appuyez sur bouton A pour obtenir des conseils sur le meilleur coup proposé par les règles légales – le cas échéant. Cette fonction rectifiera alors la direction, l'effet et la puissance pour effectuer le coup qu'elle estimera être le plus sûr et le plus intéressant à jouer selon la configuration de jeu. Il arrive aussi qu'aucune suggestion ne soit indispensable. Appuyez sur le bouton B pour afficher un panneau d'informations sur le score marqué depuis le début de la partie. Cette fonction peut s'avérer très utile pour préparer la suite de la partie ou pour connaître l'ordre des billes empochées jusque-là.

Cette icône peut être activée ou désactivée à votre convenance. Lorsqu'elle est activée (par défaut), elle permet à la caméra de suivre le déplacement de la bille de choc au cours d'un coup, ce qui peut parfois être très rapide. Si vous la désactivez,

la caméra ne suivra pas la bille de choc et la vue restera fixe.

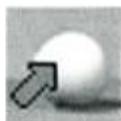
Comme l'icône « Caméra de suivi », cette icône peut être activée ou désactivée en appuyant sur le bouton A avec l'icône sélectionnée ; par défaut, elle est activée. Dans ce cas, l'icône « Caméra poche » affiche rapidement un gros plan des poches vers lesquelles se dirigent les billes, ce qui vous permet de suivre toutes les billes empochées. Même lorsque l'icône est désactivée, les billes empochées apparaissent sur la ligne des scores en haut de l'écran. Pour désactiver cette fonction, appuyez sur le bouton A avec l'icône sélectionnée. De plus, lorsque vous appuyez sur le bouton B avec l'icône sélectionnée, vous accédez à une vue de la dernière poche où une bille est entrée (au billard, la caméra passe directement à une vue des billes empochées dans le compartiment à billes situé sur le côté de la table et montre les billes en train de rouler à l'intérieur de la table après avoir été empochées).

L'icône « Vue satellite », que vous pouvez également activer ou désactiver, présente une vue d'ensemble et de dessus de la table, ce qui s'avère très utile lorsque vous vous préparez à positionner la bille de choc pour le coup suivant.

Lorsque la ligne de la bille de choc est activée, elle reste visible dans cette vue. Appuyez de nouveau sur le bouton A avec l'icône sélectionnée pour revenir à la vue 3 D. Une vue de dessus en 2 D est également disponible, mais le nombre d'icônes y est réduit. Vous pouvez uniquement déplacer l'angle de la queue et tirer. Après tout, Cueball est un jeu en 3 D...

Cette icône permet d'activer ou de désactiver la légende. Pour ce faire, appuyez sur le bouton A avec l'icône « Légende » sélectionnée.

Cette icône, qui apparaît à la place de l'icône « Bille de choc/Tirer », est utilisée pour ramener la caméra sur la bille de choc après avoir sélectionné une autre bille ou poche ; dans ce cas, cette fonction vous permet de revenir rapidement à la bille de choc, opération indispensable, puisque vous ne pouvez tirer que si vous êtes sur la bille de choc !

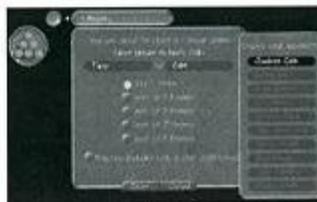


LANCEMENT D'UNE PARTIE

Les icônes de modes vous permettent d'accéder à différents jeux, chacun disposant d'un sous-menu à utiliser pour définir les noms et autres options permettant de commencer à jouer. Une fois l'icône du mode de jeu de votre choix sélectionnée, appuyez sur le bouton A pour afficher une nouvelle icône de menu sous les icônes de modes. Pour lancer une partie, appuyez sur le bouton A avec l'icône « Lancer partie » sélectionnée, puis choisissez les options proposées. Sélectionnez 1 joueur pour jouer contre un adversaire contrôlé par ordinateur. Vous accédez alors au niveau suivant du menu.



Utilisez le bouton directionnel pour déplacer le pointeur vers la zone noire située à gauche de l'écran, sous le message « Vous allez débiter une partie à 1 joueur », et appuyez sur le bouton A. Pour entrer votre nom, faites défiler les lettres en utilisant les boutons analogiques G et D. Par défaut, le jeu vous donnera automatiquement le nom « Joueur 1 ». Utilisez le bouton directionnel pour sélectionner le premier adversaire informatisé de la liste et appuyez sur le bouton A. Son nom apparaîtra à l'opposé du vôtre. A ce stade, vous pouvez uniquement vous mesurer au premier adversaire contrôlé par ordinateur disponible, les noms des autres joueurs étant grisés. Après avoir battu le premier joueur, le second de la liste sera disponible, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous arriviez à Jimmy.



Les joueurs sont classés de 1 à 10, Clueless Colin étant le joueur contrôlé par ordinateur le plus facile à battre au snooker (le billard propose différents joueurs, hormis Jimmy qui excelle aussi au billard). Vous pouvez disputer un match composé d'un à neuf frames et opter pour une partie d'entraînement. Si vous sélectionnez l'option d'entraînement, vous pouvez utiliser les fonctions d'annulation, d'assistance informatisée et de multi-affichage de lignes, MAIS le score final du match ne sera pas inscrit dans les

livres des meilleurs scores du hall. Enfin, utilisez le bouton directionnel pour sélectionner le bouton OK et appuyez sur le bouton A pour lancer le premier frame. Si le bouton OK est désactivé (s'il est plus sombre que le bouton Annuler), vérifiez que vous avez bien sélectionné un adversaire. Si vous voulez jouer contre un ami (ou un ennemi), sélectionnez les options 2 joueurs.

Comme en mode un joueur, entrez les noms des deux joueurs qui prennent part à la partie, sélectionnez le nombre de frames à disputer et activez ou désactivez l'option d'entraînement. Utilisez le bouton directionnel et appuyez sur le bouton A avec le bouton OK sélectionné pour lancer le match.



Editeur Trick-Shot

L'option Démo du mode Démo/Editeur Trick-Shot vous permet d'admirer le talent de Jimmy White soit en situation de frames, soit d'après la disposition courante des billes, comme après une partie abandonnée ou avec l'éditeur Trick-Shot.



L'Editeur Trick-Shot vous permet de disposer les billes n'importe où sur la table selon diverses combinaisons. Pour passer d'une bille à l'autre, appuyez sur le bouton Y et utilisez le bouton directionnel. Après avoir sélectionné la bille à déplacer, utilisez le stick analogique pour tourner autour de la bille.

Ce mode vous permet de frapper ou d'empocher la bille de votre choix, car il n'y a ici ni règles, ni pénalités. Les billes peuvent être supprimées ou disposées sur la table à votre convenance à l'aide des icônes situées en haut de l'écran, comme indiqué ci-dessus. Utilisez le bouton directionnel pour accéder à la première

icône (représentant une croix) du haut de l'écran et appuyez sur le bouton A pour supprimer la bille sélectionnée (à l'exception de la bille de choc).



Appuyez sur le bouton B avec cette icône sélectionnée pour supprimer toutes les billes de la table, mais attention à ne pas utiliser cette fonction accidentellement.

L'icône représentant un triangle de 6 billes rouges permet de redisposer toutes les billes pour débuter un frame. Ici encore, attention de ne pas appuyer sur le bouton A par accident. La position aléatoire des billes varie légèrement d'un frame à l'autre. Si vous regardez les billes de plus près et que vous appuyez sur le bouton A avec l'icône de redispotion des billes sélectionnée, vous verrez que les billes sont chaque fois remélangées.

Les 7 icônes représentant des billes de snooker (ou les 15 billes s'il s'agit de billard) correspondent aux billes qui peuvent être activées ou désactivées sur la table Trick-Shot. Si toutes les billes sont déjà sur la table, ces icônes seront grisées. Si une bille n'est pas sur la table, appuyez sur le bouton A avec son icône sélectionnée pour la faire apparaître devant vous.

Lorsque vous appuyez sur le bouton A avec une icône de bille rouge sélectionnée, le jeu insère une nouvelle bille rouge sur la table devant la bille sélectionnée. L'ordinateur tient également compte de la présence d'autres billes ou bandes sur la trajectoire, et les place là où il peut.

Pour enregistrer les placements de la bille de choc en mode Trick-Shot, procédez comme suit :

1. Appuyez sur le bouton A avec l'icône « ANNULATION » sélectionnée.
2. Appuyez sur le bouton Start pour afficher l'écran Options.
3. Choisissez CARTE MEMOIRE.
4. Sélectionnez ENREGISTRER LA SALLE.

ECRAN OPTIONS

Pour accéder à l'écran Options, appuyez sur le bouton Start de la manette. Cet écran est toujours disponible, quel que soit le jeu sélectionné ou l'endroit où vous vous trouvez dans la maison. Il vous permet de lancer des séquences vidéo, de régler les volumes



sonores, de modifier les préférences de jeu, d'enregistrer et de charger votre position.

Appuyez sur le bouton A pour choisir une des séquences vidéo disponibles dans Cueball et découvrir qui est à l'origine de ce petit chef-d'oeuvre. Le rendu de nos séquences vidéo est incroyablement détaillé.

L'icône « Interlocuteur/Gant blanc » vous permet de régler le volume et de modifier les préférences de jeu.

Le menu des préférences contient les options suivantes : Status bar (Barre d'état) – La ligne du bas de l'écran vous rappelle les fonctions des différents boutons de la souris. Hands Flip Coin (Pile ou face) – Permet de tirer à pile ou face pour savoir qui jouera en premier.

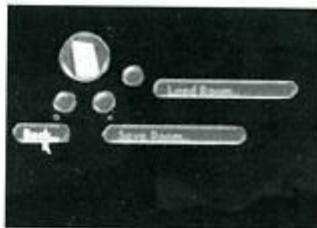
Hands Respot Balls (Replacer billes) – Lorsqu'une bille de snooker est empochée, d'autres billes la remplacent.

Table Bees (Abeilles) – Si aucune action n'est entreprise, au bout d'un certain temps, des abeilles envahissent la salle pour l'animer.

Auto viewline (Affichage de lignes automatique) – L'affichage des lignes est toujours activé (par défaut, il est désactivé) pour chaque nouveau coup.

L'icône « Carte Mémoire » permet d'accéder aux options d'enregistrement et de chargement de parties, statut courant de vos jeux compris.

Sélectionnez Enregistrer la salle et choisissez un emplacement libre pour enregistrer votre partie.



Il est inutile d'enregistrer votre partie pour inscrire un score élevé dans les livres du hall. Ces résultats sont automatiquement enregistrés lorsque vous quittez une salle. Pour charger une partie préalablement enregistrée, sélectionnez l'icône « Charger la salle ».

Lorsque vous enregistrez un fichier de jeu, il est impératif de ne JAMAIS éteindre Dreamcast, retirer la carte mémoire ou déconnecter la manette.

Salle de billard

LA SALLE DE BILLARD

Outre une table de snooker de style anglais semblable à celles des salles de jeux du 19e siècle, la maison de Jimmy White abrite également une salle de billard de style américain des années 50. Pour y accéder, dans le hall, passez la porte située à gauche du portrait de Jimmy White.



Dans cette salle, vous pourrez jouer au billard anglais ou américain, selon un choix de règles modifiables, vous détendre sur le jeu d'arcade Dropzone ou encore miser un peu d'argent à la machine à sous. Pour connaître les règles du jeu de Dropzone ou de la machine à sous, reportez-vous aux page 45. Oh, et n'oubliez pas d'aller tenter votre chance à la loterie de la machine Bubble-gum. Attention, si vous gagnez, vous devrez partager vos gains avec l'équipe – faites-le-lui savoir via l'adresse du site Web mentionnée dans le hall !

Comme la salle de snooker, la salle de billard vous réserve quelques surprises.

Si vous connaissez déjà la salle de snooker, vous vous sentirez immédiatement à l'aise dans la salle de billard, car son fonctionnement est identique, y compris pour les icônes qui entourent l'écran. Pour de plus amples informations sur les règles du billard ou sur les différences entre le billard anglais, le 8-billes américain et le 9-billes américain, reportez-vous aux page 46.

REGLES DU BILLARD



Le menu Start Game (Lancer partie) du billard contient une option supplémentaire appelée POOL RULES (REGLES DU BILLARD) qui vous permet de modifier certaines règles du billard. En voici une brève description :
Désigner poche bille 8 – Lorsqu'il ne reste plus sur la table que la bille noire, cette option oblige le joueur à désigner la poche où il la blouera. S'il la blouse dans une autre poche, il perd la partie.

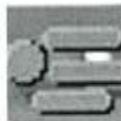
Friction du feutre – Désactive les lignes blanches formant le « D » et autres marquages.
Bandes à toucher en cassant – Détermine le nombre de billes qui doivent toucher une bande lors de la casse, au début d'un frame.

Parties bonus

JOUER DES PARTIES BONUS

Voulez-vous en savoir plus sur les autres jeux proposés dans les salles de billard et de snooker ? Qu'à cela ne tienne !

Pour quitter un jeu, cliquez sur l'icône « Laisser objet » située sous les icônes de modes à gauche de l'écran.



DROPZONE (SALLE DE BILLARD)



Édité il y a des décennies, Dropzone fut le tout premier jeu conçu par les développeurs de jeux ! Créé par Archer Maclean pour les tous premiers ordinateurs individuels, ce jeu d'arcade rapide de style « shoot-em-up » fait aujourd'hui sa réapparition dans la salle de billard.

Le but du jeu est de sauver huit hommes cloués à la surface d'une planète et de les ramener un par un sur l'aire d'atterrissage « Dropzone » de leur base lunaire. Mais, bien sûr, la planète est attaquée par divers envahisseurs extra-terrestres qui cherchent à s'emparer de ces hommes. Pour vous déplacer sur la planète, vous disposez d'un petit engin autopropulsé qui vous permet de ne sauver qu'un scientifique à la fois. Foncez vers un homme pour l'attraper et revenez le plus vite possible à la base lunaire pour le déposer sur la Dropzone avant d'aller secourir le suivant.



Mais ce n'est évidemment pas si facile que cela. Vous devez éviter des hordes d'extra-terrestres qui ont envahi le ciel. Les extra-terrestres verts, les « Planters », larguent parfois des androïdes qui tuent les hommes que vous devez sauver. Si vous entendez siffler, consultez votre radar pour voir un point rouge ou vert descendre vers la surface et, si c'est le cas, foncez sur lui. Si vous n'y arrivez pas à temps, non seulement vous perdrez un scientifique, mais un Planter mutant vous prendra en chasse. Si vous perdez tous vos hommes, vous devrez survivre dans une autre dimension volcanique. Et oui !

Une fois un niveau achevé et tous les hommes sauvés, vous gagnez un bonus et passez au niveau suivant.

Pour contrôler votre engin spatial, utilisez le stick analogique ou le bouton directionnel.

Pour utiliser l'arme laser, appuyez sur le bouton analogique D.

Appuyez sur le bouton Y pour larguer une bombe intelligente qui éliminera presque tout ce qui apparaît à l'écran. Vous obtenez une nouvelle bombe intelligente et une nouvelle vie tous les 10 000 points.

Appuyez sur le bouton analogique G pour activer et désactiver votre bouclier. Lorsqu'il est activé, vous êtes invulnérable. Mais l'effet du bouclier ne dure pas, comme l'indique la barre située à droite du panneau d'informations. Si vous êtes encore en vie au terme d'un niveau, votre bouclier reçoit un bonus de 50 % de puissance supplémentaire.

Pour faire une pause dans Dropzone, appuyez sur le bouton Start. Appuyez de nouveau sur le bouton Start pour reprendre la partie.

Pour quitter Dropzone et revenir à la salle de billard, appuyez sur le bouton B.

Pour de plus amples informations sur les règles du jeu de Dropzone, reportez-vous à la fin de ce manuel, à la section consacrée aux règles du snooker et du billard.

LA MACHINE A SOUS (SALLE DE BILLARD)

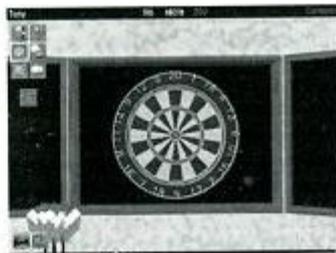
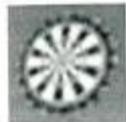


La machine à sous Mk1 de la salle de billard accepte les pièces de 25 cents. Pour chaque pièce de 25 cents insérée, vous pouvez actionner une fois le bras. Pour ce faire,

appuyez sur le bouton Y et utilisez le bouton directionnel, puis appuyez sur le bouton A pour faire tourner les rouleaux.

Si vous remportez un prix, ce dernier est automatiquement ajouté à votre crédit. Parfois, un bonus vous permet de lancer les rouleaux deux ou trois fois. Utilisez le bouton directionnel pour accéder au carré rouge situé sous le rouleau de votre choix et appuyez sur le bouton A pour le lancer vers le bas. Consultez le haut du rouleau pendant qu'il tourne pour connaître le gain maximum que vous pouvez remporter. Si le message « bloquer rouleau » apparaît sur la machine, vous pourrez arrêter un ou tous les rouleaux la prochaine fois que vous actionnerez le bras. L'illustration située à gauche de la machine présente la combinaison gagnante.

LES FLECHETTES (SALLE DE SNOOKER)



Occupez-vous de la bière, Cueball se charge du reste. Les jeux de fléchettes disponibles sont les suivants : le 301, le 501 et l'Horloge. Pour connaître les règles de ces jeux, reportez-vous à la page 51.

Pour lancer les fléchettes, il vous suffit d'utiliser le bouton X et le stick analogique. Appuyez sur le bouton X pour sélectionner une fléchette. Appuyez une deuxième fois sur le bouton X pour vous préparer à lancer la fléchette. Enfin, appuyez une troisième fois sur le bouton X pour la lancer. Le moment où vous lâchez la fléchette détermine son point d'impact.

Tout d'abord, vous devez vous faire grosso modo une idée de l'endroit où vous allez la planter. Pour positionner la fléchette à l'écran, utilisez le stick analogique. Habituez-vous à utiliser le stick analogique pour apprendre à évaluer la

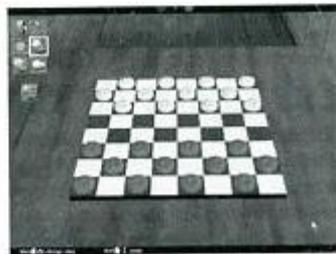
puissance nécessaire à un bon lancer.

Le moment où vous appuyez sur le bouton X, la position de la fléchette à l'écran et la façon dont vous utilisez le stick analogique après avoir relâché le bouton déterminent le point d'impact de la fléchette.

Il vous faudra un peu de temps pour apprendre à diriger correctement la fléchette, mais veillez à vous entraîner suffisamment avant de vous mesurer à un adversaire contrôlé par ordinateur ou à un ami.

Enfin, une icône située en bas à gauche de l'écran vous permet de faire un gros plan sur la cible. Vous pouvez ainsi voir ces adorables petits trous de fléchettes s'accumuler jusqu'à ce que vous ayez besoin d'une nouvelle cible.

LE JEU DE DAMES



Ah, le classique jeu de dames. Jamais des petits pions en plastique n'ont autant été déplacés sur un damier depuis... hum... eh bien, jamais en fait. Pour connaître les règles du jeu de dames, reportez-vous à la page 51.

Pour déplacer un pion, cliquez sur le pion de votre choix, puis sur la case où vous souhaitez le placer. Vous pouvez parfois déplacer le pion sur deux cases ou plus. Dans ce cas, cliquez d'abord sur le pion, puis sur chacune des cases successives vers lesquelles vous voulez le déplacer. En mode Partie un joueur, si vous voulez que l'ordinateur vous suggère un déplacement, sélectionnez le point d'interrogation situé en bas à gauche de l'écran et appuyez sur le bouton A. Les deux icônes situées à ce même emplacement vous permettent également de vous déplacer vers l'avant ou vers l'arrière.

Le mode Edit (Edition) vous permet de placer des pions n'importe où sur le damier et de commencer à jouer selon cette configuration. Pour placer un pion sur le damier,

appuyez sur le bouton Y et utilisez le bouton directionnel pour le positionner sur la case de votre choix et faire apparaître un pion noir. Toujours avec cette même case sélectionnée, appuyez sur le bouton A pour transformer le pion noir en pion blanc. Réappuyez sur le bouton A pour transformer le pion en dame noire et une nouvelle fois pour transformer cette dernière en dame blanche. Appuyez de nouveau sur le bouton A pour reprendre le cycle.

Règles

Voici les règles les plus courantes du snooker et du billard. Malgré leur apparente complexité, la plupart d'entre elles ne devraient pas réellement vous poser de problèmes dans Jimmy White's 2: Cueball, car le jeu gère lui-même les fautes. Mais, ces règles vous permettront d'éviter les fautes pour un jeu plus réaliste.

Les règles du snooker

Jimmy White's 2: Cueball reprend les règles internationales du snooker, également connu sous le nom de snooker anglais, à savoir les règles les plus répandues dans le monde.

Dans Cueball, la table de snooker est standard. Il s'agit en effet d'une table de 3,70 m de long sur 1,86 m de large et 0,86 m de haut.

Cueball ne prend en charge que deux joueurs de snooker.



Chaque match est composé d'un nombre prédéfini de frames (ou manches) et le joueur ayant remporté le plus de frames à la fin du match l'emporte. A l'issue d'un frame, le joueur ayant marqué le plus de point l'emporte.

Au début du frame, la table comprend 15 billes rouges, six billes « couleurs » et une bille blanche correspondant à la bille de choc. Chaque bille rouge vaut un point et les bille de couleur les points indiqués ci-dessous :

Bille jaune : 2 points
Bille bleue : 5 points
Bille verte : 3 points
Bille rose : 6 points
Bille marron : 4 points
Bille noire : 7 points

Les billes sont ainsi disposées au début de chaque frame.

Jimmy White's 2: Cueball s'en charge pour vous.

Le demi-cercle adjacent à la ligne verticale située à droite de l'illustration s'appelle le « D ». Lorsqu'un joueur remet en jeu la bille de choc après que cette dernière a été empochée ou éjectée hors de la table (« in-hand »), elle doit être correctement jouée du « D ».

Au début du match, le joueur sélectionné ouvre le premier frame. Dans le cadre d'une compétition, cela se fait généralement à l'aide d'une méthode appelée « lag ». Chaque joueur positionne des billes identiques n'importe où derrière la « baulk line » ou ligne de cadre (la ligne adjacente au « D ») et la tire. La bille doit toucher la bande arrière et revenir sur la ligne de cadre. Le joueur dont la bille est la plus proche de la bande de tête (bande la plus proche et parallèle à la ligne de cadre) a la possibilité de commencer le premier frame ou de le proposer à son adversaire.

Dans Jimmy White's 2: Cueball, le joueur qui ouvre le premier frame est sélectionné de manière aléatoire. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle les frames suivants.

Chaque frame commence par une casse. La bille de choc est « in-hand » et par conséquent placée n'importe où sur le « D ». Le joueur joue alors la bille blanche qui doit aller toucher une des billes rouges sans toucher aucune autre bille. Si le joueur touche en premier une bille de couleur, ne parvient pas à toucher une bille rouge ou blouse la bille de choc, il commet une faute (pour en savoir plus, reportez-vous à la section relative aux pénalités). Son adversaire peut alors le contraindre à effectuer un « break » peut tout simplement continuer à jouer (la bille blanche reste là où elle se trouve à moins d'avoir été empochée, auquel cas elle est « in-hand »). Le tour d'un joueur s'achève lorsqu'il ne parvient pas à blouser une bille et son adversaire prend alors le relais. Les joueurs doivent blouser les billes dans un ordre particulier. Tant qu'il reste des billes rouges sur la table, le joueur doit en toucher une en commençant son tour. Dans ce cas, toutes les billes rouges sont appelées « billes on ». Chaque fois qu'une bille rouge est blousée, le joueur doit choisir une

bille de couleur, qui devient alors la « bille on ». Si cette bille de couleur est blousée, elle est replacée sur la table à sa position habituelle (si possible) et les billes rouges sont de nouveau « on ». Les billes rouges et de couleurs sont alternées au cours du frame. Les billes rouges ne sont jamais replacées sur la table. Le blousage de deux billes au cours d'un même coup rapporte au joueur deux points. Aucune bille rouge n'est replacée sur la table.

Une fois la dernière bille rouge blousée, le joueur peut encore blouser une des billes de couleur. Dès lors, les billes de couleur doivent être blousées par ordre croissant (de la jaune à la noire). Les billes de couleur ne sont pas remises sur leur spot après avoir été blousées. S'il ne reste plus que la bille noire, le jeu se termine après qu'elle a été blousée ou après que la première faute a été commise.

En cas d'égalité après le blousage de la bille noire, cette dernière est remise sur son spot et la bille de choc est « in-hand ». Les joueurs ont recours « lag » ou désignent leur adversaire, depuis le demi-cercle. Le frame se poursuit jusqu'à ce que la bille noire soit blousée ou qu'une faute soit commise.

Si la bille du « striker » est une bille rouge et qu'il blouse une bille de couleur, il y a faute. De même, si une bille de couleur est la bille « on » et qu'une autre bille est blousée, il y a faute.

Si une des billes est éjectée de la table, le « striker » commet une faute. Les billes rouges, contrairement aux billes de couleur, ne sont pas replacées sur la table. Si la bille de choc est délibérément éjectée hors de la table (« jump shot ») pour écarter une bille gênante, il y a faute.

En cas de remise en jeu, les billes de couleur doivent être positionnées sur leur spot d'origine.

Si ce spot est déjà occupé ou si son remplacement touche ou déplace une autre bille, elle est positionnée sur le premier spot disponible appartenant à la bille de couleur la plus élevée.

Si tous les spots sont occupés, la bille de couleur est placée le plus près possible de son spot d'origine sur une ligne située entre le spot et la bande de tête.

Sauf au moment de la casse, tout joueur avec la bille de choc « in-hand » a le droit de toucher n'importe quelle bille

de la table. Si la bille est empochée, sa valeur est celle de la bille « on » (rouge au cours d'un jeu normal ou la valeur de la bille de couleur en l'absence de billes rouges). Dans le cas d'une bille de couleur, elle est replacée, sauf s'il ne restait plus de billes rouges.

La bille de choc est « snookered » lorsqu'elle ne peut toucher aucune autre bille en ligne droite depuis l'endroit où elle se trouve ou depuis n'importe quel emplacement à l'intérieur du « D » si la bille de choc est « in-hand ». Si la bille de choc est « snookered » après une faute, le joueur bénéficie d'une « free ball ». Il peut alors désigner n'importe quelle bille, qui une fois blousée lui rapportera la valeur de la bille initialement « on ».

La bille de choc est « angled » quand un coup direct en ligne droite vers toute partie de chaque bille « on » est rendu impossible par le coin d'une bande. Si elle est « angled » à la suite d'une faute, le joueur peut la jouer de cette position ou la jouer « in-hand » depuis le « D ».

Les « strikers » ou joueurs actifs ne doivent pas délibérément manquer des coups. Si l'adversaire ou l'arbitre considère un coup comme délibérément manqué, il y a faute. Jimmy White's 2: Cueball ne différencie pas les coups manqués de manière délibérée ou accidentelle. Un « push stroke » se produit lorsque le procédé de la queue reste en contact avec la bille blanche au moment où la bille blanche et la bille objet entrent en contact ou alors que la bille de choc a commencé son mouvement. Les « push strokes » sont impossibles dans Jimmy White's 2: Cueball. Une « touching ball » ou bille touchante intervient lorsque la bille de choc entre en contact avec une autre bille. Dans ce cas, le joueur doit s'en écarter pour ne pas faire un « push stroke ». Aucune pénalité n'est encourue pour s'écarter de la boule de cette manière si :

- la bille n'est pas « on »
- la bille est « on » et le « striker » la désigne en tant que telle
- la bille est « on » et le « striker » désigne et touche d'abord une autre bille

Pénalités pour fautes

Les fautes sont sanctionnées par une pénalité d'au moins quatre points, sauf si la faute s'applique à une bille de couleur d'une valeur supérieure. Si plusieurs fautes sont commises au cours d'un même coup, la plus haute pénalité

est appliquée.

Par exemple, si la bille rose n'est pas « on » mais qu'elle est touchée en premier ou entrée dans une poche, il s'ensuit une pénalité de six points. Si la bille bleue a été désignée et est « on » et qu'elle est manquée ou qu'une autre bille est blousée (que la bille bleue soit blousée ou pas), il s'ensuit une pénalité de cinq points, à moins qu'une faute ne soit commise sur la bille rose ou sur la bille noire.

La pénalité est ajoutée au score de son adversaire et le « striker » doit rejouer si son adversaire le lui demande. En résumé, il y a faute quand :

- la bille de choc manque toutes les autres billes
- la bille de choc rentre dans une poche
- une bille qui n'est pas « on » entre dans une poche
- la bille de choc touche au premier contact une bille qui n'est pas « on »
- la bille de choc touche au premier contact deux billes, toutes deux rouges.

Une pénalité de sept points est automatiquement appliquée en cas de faute commise avant d'avoir désigné.

Les règles du billard

Malgré l'existence de règles officielles pour les différentes formes de billard, chaque joueur semble avoir ses propres variantes. Pour ne pas prendre le risque d'agacer les lecteurs de ces instructions, nous avons préféré nous limiter à l'explication des règles utilisées dans Jimmy White's 2: Cueball. N'oubliez pas que le menu Edit (Edition) vous permet de modifier certaines options à votre convenance. Ces variantes sont également décrites dans la partie qui suit. Quelle que soit la version de billard que vous choisissiez dans Jimmy White's 2: Cueball, les deux règles de base sont les mêmes.

Les scores sont inexistantes et le gagnant est le premier joueur à avoir, en toute légalité, blousé la bille noire ou les huit billes ou encore à avoir blousé la dernière bille de la table. Le joueur continue d'être le « striker » jusqu'à ce qu'il manque un blousage ou qu'il commette une faute. Hormis cela, il existe de légères ou grosses différences entre les jeux.

Le billard anglais

Au billard anglais, 15 billes sont disposées en triangle. Ces quinze billes sont les suivantes : sept billes rouges, sept

billes jaunes et une bille noire au milieu.

Le joueur choisi pour effectuer la casse (sélectionné de manière aléatoire dans Cueball) positionne la bille blanche dans le « D » situé sur la partie haute du billard. Au cours de la casse, il doit blouser une des billes du triangle (à l'exception de la bille noire) ou mettre en contact au moins deux billes avec les bandes (modifiable à partir du menu Billard/Editer règles). Si la bille noire est empochée, le « striker » a la possibilité de recommencer la casse pour faire une nouvelle tentative ou de replacer la bille noire et de continuer son tour.

Si, au cours de la casse, une ou plusieurs billes d'une seule couleur sont empochées, le « striker » est désigné par cette couleur. Il peut alors empocher, en toute légalité, les billes de cette couleur. Si, au cours de la casse, au moins une bille de chaque couleur est empochée, la table est « libre » et le « striker » peut empocher indistinctement les billes rouges ou jaunes. S'il empoché ensuite une bille, il est désigné par la couleur de cette bille et continue de jouer. S'il ne parvient pas à empocher une bille, son adversaire devient le « striker » et peut essayer de blouser une bille de la couleur de son choix, jaune ou rouge, pour se voir désigner cette couleur. Lorsqu'un joueur est désigné par l'une des deux couleurs, son adversaire l'est automatiquement par la couleur restante. Le frame se poursuit jusqu'au blousage de toutes les billes de couleur d'un joueur et ce dernier peut alors tenter de blouser la bille noire. S'il y parvient, il remporte le frame. Le blousage d'une bille de couleur adverse est sanctionné par une faute. Notez que la bille reste cependant empochée. Il y a également faute, si un joueur ne parvient pas à toucher en premier une bille de la couleur qui lui a été désignée. Dans ces deux cas, son adversaire devient le « striker » et bénéficie de deux coups.

Lorsqu'un joueur bénéficie de deux coups, il tire d'abord une bille libre, à savoir qu'il peut indistinctement tirer une bille rouge ou une bille jaune lors du premier coup, mais doit ensuite revenir à la couleur qui lui a été désignée. Le « striker » conserve aussi ses deux coups tout en continuant à correctement blouser ses billes de couleur, y compris la bille libre. Si, ce faisant, il ne parvient pas à empocher une bille de couleur, il lui reste une deuxième chance. Cependant, si la seule bille restante sur la table est la bille noire, il ne peut tirer qu'un coup.

Si la bille noire est empochée par un joueur disposant encore de billes de couleur sur la table, il perd le frame. C'est également le cas en situation de bille libre, sauf lors de la casse.

Outre ces règles, Jimmy White's 2: Cueball propose d'autres options. La première, Nominated 8-ball/black (Désigner poche bille 8/noire) oblige le joueur à désigner une poche où blouser la bille noire. Cette désignation n'intervient pas nécessairement juste avant le coup. Si la bille noire tombe ensuite dans la bonne poche, le « striker » remporte le frame, si elle tombe dans une autre poche, il le perd. Si la bille noire ne tombe dans aucune poche, la partie continue.

L'option D définit l'endroit à partir duquel la bille de choc sera jouée. Si cette option est sélectionnée, la bille doit être positionnée dans le « D ». Dans l'autre cas, la bille de choc est placée derrière la ligne de cadre et doit être jouée vers le haut de la table, devant la ligne de cadre.

Les options 1 à 4 rebond(s) sur bande à la casse déterminent, comme leur nom l'indique, le nombre de rebond(s) sur bande nécessaire(s) après la casse.

Le 8-billes américain

Les règles du 8-billes américain sont identiques à celles du billard anglais à une différence près : les billes sont composées de sept billes dites pleines et de sept billes dites cerclées ainsi que de l'habituelle bille noire, aussi appelée bille numéro « 8 ». Le joueur ne désigne pas les billes jaunes ou rouges, mais les billes pleines ou cerclées. Au 8-billes américain, lorsqu'un joueur commet une faute, son adversaire ne peut pas jouer deux coups, mais a, en revanche, la possibilité de positionner la bille de choc à sa guise. Notez également que toute bille tirée doit impérativement toucher au moins une bande.

Le 9-billes américain

Les règles du 9-billes américain sont sensiblement différentes. Comme son nom l'indique, ce jeu se joue avec seulement neuf billes numérotées de 1 à 9. Ces billes sont les suivantes :

Jaune 1
Bleue 2
Rouge 3
Violette 4

Orange 5
Verte 6
Bordeaux 7
Noire 8
Bande olive 9

Au début de chaque tour (y compris la casse), le « striker » doit toucher la bille portant le plus petit numéro de la table. Si une bille est blousée (pas obligatoirement par ordre numérique), le « striker » continue mais doit impérativement toucher en premier la bille portant le plus petit numéro.

Le joueur ayant empoché la bille numéro 9 l'emporte, ce qui peut intervenir à n'importe quel moment de la partie. La bille numéro 9 est correctement empochée lorsqu'elle est frappée directement ou lorsqu'elle est empochée après que la bille portant le plus petit numéro a été touchée par la bille de choc. Si la bille numéro 9 n'est pas correctement empochée, il y a faute et elle est remise en jeu.

Si un joueur commet une faute, son adversaire peut placer la bille de choc n'importe où sur la table, mais il ne peut tirer qu'un coup.

Si un joueur commet trois fautes au cours d'un même frame, il perd.

LES REGLES DU DROPZONE

Briefing de missions Dropzone... et autres règles

Nous sommes en l'an 2085 et seule une poignée d'hommes a survécu à la terrible guerre des robots qui a eu lieu l'année précédente. Dans un ultime effort de survie, les terriens se sont unis pour mettre au point un moyen de transport sophistiqué, un croiseur stellaire Tacheon capable de surmonter les limites inhérentes aux voyages vers de nouveaux systèmes stellaires. Le bon fonctionnement du Tacheon repose sur le bombardement de très rares cristaux ioniens avec des quarks. Toutes les réserves terrestres de cristaux ioniens ayant été utilisées lors de la mise au point d'un prototype, un détachement d'hommes a été envoyé sur la jeune planète hostile de IO, le deuxième satellite extérieur de Jupiter. IO abonde de cristaux, dispersés sur toute sa surface et charriés du sous-sol de la planète par les forces combinées des trois volcans en éruption découverts dans les années 1980 par une agence spatiale dotée des premiers télescopes interplanétaires géants.

Peu de temps après la construction d'une base lunaire au fond d'un immense cratère, la première vague d'ennemis arriva de Jupiter pour anéantir les envahisseurs humains.

Votre mission consiste à protéger les hommes des incessants assauts ennemis. Pour ce faire, vous disposez d'un bon arsenal composé du dernier cri en matière de système à impulsion laser, d'un bouclier et de précieuses bombes Strata. Votre engin propulsé vous permet également de récupérer un homme à la fois. Vous devez continuellement sauver les hommes postés sur la planète IO pour les ramener à l'abri sur la Dropzone de la base lunaire.

Les commandes

Dropzone se joue via le stick analogique ou le bouton directionnel. Si vous découvrez Dropzone, le bouton directionnel vous semblera plus adapté au contrôle de votre personnage que le stick analogique. Vous devez être capable d'utiliser votre laser, de vous déplacer sur l'écran, de larguer les bombes Strata et d'utiliser, si nécessaire, votre bouclier.

Bouton analogique D : utiliser le canon LASER.

Bouton analogique G : larguer une bombe STRATA

Bouton X : activer le BOUCLIER

Bouton Start : pause

Le stick analogique ou le bouton directionnel sont utilisés pour propulser votre engin spatial dans la même direction.

Tirs

Le bouton analogique D vous permet de tirer une impulsion laser à la fois. Sa direction correspond généralement à la position à laquelle vous faites face bien qu'il soit possible de tirer vers l'arrière en dirigeant rapidement le stick analogique ou le bouton directionnel vers la droite ou vers la gauche au moment de tirer. Vous pouvez ainsi ouvrir le feu sur vos poursuivants tout en essayant de leur échapper.

Largage de bombes Strata

Appuyez sur le bouton analogique D pour larguer une bombe. Chaque fois que vous appuyez, vous larguez une bombe. La bombe Strata vous permet d'anéantir tous vos ennemis à l'exception des Androïdes. Elle permet aussi de détruire les Spores, mais parfois, les Trailers qui en sortent peuvent rester actifs. Alors, un conseil : ne vous approchez pas trop des Spores, à moins d'avoir activé votre bouclier avant tout largage de bombe Strata.

Activation du bouclier

Pour activer ou désactiver votre bouclier indestructible, appuyez sur le bouton X. L'indicateur de temps restant du bouclier apparaît sur la ligne de score et diminue au fil de

l'utilisation du bouclier. Un indicateur sonore se déclenche 3 secondes avant la désactivation du bouclier. L'énergie de votre bouclier est partiellement renouvelée à la fin de chaque vague d'attaque ennemie.

But du jeu

Votre mission consiste à protéger les hommes situés à la surface de la planète IO des envahisseurs ennemis et de les ramener, un par un, vers la Dropzone abritant l'aire d'atterrissage lunaire. Pour sauver les hommes, vous devez les survoler. Vous ne pouvez sauver qu'un homme à la fois. Chaque homme transporté doit être déposé dans la Dropzone de la base lunaire sur laquelle il courra se mettre à l'abri. Si vous êtes touché par un ennemi alors que vous transportez un homme, ce dernier réapparaîtra à la surface de la lune au début de votre vie suivante. Les hommes sont attaqués par des Androïdes rouges envoyés par les Planters verts. Au début de chaque séquence d'attaque, l'homme attaqué émet un sifflement et l'indicateur d'attaque jaune, situé au-dessus du scanner, pointe vers le lieu de l'assaut.

L'écran

La majeure partie de l'écran affiche la partie exacte de la zone en temps réel que vous survolez. La vue principale de l'écran affiche en temps réel la zone que vous survolez. Vous survolez principalement la surface accidentée de la planète IO avec ses profondes crevasses, ses tranchées remplies de lave, ses volcans en éruption et ses cratères d'anciennes météorites. Au loin se dessinent les étoiles brillantes des autres systèmes planétaires qui attendent d'être visitées par l'homme. La partie inférieure de l'écran affiche vos instruments et votre statut, à savoir : les compteurs d'hommes, l'indicateur de direction d'attaque courante, les vies restantes, les bombes Strata et, plus important, le dispositif de balayage planétaire haute vitesse faisant office de radar planétaire, sans oublier votre score et le temps de déploiement restant du bouclier.

Les instruments

Indicateur d'attaque

Cet indicateur se matérialise par une flèche représentant une flèche se matérialise chaque fois qu'un androïde attaque un des hommes. Il indique la direction de l'itinéraire le plus court pour vous rendre sur les lieux de la dernière attaque détectée. Au début d'une attaque, la victime émet un sifflement.

Compteurs d'hommes

Les deux chiffres situés de chaque côté de l'indicateur d'attaque indiquent le nombre d'hommes qui attendent d'être secourus à la surface de la planète et le nombre d'hommes sauvés ayant rejoint la base lunaire.

Statut du bouclier

Le temps de déploiement restant du bouclier apparaît ici. Lorsque le bouclier est activé, votre personnage prend une coloration gris foncé et vous devenez invulnérable, mais cela signifie également qu'il vous est impossible de sauver des hommes. Cet indicateur diminue au fil de l'utilisation du bouclier et un signal sonore est émis 3 secondes avant sa désactivation.

Vies restantes

Cet indicateur, situé à gauche de la zone du scanner, indique le nombre de vies qu'il vous reste. Chaque symbole de combinaison spatiale correspond à une vie et lorsqu'il n'y en a plus, cela signifie que vous jouez votre dernière vie. Si vous disposez de plus de trois vies, vous n'en verrez que trois, même si vous pouvez avoir un maximum de 127 vies. Vous recevez une vie supplémentaire tous les 10 000 points.

Bombes Strata

Cet indicateur, situé à droite de la zone du scanner, affiche jusqu'à 3 symboles de bombes correspondant aux bombes Strata restantes. Au total, vous pouvez disposer d'un maximum de 127 bombes.

Score

Le total des points que vous avez marqués apparaît en haut à droite de l'écran principal.

Scanner

Le scanner constitue votre source d'informations principale. Comme un écran radar, il indique ce qui se passe à la surface de toutes les planètes. Tous les hommes et tous les ennemis y sont représentés par de petits points radar clignotants.

Les personnages de Dropzone

Les hommes

Au début du jeu, vous devrez récupérer 8 hommes à la surface de la planète IO pour les déposer un par un sur l'aire d'atterrissage Dropzone. Chaque fois que vous sauvez un homme ou que vous neutraliser des Androïdes, vous gagnez

des points de bonus.

Au début de chaque vague d'attaque, les hommes restants sont dispersés à la surface de la planète. Plus la valeur de la vague est élevée, plus elle est éloignée de la Dropzone. Un indicateur vous permet de connaître le nombre d'hommes sont déployés à la surface. Au fil de la vague d'attaque, les hommes rejoignent la Dropzone et la base lunaire chargés de cristaux Ioniens. Pour mener à bien leurs attaques, les Planters dépêchent des Androïdes et chaque homme attaqué émet un sifflement qui résonne dans toute l'atmosphère.

Si vous ne faites rien pour sauver les hommes, les Androïdes les pourchassent et les Planters se transforment en Nemesites qui se lancent à votre poursuite.

Si vous pensez avoir sauvé tous les hommes, sachez que les Androïdes peuvent s'en prendre à la base lunaire elle-même. Notez également que si tous vos hommes sont anéantis et qu'il n'en reste plus nulle part, la surface de la planète devient instable et tous les volcans entrent en éruption, ce qui rend toute survie difficile. Cependant, un nouveau groupe d'hommes arrivera toutes les cinq vagues d'attaque.

Les Planters et les Androïdes

Les Planters sont les ennemis les plus répandus. Ce sont des machines pilotées par des Androïdes capables de voler bien au-dessus des volcans et de la base lunaire et de raser la surface. Ils sont toujours à la recherche d'hommes. Lorsqu'ils lancent une attaque d'Androïdes, ces derniers atterrissent à la surface de la planète pour traquer les hommes, laissant les Planters se transformer en Nemesites pour vous pourchasser. Lorsque vous entendez un sifflement annonçant une attaque, marquez des points de bonus en réagissant vite pour rejoindre le lieu de l'attaque (suivez l'indicateur d'attaque) et anéantir le Planter, puis l'Androïde.

Les Nemesites

Lorsqu'un Androïde atterrit, le Planter se transforme en Nemesite, un redoutable missile autodirecteur dirigé vers vous pour vous anéantir à tout prix. Les Nemesites sont plus difficiles à abattre que les Planters et échapperont à vos tirs laser à moins d'être suffisamment proches pour entrer en collision avec vous.

Les Dispositifs antimatières

Lorsque tous les hommes sont anéantis, les Planters et les Androïdes se transforment en dispositifs antimatière dirigés contre vous, suite à quoi la planète IO est secouée par un tremblement de terre qui la rend instable avec de dan-

gereuses coulées de lave des volcans en éruption.

Les Spores

Les Spores sont inoffensifs tant que vous ne les attaquez pas. Ils se déplacent à la surface et dès que vous les attaquez au laser, ils explosent pour se transformer en quatre Trailers individuels.

Les Trailers

Les Trailers sont de petits missiles ondulants issus de l'explosion des Spores. Certains se dirigent droit sur vous, tandis que d'autres se mettent en travers de votre chemin.

Les tempêtes Blunder

Ce sont de silencieuses mais redoutables catastrophes naturelles se produisant sur Io. Elles se déplacent lentement dans les couches supérieures de l'atmosphère provoquant parfois des pluies d'acide moléculaire ou laissant apparaître différentes couleurs avant d'envoyer un éclair de protons au moment où vous passez en dessous.

Les NMEYES (prononcez N-m-eyes)

Si vous survivez trop longtemps à une vague d'attaque, vos ennemis envoient un Nmeye, une arme redoutable, pour mettre un terme à votre résistance. Les Nmeyes surveillent vos moindres faits et gestes. Ils se déplacent de manière saccadée et peuvent vous dépasser tout en continuant à larguer des bombes dans votre direction. Les Nmeyes successifs sont de plus en plus difficiles à détruire. Le meilleur moyen de les éviter consiste à éliminer les assaillants le plus tôt possible et à sauver les hommes restants.

Les bombes

Les Planters, les Nemesites, les Dispositifs antimatière et les Nmeyes peuvent larguer des bombes tournoyantes contre vous. Si vous gardez la même vitesse, elles finiront par entrer en collision avec vous, vous faisant perdre une vie. Chaque bombe larguée contre vous se caractérise par un son spécifique. Pour les contrer, changez de direction ou activez immédiatement votre bouclier jusqu'à leur explosion.

Les volcans

En règle générale, les trois volcans en éruption à la surface de la planète sont inoffensifs. Il en sort des blocs de magma qui ne vous feront aucun mal. Mais si tous vos hommes sont prisonniers, de la surface de la planète devient instable et que les volcans se mettent à déverser de la lave, leurs

chances de survie sont minimes. Le seul moyen de vous en sortir est de survivre jusqu'à l'arrivée de nouveaux hommes toutes les cinq vagues.

Résumé des points et règles de jeu diverses

Au départ, vous disposez de huit hommes, d'une puissance de bouclier maximale, de 3 vies et de 3 bombes Strata. Tous les 10 000 points, vous gagnez une vie et une bombe Strata supplémentaires et vous recevez 50 % de puissance de bouclier en plus à la fin de chaque vague. Vous pouvez disposer d'un maximum de 127 vies et de 127 bombes Strata. Des points de bonus vous sont attribués pour chaque homme ayant survécu à une vague d'attaque et un nouveau groupe de 8 hommes arrive toutes les cinq vagues. Vous pouvez gagner des points de bonus supplémentaires en détruisant rapidement des Androïdes au début d'une attaque. Lorsque vous perdez votre dernière vie, le jeu se termine et votre classement est ajusté en fonction de vos performances. Peut-être aurez-vous la chance d'inscrire votre nom dans les Meilleurs scores de Dropzone. Mais une fois le million de points atteint, vous ne pourrez plus gagner de vies ou de bombes Strata supplémentaires. (De toute façon, si vous êtes à la hauteur, vous n'en aurez pas besoin !)

Une vague se termine lorsque vous avez détruit tous les Planters, Spores, Trailers, tempêtes Blunder et autres ennemis ET placé tous vos hommes à l'abri sur la base lunaire Dropzone. A la fin de chaque vague d'attaque, un bonus vous est attribué pour le nombre d'hommes sauvé multiplié par le nombre d'attaques (avec un maximum de 500 points par homme). Ce bonus vous est également attribué chaque fois que vous débarquez un homme au cours de la vague. Toutes les cinq vagues, vous recevez un renfort d'hommes, mais cette vague est précédée d'une **INVASION DE TRAILERS** vous permettant de marquer facilement des points supplémentaires en détruisant tous les Spores et leurs Trailers et en la terminant rapidement avant l'apparition des Nmeyes.

Chaque vague est aléatoire en termes d'action et point d'entrée des ennemis. Si vous perdez une vie lors du transport d'un homme, celui-ci rejoindra son emplacement d'origine. Si vous sauvez et mettez à l'abri les huit hommes, il n'y aura pas d'autres attaques d'Androïdes pendant le reste de la vague. Mais si ce n'est pas le cas, attendez-vous à devoir affronter les Androïdes qui envahiront la base lunaire.

Meilleurs scores

Si, à la fin de la partie, vous avez atteint un bon score, un message vous demandera d'entrer vos initiales dans les meilleurs scores de Dropzone. Vos performances détermineront votre classement parmi les dix meilleurs joueurs. Les débutants n'ayant pas atteint 10 000 points ne seront pas classés. Un score moyen pourra vous valoir le statut de Moon Cadet (Élève officier lunaire), mais vous ne pourrez vous hisser au rang de MEGASTAR que si votre mission s'est soldée par un succès total. Ce statut constitue la distinction galactique suprême uniquement décernée aux guerriers hors pair ayant marqué au moins 1 000 000 de points en combattant l'ennemi. Très peu de débutants de Dropzone ont atteint ce statut. En ferez-vous partie ?

Stratégie

Important – Dropzone est un jeu d'action très rapide et vous devez par conséquent repérer le plus vite possible ce qui se passe sur l'écran et le scanner. L'idéal est de sélectionner la version à fond noir sous une puissante source lumineuse. Le mode de jeu à adopter dépend de votre expérience de la vie sur Io et de la maîtrise de la coordination et des réflexes nécessaires au pilotage de votre engin propulsé. Par exemple, vous pouvez choisir d'attendre de détruire les Androides dès qu'ils atterrissent, après la destruction d'un Planter, pour augmenter votre score ou sauver tous les hommes le plus vite possible afin d'éviter les attaques des Androides. Mais n'oubliez pas qu'un Nmeye sera envoyé contre vous si vous n'agissez pas assez vite. Vous pouvez aussi décider de ne protéger que quelques hommes et non pas les 8 et transporter un homme avec vous. La stratégie que vous adoptez dépend essentiellement de la distance qui sépare les hommes de la base lunaire au début de chaque vague. Cette distance varie à chaque tour, à l'exception du premier, plus simple, où tous les hommes sont situés près de la base.

Dans Dropzone, les débutants vont souvent trop vite, ce qui réduit leur temps de réaction à l'approche d'ennemis. Il est parfois préférable de prendre le temps de « nettoyer » chaque zone d'activité au fur et à mesure plutôt que de foncer et d'attaquer à tort et à travers. Vous pouvez également surveiller une zone définie, comme l'espace situé directement au-dessus de la base lunaire Dropzone, pour protéger les hommes et la base des attaques d'Androides sans vous préoccuper du reste. Mais attention, le Nmeye vous guette ! Soyez attentif aux sifflements des hommes lorsqu'ils sont attaqués. Dès que vous les entendez, utilisez l'indicateur d'attaque et le scanner pour localiser l'assaut. Si vous devez traverser Io pour protéger un homme, continuez de consulter le

scanner, car il vous avertira de toute présence ennemie. Utilisez votre bouclier si la zone d'attaque grouille d'ennemis utilisant des bombes contre vous.

Les Nemesites sont vos pires ennemis, alors ne les perdez pas de vue. Leur arrivée se caractérise par un signal sonore. Votre bouclier vous sera utile dans bien des situations comme lors de la récupération d'un homme pour l'empêcher de se faire abattre par un Androïde ou lors du débarquement d'hommes en présence d'un Nmeye. Mais vous devrez utiliser votre bouclier judicieusement, car il vous est impossible de récupérer un homme tant qu'il est activé. Notez également que la puissance du bouclier est renouvelée à la fin de chaque vague, et non tous les 10 000 points comme pour les vies et les bombes. Alors n'hésitez pas à l'utiliser !

Les Trailers sont un peu à part. Une fois lancées, les vagues d'invasion de Trailers peuvent être rapidement éradiquées et vous gagnez de nouvelles vies ; le bouclier est ici particulièrement utile. Les Trailers et les Nemesites suivent une certaine logique de déplacement liée à vos actions. En sachant cela, vous pourrez aisément les anéantir.

Méfiez-vous des tempêtes Blunder. Avant d'être frappé par un éclair, différentes couleurs apparaissent pendant environ une seconde, ce qui vous laisse le temps de déguerpir. Lorsque vous vous déplacez rapidement, vérifiez que les tempêtes qui se préparent ne déversent pas de pluies acides, car elles vous seraient fatales ou vous devriez utiliser votre bouclier pour les survoler.

La perte de tous vos hommes est suivie d'un tremblement de terre et tout est envahi d'antimatière. Les volcans étant alors très dangereux, vous avez plutôt intérêt à les éviter et laisser l'antimatière venir vers vous plutôt que d'essayer de la poursuivre. Et une fois de plus, dans une telle situation, votre bouclier vous sera très utile.

Pour prévenir les tremblements de terre, vous pouvez choisir de toujours transporter un homme. Ainsi, le dernier homme restant ne peut pas être attaqué, ce qui vous protège des tremblements de terre, des éruptions volcaniques et des attaques d'Androides et de Nemesites.

Points

Homme : 100 à 500 pour leur sauvetage au cours d'une vague
Homme : 100 à 500 pour chaque homme ayant survécu à une vague
Homme : 0 si éliminé
Androïde : 50 si abattu pendant qu'il descend avec un Planter

Androïde : 50 si abattu en pourchassant un homme
Androïde : 500 si abattu en apparaissant après la destruction
d'un Planter
Planter : 150
Nemesite : 250
Dispositif antimatière : 150
Tempête Blunder : 250
Spore : 750
Trailer : 250
Nmeve : 100
Perte de vie : 10 points attribués à titre posthume si votre
score était de 9 990 points, sans vie supplémentaire.

Les règles des fléchettes

Cueball vous propose trois types de jeux de fléchettes : le 301, le 501 et l'Horloge. Comme le billard, ce jeu possède de nombreuses variantes, c'est pourquoi Cueball ne vous propose que les règles les plus courantes. La cible est divisée en sections de couleurs, chacune ayant une valeur différente. Chaque section contient un segment double et un segment triple permettant respectivement de doubler et de tripler vos points. La cible est également composée d'un petit centre comptant 50 points et d'un grand centre comptant 25 points.

Le 301 et le 501

Au 301, chaque joueur commence la partie avec 301 points, le but du jeu étant de réduire ce score pour atteindre zéro. Les joueurs lancent tour à tour trois fléchettes chacun. Le score marqué par chaque fléchette est soustrait du total du joueur. Pour remporter la partie, le joueur doit non seulement finir avec un total exactement égal à zéro, mais sa dernière fléchette doit réaliser un « double » ou un « petit centre » ! Par exemple, s'il reste encore 40 points au joueur, il peut gagner la partie en lançant sa dernière fléchette sur un double 20. Ainsi, si vous êtes sur le point de terminer et que votre score correspond à un nombre de points impair, vous devez marquer un nombre impair pour réaliser un double avec votre dernière fléchette. Notez que si, à l'issue d'un lancer, votre score est inférieur à zéro ou égal à 1 (ce qui ne vous permet pas de terminer), vous avez perdu. Vous revenez alors au score dont vous disposiez au début du tour. Les règles du 501 sont identiques à celles du 301, mais vous commencez avec un score de 501 points.

L'Horloge

Le but de ce jeu est d'atteindre chacun des nombres de la cible dans l'ordre. Les deux joueurs commencent par le 1 et lancent tour à tour trois fléchettes chacun. Une fois qu'un joueur a touché le 1, il essaie d'atteindre le 2. Une fois le 2 touché, il lance sa fléchette sur le 3, et ainsi de suite jusqu'au 20. Après le 20, le joueur doit atteindre le grand centre (25), puis le petit centre (50) pour remporter la partie. Si vous parvenez à atteindre le double du nombre que vous devez viser, vous sautez un nombre pour passer au suivant. Par exemple, si votre première fléchette atteint le double 1, vous passez au 3 au lieu du 2. De même, si vous atteignez un triple, vous sautez deux nombres. Ainsi, vous pouvez remporter la partie en atteignant le triple 20, car vous sautez alors le grand et le petit centres !

Les règles du jeu de dames

Le jeu de dames se joue sur un damier avec 12 pions noirs et 12 pions blancs. Un joueur joue les noirs et l'autre les blancs. La partie se joue uniquement sur les cases noires, chaque pion ne pouvant être déplacé qu'en diagonale. Les joueurs déplacent tour un tour un pion. Chaque pion ne peut être déplacé que vers l'avant, en diagonale et sur une case adjacente libre. Les pions normaux ne peuvent pas être déplacés vers l'arrière, ni sur une case déjà occupée par un autre pion.

Un pion peut prendre un pion adverse. Pour ce faire, le pion adverse doit se trouver sur une case diagonale adjacente et la case diagonale suivante (derrière le pion adverse) doit être vide. Pour prendre, le pion saute par-dessus le pion adverse qui sera alors retiré du damier. Lorsqu'un pion a pris un pion et peut en prendre un autre, le joueur garde la main et continue. Ainsi, un même pion peut prendre plusieurs pions adverses au cours d'une même main.

Lorsqu'un pion atteint le haut du damier, il se transforme en « dame » (ce qui signifie qu'on le double en le recouvrant d'un autre pion de même couleur). Les dames ont l'avantage de pouvoir se déplacer et prendre aussi bien en avant qu'en arrière.

Dans Cueball, vous pouvez jouer aux dames en utilisant ou non la règle du « soufflage ». Si vous choisissez de l'utiliser, les deux joueurs doivent obligatoirement prendre le pion adverse lorsque l'occasion se présente. Si un joueur choisit de ne pas prendre le pion de son adversaire, ce dernier peut retirer du damier le pion qui devait le prendre. C'est ce qu'on appelle « souffler » un pion adverse. Cliquez sur le pion à souffler avant de jouer votre main.

CREDITS

AWESOME DEVELOPMENTS Ltd.,

Conception, direction et code d'origine

Expert Dreamcast et sous-jeux

Responsable de la programmation

Producteur interne

Programmeur de situations spéciales

I.A., Dropzone (maintenant en URSS)

Responsable des graphismes

Animations conceptuelles

Modelling et autres graphismes

Autres graphistes

Musique et effets sonores

Commerçant Awesome

VIRGIN INTERACTIVE (Londres)

Producteur

Responsable produit

RP

Responsable assurance qualité

Responsables des tests

Musique supplémentaire Dreamcast

AUTRES PERSONNES IMPORTANTES

Capture des mouvements

Conseiller technique

Affaires juridiques

Manuel PC

Televirtual Ltd, Norwich,
Grande-Bretagne

Jimmy White

Jacqui Lyons

Guy Herbert

Jayne Aspell

Steve Owen

Adaptation manuel Dreamcast

Photographies

Tables et machines

mises à disposition par

Heddleworth Amusements

Garde-robe ehh?

Le conseiller anti-stress s'est tiré une balle !

REMERCIEMENTS SPECIAUX A :

Julie Man, 3dfx, John Ralston, Tim Chaney, Joss Ellis, Nicki, Paula, Christine, Carol, concessionnaire local Ferrari, le Banbury Sandwich shop, James et le reste de l'équipe Whately Hall pour avoir pris soin des gars de l'AQ, Steve's Shop, Flurber Technologies, Tamara Knight, Miss Conception, l'équipe de Dog and Gun, The Bell at Ladbroke, les spécialistes Boots the Zantac, Geoff, Kiera Morgan, Wil Paice, Alan Eisner, David Whiting, et les créateurs de Friends et toutes les mamans.

Images artistiques fournies avec l'aimable permission de :

E.T. Archives, 4th Floor,

184 Drummond Street,

Londres, NW1 3HP

Tél : 0171 388 8848,

Fax : 0171 388 8849 ; e-mail :

et.archive@dial.pipex.com



et.archive

Images de football américain diffusées avec l'aimable permission de :

Mr. Robert Slade

e-mail robert@robslade.demon.co.uk

Adresse du site Awesome Developments Ltd.

:www.awesome.uk.com