



westrix

ZED TWO
GAME DESIGN STUDIO



ABANDONWARE
MANUELS Un site abandonware France

ocean

Additional Credits

Music

2dB Music Production

Special Thanks

All those people at Creations who played and commented on the game in its early stages.

Allan Finlay & Steve Ruddy for their invaluable assistance.

Steve 'Slick' Aspinwall for the rainbow.

Infogrames Developer Support group for help and advice.

HELPLINE

Should you encounter problems with this game, either technical or concerning gameplay, then you can reach us by telephone, fax or email. For technical queries, please have your computer's specification (amount of RAM, processor type, etc.) to hand.

Tel: 0161 827 8060

Fax: 0161 827 8091

Email: helpline@infogrames.co.uk



Wetrix

SOMMAIRE

Installation	18
Démarrage	19
Menus du jeu	20
Commandes de jeu	22
Clavier	22
Souris	24
Le jeu	24
Règles du jeu	25
Types de jeu	27
Modes casse-tête	28
Modes challenge	28
Modes handicap	29
Mode 2 joueurs	29
Aide complémentaire	30
Auteurs	31
Service Hot Line	32



INSTALLATION

Installation sous Windows

Insérez le CD-ROM Wetrix dans le lecteur de CD de votre PC.

Exécutez le programme SETUP.EXE qui se trouve dans le répertoire principal du CD-ROM Wetrix, accessible en cliquant deux fois sur l'icône du CD-ROM, dans la fenêtre Poste de travail.

Vous êtes alors invité à indiquer le dossier dans lequel vous souhaitez installer Wetrix ; un dossier par défaut vous est proposé. Le programme d'installation installe Wetrix sur votre PC et crée un raccourci Wetrix sur votre bureau ainsi que dans le menu Démarrer.

Pour jouer à Wetrix, il vous suffit de cliquer sur ce raccourci. Vous pouvez également sélectionner Wetrix dans le menu Démarrer / Programmes / Wetrix.

Pour que Wetrix fonctionne correctement, il est nécessaire d'installer DirectX 5.0 (ou une version ultérieure). Pour installer DirectX5.0, exécutez le fichier DX5ENG.EXE qui se trouve dans le dossier Wetrix.

Désinstallation sous Windows

Pour désinstaller Wetrix, sélectionnez l'option Paramètres, puis l'option Panneau de configuration dans le menu Démarrer. Cliquez deux fois sur l'icône Ajout/Suppression de programmes. En principe, Wetrix apparaît à la fin des programmes énumérés dans l'onglet Installation/Désinstallation. Sélectionnez Wetrix for Windows 95, puis cliquez sur le bouton Ajouter/Supprimer. Wetrix sera alors automatiquement désinstallé.

Configuration matérielle requise

PC Pentium (microprocesseur P200 ou plus puissant recommandé pour jouer sur un écran de haute résolution)

16 Mo de RAM

35 Mo d'espace disque pour une installation complète
(18 Mo pour une installation monolingue)

Windows 95 (ou version ultérieure)

DirectX version 5.0 (ou ultérieure)

Lecteur de CD-ROM

Ecran couleur 16 bits

Carte son (facultative)

Souris (facultative)



DEMARRAGE

Lancer Wetrrix pour Windows

Pour démarrer Wetrrix sous Windows, cliquez deux fois sur le raccourci WetrrixDEF_SHORTCUT situé sur votre bureau ou bien sélectionnez Wetrrix dans le menu Démarrer / Programmes / Wetrrix.

Si aucun de ces deux raccourcis n'existe, ouvrez l'Explorateur Windows et recherchez le fichier WETRIX.EXE dans le dossier Wetrrix. Pour démarrer Wetrrix, cliquez deux fois sur ce fichier.

Configuration du programme sous Windows

La barre de menus située en haut de la fenêtre Wetrrix permet d'accéder aux options de configuration du programme. En mode plein écran, vous devrez d'abord appuyez sur la touche ALT, puis sur la touche FLÈCHE BAS pour accéder à ces menus. Pour passer d'un menu à l'autre, utilisez les touches fléchées ou la souris.

Menu « Game » (Jeu)

Le menu Jeu compte une option, Quitter, qui permet de quitter le programme.

Menu « View » (Affichage)

Le menu « View » (Affichage) permet de configurer le mode d'affichage de la fenêtre dans laquelle se déroule la partie. Deux jeux d'options sont disponibles : « Windowed » (Mode fenêtre) et « Full-screen » (Plein écran) .

Les deux modes fenêtre disponibles sont Fenêtre et Plein écran. En mode Fenêtre, le jeu s'affiche dans une fenêtre située en haut de votre bureau ; en mode Plein écran, le jeu s'affiche sur la totalité de l'écran, sans bordures, le bureau étant invisible.

Les deux résolutions disponibles permettent de changer la résolution de l'affichage ainsi que la taille de la fenêtre lorsque le jeu n'est pas exécuté en mode Plein écran. Deux résolutions sont disponibles : 320 * 240 et 640 * 480. En résolution 320 * 240, la fenêtre est plus petite et l'affichage moins précis, mais l'exécution est plus rapide, notamment sur les ordinateurs lents. Avec la résolution 640 * 480, la fenêtre est plus grande et l'affichage plus précis, mais l'exécution est moins rapide qu'avec la résolution 320 * 240.



La Résolution 640 * 480 permet d'obtenir un affichage de basse résolution (320 * 240) mis à l'échelle pour correspondre à une fenêtre de résolution 640 * 480. Ainsi, la vitesse d'exécution est la même qu'avec une basse résolution, mais la fenêtre dans laquelle se déroule la partie est plus grande. En mode Plein écran, cette option est identique à l'option 320 * 240.

Menu « Help » (Aide)

Le menu « Help » (Aide) vous permet d'accéder au fichier d'aide et d'obtenir des informations relatives à la version de Wetrix que vous êtes en train d'exécuter. Trois options sont disponibles : « Contents » (Index), « Find » (Recherche) et « About Wetrix... » A propos de Wetrix...

L'option « Contents » (Index) vous permet de consulter le sommaire du fichier d'aide et l'option « Find » (Recherche), de rechercher une rubrique particulière dans ce fichier d'aide.

En sélectionnant l'option « About Wetrix... » (A propos de Wetrix...) vous obtiendrez des informations relatives à la version du programme Wetrix que vous avez installée.

MENUS DU JEU

Une fois que Wetrix a été chargé, le joueur est invité à sélectionner une langue, puis le menu principal apparaît. Ce menu contient un certain nombre d'options ; il n'est possible d'activer qu'une seule option à la fois. L'option activée apparaît en surbrillance.

Pour activer une option différente, il suffit d'utiliser les touches fléchées vers le haut et vers le bas, puis d'actionner la barre espace. Il est également possible de placer la souris sur un menu donné, puis d'appuyer sur le bouton gauche de la souris pour activer l'option sélectionnée.

Si aucune option n'est sélectionnée, le mode démonstration (exécution en boucle) de Wetrix est activé et le tableau des meilleurs scores apparaît. Pour revenir à l'écran initial et au menu principal, il suffit d'actionner la barre espace ou le bouton gauche de la souris pendant la démonstration.



Menu principal

Le menu principal apparaît la première fois que Wetrix est chargé ou bien lorsqu'une partie de Wetrix se termine. Ce menu permet d'accéder à toutes les options de jeu disponibles.

Wetrix classique

Cette option permet de démarrer une partie de Wetrix classique.

Wetrix Pro

Cette option permet de démarrer une partie de Wetrix pro.

Mode entraînement

Cette option permet de démarrer une partie de Wetrix en mode entraînement.

Modes casse-tête

Cette option permet d'accéder au menu Modes casse-tête, lequel permet de sélectionner différents types de jeux de casse-tête.

Ecran 2 Joueurs

Cette option permet de démarrer une partie sur un écran deux joueurs.

Options

Cette option permet d'accéder au menu Options, lequel permet de configurer la manette de différentes façons et d'accéder aux scores.

Menu Modes casse-tête

Le menu Modes casse-tête permet d'accéder aux différents types de jeux de casse-tête disponibles dans Wetrix. Ces jeux de casse-tête constituent des variantes du Wetrix classique, variantes offrant des obstacles et des handicaps supplémentaires à surmonter pendant la partie.

Modes challenge

Cette option permet d'accéder au menu Modes challenge, lequel permet de sélectionner différents types de jeux en mode challenge.

Modes handicap

Cette option permet d'accéder au menu Modes handicap, lequel permet de sélectionner différents types de jeux en mode handicap.



Retour

Cette option permet de revenir au menu principal.

Ecran 2 Joueurs

Ecran 2 JoueursGP_1v2

Cette option permet de démarrer une partie de Wetrix 1up v 2up, sur un écran 2 joueurs.

Retour

Cette option permet de revenir au menu principal.

COMMANDES DE JEU

Dans Wetrix, le système de commande est très simple : le joueur agit sur les différentes pièces individuellement, à mesure qu'elles tombent sur le terrain.

Les commandes de déplacement permettent de déplacer la pièce alors qu'elle est en train de tomber, le bouton de rotation permettant de modifier l'orientation de la pièce selon un axe perpendiculaire au terrain. Le bouton de placement permet d'augmenter la vitesse de la pièce qui tombe jusqu'à la vitesse maximale.

Le bouton d'attaque permet de lancer l'attaque active contre les adversaires présents en mode multi-joueurs ou de lancer des " smart bombs " en mode joueur unique.

Les meilleurs scores sont entrés au moyen des commandes de jeu plutôt qu'à partir du clavier, ce qui permet aux joueurs de rester en position entre deux jeux et de continuer à utiliser le mode de commande qu'ils ont sélectionné.

Le menu Options permet de sélectionner différents modes de commande.

Clavier

Il est également possible de jouer à Wetrix à partir du clavier, grâce à deux configurations prédéfinies permettant d'exécuter différentes actions énumérées ci-après. Les touches utilisées dans chacune de ces configurations peuvent être redéfinies par l'utilisateur.



En mode 2 joueurs, les deux joueurs peuvent utiliser le clavier simultanément en sélectionnant Clavier A pour joueur 1 et Clavier B pour joueur 2.

En mode joueur unique (modes classique, pro, entraînement et casse-tête), les touches de chacune des configurations sont disponibles simultanément.

Clavier A

Il s'agit là de la configuration par défaut du Clavier A. Lorsque le joueur redéfinit cette configuration, la nouvelle configuration est enregistrée définitivement.

Les touches L, [virgule], Z & X permettent de déplacer les pièces selon quatre directions lorsqu'elles tombent.

La barre espace permet de réorienter une pièce lorsqu'elle tombe. La touche C permet de faire tomber la pièce active plus rapidement.

La touche " majuscules " située à gauche du clavier permet de lancer une attaque en mode multi-joueurs ou de lancer une " smart bomb " (s'il y en a) en mode joueur unique.

La touche \ [barre oblique inversée] permet d'activer les différents adversaires sélectionnés durant une partie en réseau, lesquels peuvent alors attaquer.

La touche ESC permet d'interrompre la partie et affiche un menu offrant la possibilité au joueur de quitter ou de redémarrer la partie en cours.

Clavier B

Il s'agit là de la configuration par défaut du Clavier B. Lorsque le joueur redéfinit cette configuration, la nouvelle configuration est enregistrée définitivement.

Les touches fléchées permettent de déplacer chaque pièce qui tombe.

La touche '.' du clavier numérique permet de réorienter une pièce lorsqu'elle tombe.

La touche '0' du clavier numérique permet de faire tomber la pièce active plus rapidement.



La touche + du clavier numérique permet de lancer une attaque en mode multi-joueurs ou de lancer une " smart bomb " (s'il y en a) en mode joueur unique.

La touche [enter] du clavier numérique permet d'activer les différents adversaires sélectionnés durant une partie en réseau, lesquels peuvent alors attaquer.

La touche ESC permet d'interrompre la partie et affiche un menu offrant la possibilité au joueur de quitter ou de redémarrer la partie en cours

Souris

La souris peut être utilisée en mode joueur unique, mais aussi pour commander l'un des deux camps en mode 2 joueurs.

Lorsque la souris est utilisée, un fondu apparaît au-dessus de l'ombre de la pièce qui est en train de tomber. Il correspond au mouvement décrit par cette " ombre " que le joueur déplace en utilisant la souris. L'ombre peut être déplacée de manière quelconque au-dessus du terrain, aussi vite que la souris le permet, mais la pièce réelle se déplace à la vitesse réglée et essaie de rattraper l'ombre en train de tomber. Ainsi, le joueur utilisant la souris n'est pas avantage par rapport aux autres puisque la souris ne permet pas de déplacer la pièce réelle plus vite que la normale.

Le bouton droit de la souris correspond au bouton de rotation et le bouton gauche, au bout de placement. Pour lancer une attaque en mode multi-joueurs ou une " smart bomb " en mode joueur unique, il convient d'utiliser le clavier.

LE JEU

Wetrix est un jeu de casse-tête se déroulant sur un terrain carré et flottant unique. Le joueur agit sur des pièces de différentes formes qui tombent sur le terrain et les utilise afin de créer des murs et des barrages destinés à retenir la pluie et l'eau tombant sous forme de pièces. Lorsqu'elle atteint le terrain, l'eau s'écoule et déborde ; lorsque de l'eau atteint le bord du terrain, elle est récupérée dans le fossé situé à droite de l'écran. Dès que le fossé est plein, la partie est terminée. Le principe est simple mais les types de pièces et d'événements à maîtriser durant la partie, les stratégies permettant de gérer les différents types de jeu et les nombreux trucs et astuces à découvrir sont nombreux !

Règles du jeu

Le joueur a la possibilité d'agir sur chaque pièce qui tombe. Le cas échéant, il peut réorienter une pièce et si une pièce est orientée correctement avant d'atteindre le terrain, il peut appuyer sur le bouton de placement pour qu'elle tombe plus rapidement, augmentant ainsi le nombre de points acquis et se donnant plus de temps pour contenir l'eau qui s'écoule.

Au début de chaque partie, les premières pièces qui tombent sont des 'Uppers' rouges ; ces pièces élèvent le niveau du terrain sur lequel elles tombent. Le terrain étant toujours plat au départ (sauf dans certains modes handicap), toute eau qui tombe se dirige automatiquement vers le bord du terrain et s'écoule dans le fossé. Dans un premier temps, le joueur devra donc s'efforcer d'utiliser les 'Uppers' pour créer des enclos destinés à réceptionner l'eau qui tombe. Le joueur peut créer un ou deux enclos de petite taille ou bien essayer de construire un mur unique, correspondant au périmètre de l'ensemble du terrain.

Peu à peu, différents types de pièces commencent à tomber. L'indicateur " Prochaine pièce " situé en bas à droite de l'écran affiche le prochain type de pièce attendu, sans en indiquer sa forme. Cette dernière n'est révélée qu'au moment où la pièce en question apparaît.

Dès que les bulles d'eau commencent à tomber, le joueur doit les positionner de manière à ce qu'elles atterrissent dans les enclos qu'il a créés, quel que soit leur type ; ainsi, lorsque l'eau sortira de chacune des bulles, elle sera retenue dans les enclos de manière sûre. L'eau des lacs tente toujours de s'écouler vers le point le plus bas ; en conséquence, lorsque le mur présente des brèches, l'eau s'écoule en dehors de l'enclos, vers le bord. Tout comme les débordements à l'avant du terrain, la quantité d'eau ainsi perdue est affichée par l'indicateur de fuite (flèches) bleu situé autour du terrain.

Si le joueur décide de créer d'abord de petits enclos, il devra prévoir la construction d'un mur autour du terrain suffisamment tôt pour contenir la pluie. La pluie ne tarde pas à tomber et contrairement aux bulles d'eau, que le joueur peut orienter à sa guise, les gouttes de pluie peuvent atterrir n'importe où.

Une fois que le joueur a mis en place un certain nombre de lacs, il peut utiliser des 'Downer' verts pour abaisser les murs et joindre les lacs les plus petits ou bien abattre les murs qui sont devenus trop hauts.



Peu après, les bombes et les boules de feu commencent à tomber.

Le joueur peut évaporer l'eau et baisser le fossé en lançant une boule de feu au centre d'un lac profond. Sous l'action de la boule de feu, l'eau s'évapore jusqu'à ce que le fond soit atteint ; à ce moment-là, la boule de feu s'éteint. Veillez à ne pas lancer de boules de feu sur un terrain sec ; elles exploseraient et endommageraient le terrain.

Les bombes sont plus difficiles à maîtriser dans la mesure où, quel que soit l'endroit où elles atterrissent, elles explosent ; non seulement elles endommagent le terrain, mais elles font aussi des trous permettant le passage de l'eau. Il convient donc de toujours les lancer à des endroits autres que des lacs, afin de prévenir toute fuite d'eau.

Les 'Uppers' peuvent également être utilisés pour créer de nouveaux lacs dans des lacs existants ou pour réparer des dommages causés par des bombes ou des boules de feu. Ne construisez pas trop de murs, cependant ; le terrain deviendrait instable et présenterait des risques de tremblement de terre. Le compteur situé à gauche de l'écran avertit le joueur lorsque cela est sur le point d'arriver. Les bombes et les boules de feu permettent de détruire rapidement du terrain, réduisant ainsi le chiffre affiché par le compteur à séismes.

Tous les points acquis pendant la partie sont multipliés par le nombre de lacs présents dans le monde. Le nombre de lacs est précisé par l'indicateur de lacs situé en haut à droite de l'écran.

Si le joueur recueille suffisamment d'eau, un arc-en-ciel apparaît ; tant que l'arc-en-ciel reste affiché, tous les points acquis sont multipliés. Si le joueur crée un lac suffisamment profond, un canard en plastique apparaît ; tant que le canard reste sur le lac, tous les points acquis sont multipliés.

Les actions permettant d'obtenir des bonus sont nombreuses ; le bonus acquis pour chaque action est inscrit en bas à gauche de l'écran. Le bonus est multiplié par le multiplicateur actif, puis il est inscrit en haut à gauche de l'écran, avant d'être ajouté au score actif du joueur.

Plus la partie progresse, plus le niveau augmente. Chaque fois que le niveau augmente, la couleur du terrain change et la vitesse augmente. Les points acquis augmentent également et, selon le type de jeu sélectionné, différentes fonctions peuvent être



introduites. Le niveau actif est précisé par l'indicateur de niveau situé en haut à droite de l'écran.

La partie se poursuit jusqu'à ce que le fossé soit plein où qu'un objectif soit atteint.

Types de Jeu

Wetrix offre différents types de jeu ; il s'agit pour la plupart de variantes du mode joueur unique, où l'objectif du joueur consiste à enregistrer le meilleur score possible, ou de variantes du mode multi-joueurs, où l'objectif de chacun des joueurs consiste à battre tous les autres joueurs de la partie.

Wetrix classique

Wetrix classique correspond à la version joueur unique intégrale de Wetrix, l'objectif consistant à enregistrer le meilleur score possible. La partie démarre au niveau le plus bas, avec un terrain plat, et les premières pièces qui tombent sont toujours des 'Uppers' qui permettent au joueur de bâtir un certain nombre de murs avant que l'eau et d'autres pièces ne commencent à tomber.

Le niveau augmente toutes les deux minutes environ. A ce moment-là, la couleur du terrain change, la vitesse augmente et de nouvelles fonctions sont parfois introduites. La partie se poursuit jusqu'au niveau maximum, le niveau 10 ; la partie se joue alors à la vitesse maximale et toutes les fonctions sont utilisées.

Il existe différentes façons d'acquérir des points lors d'une partie de Wetrix classique ; certaines tombent sous le sens alors que d'autres sont plus subtiles. Selon la stratégie adoptée, le nombre de points acquis diffère de beaucoup. Avec le temps, le joueur se rendra compte que les méthodes les plus sûres sont souvent celles qui rapportent le moins et qu'il vaut bien mieux prendre des risques. Un joueur expert peut accumuler plus de points dans les deux premiers niveaux qu'un joueur prudent au cours de toute une partie.

En mode Wetrix classique, les dix scores les plus élevés sont enregistrés dans un tableau mis à jour en permanence.

Wetrix pro

Wetrix Pro correspond à la version joueur unique 'expert' de Wetrix. La couleur du terrain et de l'arrière-plan est différente mais l'objectif reste le même : il s'agit de gagner le plus de points possible, les obstacles étant



beaucoup plus difficiles à surmonter. Par défaut, la partie commence au niveau 5 du mode Wetrix classique, mais le joueur n'a pas la possibilité de construire aussi facilement et généralement, les parties ne durent pas longtemps. Dans ce mode, il arrive que des bombes doubles tombent ; d'autres types de pièce sont également disponibles.

En mode Wetrix Pro, les dix scores les plus élevés sont enregistrés dans un tableau mis à jour en permanence.

Mode entraînement

Le mode entraînement est une version joueur unique spéciale de Wetrix qui permet aux débutants de se familiariser avec les principes de base de Wetrix sans être importunés par certaines fonctions complexes. La couleur spécifique du terrain renseigne sur sa hauteur, les éventuels trous présents dans le sol étant colorés en rouge vif et les hauteurs du terrain, en vert foncé.

En mode entraînement, les pièces ne tombent qu'à partir du moment où le joueur utilise le bouton de placement ; il dispose ainsi de tout le temps nécessaire pour orienter les pièces.

Modes casse-tête

Les modes casse-tête correspondent à des versions joueur unique spéciales de Wetrix, comportant des fonctions supplémentaires destinées à rendre le jeu plus difficile et à tester la capacité du joueur à se tirer de situations particulièrement complexes.

Il existe deux types de modes casse-tête : les modes challenges et les modes handicap.

Modes challenge

Les modes challenge correspondent à des versions joueur unique de Wetrix : un certain nombre de conditions sont imposées au joueur, conditions dans lesquelles il peut tester ses compétences et comparer ses résultats avec d'autres joueurs.

Dans la plupart des modes challenge, le délai ou le nombre de pièces restant est affiché à gauche de l'écran, sous forme de compteur numérique dont les chiffres vont en décroissant à mesure que la partie progresse.



Les modes challenge permettent aux joueurs de comparer leurs compétences lorsqu'ils jouent à Wetrix seuls puisqu'ils peuvent définir un nombre de pièces ou un délai identique, et obtenir ainsi des scores comparables.

Pour chaque mode challenge, le score le plus élevé est enregistré et mis à jour en permanence.

Modes handicap

Les modes handicap correspondent à des versions joueur unique de Wetrix : le joueur doit faire face à une difficulté supplémentaire dès le début de la partie.

Les modes handicap permettent aux joueurs experts de tester leurs compétences, d'obtenir des scores élevés et de surmonter des handicaps difficiles.

Pour chaque mode handicap, le score le plus élevé est enregistré et mis à jour en permanence.

Mode 2 Joueurs

Dans Wetrix, le mode 2 joueurs obéit aux mêmes règles de base que le mode joueur unique, mais il offre la possibilité de lancer des attaques supplémentaires contre des adversaires. Aucun point n'est acquis durant la partie ; le score correspond au nombre de parties multi-joueurs que chaque joueur a gagnées.

Généralement, les parties multi-joueurs sont plus courtes et plus rapides, le but étant pour vous de jouer contre vos adversaires autant de fois que possible plutôt que de rester en vie le plus longtemps possible.

Le mode 2 joueurs correspond à une version deux joueurs de Wetrix, l'écran étant divisé en deux parties. Tout en jouant sa propre partie de Wetrix, chacun des joueurs peut attaquer l'autre en ayant recours à différents types de pièces ou d'effets. Le joueur dont le fossé est plein le premier perd la partie, l'autre joueur en étant le vainqueur. Aucun point n'est acquis durant la partie ; seul le nombre de parties gagnées par chacun des joueurs est enregistré.



Dans ce mode, la partie inférieure de chacune de deux zones de jeu affiche une barre d'énergie, ainsi que quatre icônes correspondant aux quatre sections de la barre d'énergie et représentant l'eau, la glace, les tremblements et les bombes. Contrairement aux parties à joueur unique, l'eau évaporée ne contribue pas à réduire la quantité d'eau présente dans le fossé du joueur, mais plutôt à augmenter la quantité d'énergie disponible dans la barre d'énergie du joueur. A mesure que cette quantité d'énergie augmente, différentes icônes s'illuminent dans la barre d'énergie ; à tout moment dans la partie, le joueur peut utiliser toute son énergie pour lancer une attaque contre l'autre joueur, en fonction de l'icône illuminée active. Il pleuvra alors de l'eau, de la glace ou des bombes ou bien un tremblement de terre sera déclenché sur le terrain de l'autre joueur.

Pour chacune des quatre sections de la barre d'énergie, plus le curseur se déplace vers la droite, plus la puissance du type d'attaque correspondant est importante. Par exemple, si le curseur se trouve à gauche de la section verte de la barre d'énergie et que l'un des joueurs attaque, une attaque de glace faible est lancée. Si le curseur se trouve au milieu de la section verte, une attaque de glace moyenne est lancée, et si le curseur se trouve à droite de la section verte, une attaque de glace forte est lancée. Plus l'icône illuminée située au-dessus du curseur est grande, plus l'attaque est puissante.

Une technique spéciale permet également de voler de l'énergie dans la barre d'énergie de l'adversaire...

AIDE COMPLEMENTAIRE

Plus vous découvrirez de stratégies en jouant à Wetrrix et plus vous apprécierez ce jeu. Néanmoins, si vous souhaitez obtenir davantage d'aide, sachez qu'un fichier d'aide très complet est installé en même temps que le jeu. Pour effectuer des recherches dans ce fichier, allez dans le menu AIDE, en haut de la fenêtre Wetrrix.



CREDITS

Wetrix a été conçu et développé par Zed Two Limited.

© copyright Zed Two Limited / Infogrames UK Limited 1998

L'équipe de développement Zed Two

Concepteur & directeur de la programmation

John Pickford

Design, graphiques & documentation

Ste Pickford

Programmation

Amir Latif

David Gill

Jan van Valburg

Pour davantage d'informations

Pour en savoir plus sur les derniers produits conçus par Zed Two, visitez notre site Internet à l'adresse suivante :

<http://www.zedtwo.com>

L'équipe de production Infogrames

Producteur

Jon Dunn

Effets sonores & vocaux

Keith Tinman

Design supplémentaire conçu par l:Dea

Dominic Conlon

Carl Pugh

Localisation

Jim Murdoch

Assurance qualité

Kelvin James Cannon

Marc Bowden

Jon Dale

Steve Aspinwall

Danny Bourne

Stuart Arrowsmith



Divers

Musique

2dB Music Production

Remerciements

Tous les employés de Creations ayant accepté de tester et de commenter le jeu dans sa phase initiale.

Allan Finlay & Steve Ruddy pour leur aide inestimable.

Steve 'Slick' Aspinwall pour l'arc-en-ciel.

Le groupe Infogrames Developer Support pour son aide et ses conseils.

SERVICE HOT LINE

Nous mettons à votre disposition un service hot line pour tous les problèmes que vous pourriez rencontrer dans le jeu (fonctionnement ou solutions). Vous pouvez nous contacter par télécopieur, e-mail ou téléphone aux numéros suivants:

Téléphone : 04.72.65.51.00

Télécopieur : 04.72.65.50.01

Internet : support@infogrames.fr





wetrix



ABANDONWARE
MANUELS Un site Abandonware France



INFOGRAMES
DISTRIBUTION

ZED TWO
GAME DESIGN STUDIO

© ZED TWO LIMITED / INFOGRAMES UNITED KINGDOM LIMITED.
OCEAN IS A REGISTERED TRADEMARK OF INFOGRAMES UNITED KINGDOM LIMITED.