

GAME MANUAL
MANUEL DE JEU
SPIELHANDBUCH

MANUALE GIOCO
MANUAL DEL JUEGO

TOURNAMENT CYBERBALL™



ATARI



VIDEO GAME CARD • CARTE DE JEU

ATARI®

2072, le monde a changé sous bien des aspects. Mais les astro-citoyens sont tout aussi fou de sport que leurs ancêtres. Dans l'hyper stade plein à craquer, le titre de champion de l'univers va être attribué au gagnant du match en cours. La rencontre mets aux prises les CYBERBOTS et les DROÏDES.

Vous pouvez sélectionner les actions. Par exemple lorsque vous êtes en attaque, vous pouvez choisir parmi différentes options (passer le ballon, courir avec...)



En défense vous devez choisir entre une formation resserrée ou non (court, moyen ou long).



Il n'y a pas de 'tenues' dans CYBERBALL. A la place le CYBERBALL atomique s'échauffe au fur et à mesure que le temps passe. Si le ballon devient trop chaud avant que vous traversiez la ligne DEFUSE sur le terrain, il explose. Les étapes traversée par le ballon sont : froid, chaud, très chaud, et critique, il est préférable de traverser DEFUSE parce qu'il ne vous reste qu'une seconde avant l'explosion ! Une fois passé le milieu du terrain, vous devez tenter de tirer un essai avant l'explosion.

- 1) Après avoir éteint votre console, introduisez la cartouche de jeu en suivant les instruction du d'utilisation.
- 2) Si vous jouez à plusieurs (2, 3 ou 4) raccordez toutes les consoles à l'aide de câbles COMLYNX.
- 3) Allumez votre LYNX.
- 4) Appuyer sur A ou sur B pour quitter l'écran titre. Si vous jouez seul ou si vous êtes deux joueurs de la même équipe, l'ECRAN COACH sélection apparaît pour que vous choisissiez l'entraîneur. Utilisez la manette de jeu pour la sélectionner. Puis appuyez sur A ou sur B.
- 5) Utilisez la manette de jeu pour sélectionner une équipe. Appuyez sur A ou B. les équipes courent sur le terrain entourées de leur fans hystériques.



Pour choisir une action, utilisez la manette de jeu et appuyez sur A ou B. vous pouvez faire un time out, en sélectionnant l'option Time Out sur l'écran PLAY catégorie. Chaque catégorie contient plusieurs actions ; faites défiler les différents choix en utilisant la manette de jeux.



Une équipe gagne de l'argent en fonction de son score. Utilisez cet argent pour acheter d'avantage de CYBERBOTS. Lorsqu'un CYBERBOT est disponible à la vente, il s'affiche sur l'écran PLAY SELECTION. Appuyez sur A si vous êtes intéressé à l'acheter, sinon passez en revue les différentes actions de manière normale. Si vous accumulez assez d'argent vous pouvez acheter de meilleurs CYBERBOTS.

Tout comme son ancêtre le football AMERICAIN, CYBRBALL commence par un coup d'envois. Au début de la partie les deux équipes sont en formation.

TOURNAMENT CYBERBALL™



D'envois est toujours automatique. Lorsque vous jouez à plusieurs, le contrôle des équipes

Est attribué à un ou deux joueurs, selon le nombre total de participants. Chaque joueur contrôle un joueur principal. Les joueurs principaux apparaissent à l'écran en argent. Dans une partie à deux, l'un est chargé de l'attaque, tandis que l'autre assure la défense.

Choisissez entre un jeu offensif ou défensif, puis appuyez sur A ou sur B. si vous ne faites pas de choix avant que le temps ne s'écoule, la sélection en cours est automatiquement employée.

Les joueurs s'alignent sur la ligne de mêlée. Avant que le ballon soit lancé, les joueurs défensifs peuvent sélectionner qu'ils veulent contrôler sur le terrain, en appuyant sur A. le second joueur offensif peut aussi choisir son joueur. La partie commence et les entraîneurs utilisent leur manette de jeu pour déplacer les joueurs principaux.

Si la défense intercepte une passe, elle continue à jouer à partir de l'endroit où le ballon a été pris.

Il y a deux manières de marquer des points. Un essai est marqué si la ligne de but est franchie. Les essais valent six points. L'offensive a alors une chance de marquer un point supplémentaire avec une transformation.

La défense peut marquer un SAFETY en envoyant un joueur offensif derrière la ligne de but. Un SAFETY vaut deux points. L'équipe défensive prend le ballon.



Lorsque l'équipe de réception attrape le ballon, le joueur argent reçoit le ballon. Si vous faites partie de l'équipe de réception utilisez la manette de jeu pour faire descendre le terrain à celui qui court.

TOURNAMENT CYBERBALL™

Si votre «équipe a donné le coup d'envoi déplacez votre joueur principal vers le receveur. Il y a placage du joueur lorsqu'un CYBERBOT du camp opposé le touche.

Pour les passes, attendez que les receveurs soient près de la cible marquée sur le terrain. Les receveurs courent vers une cible blanche et s'arrête. Tentez de synchroniser votre action de sorte que le receveur soit là juste au moment ou le ballon atteint la cible.

Dans certaine partie vous pouvez appuyer sur B pour lancer au mi-arrière qui peut alors faire une passe



Le receveur contrôlé par un joueur peut aller là ou vous le désirez. Il est judicieux de le positionner dès que possible sur une cible. Appuyez sur la manette de jeu et sur A, pour viser la cible. Assurez vous qu'il n'y a pas de joueurs de la défense près du receveur ou du quart arrière lorsque vous faites une passe, sinon le ballon risque d'être intercepté.

Lorsque la partie se termine. L'équipe qui a le plus de points a droit au titre de CHAMPION DE L'UNIVERS

