

STORMBALL



Designed and programmed by Paul Carruthers





Produit par Millennium

Conception du jeu : Paul Carruthers.

Programmation ST et Amiga : Paul Carruthers.

Programmation IBM : Ian Downend.

Graphiques : Rob Chapman.

Musique et effets sonores : Richard Joseph.

Manuel : Jason Spiller.

Conception de l'emballage : Mark Nightingale of Nightingale.

Edité par Millennium.

© 1991 Millennium/Carruthers

Millennium

67/68 St John's Innovation Centre

Cowley Road

Cambridge

CB4 4WS

Millennium et Astral détiennent les droits d'auteur en ce qui concerne tout le logiciel, la documentation et le travail artistique. Tous droits réservés. Il est interdit de copier ou transmettre sous quelque forme et par quelque moyen que ce soit un élément de ce software, de la documentation ou du travail artistique. Le logiciel est vendu à la condition qu'il ne sera pas loué ou prêté sans l'autorisation écrite expresse de Millennium.

Charger Stormball

Atari ST et Commodore Amiga

1. Eteignez votre ordinateur et déconnectez tous les périphériques inutiles. Nous vous recommandons de laisser votre ordinateur éteint pendant trente secondes au cas où un virus se serait installé dans la mémoire de votre appareil. Cette procédure est censée tuer tout virus éventuel.
2. Insérez la disquette Stormball dans l'unité et allumez l'ordinateur. Le jeu se met à charger. Ne retirez pas la disquette de l'unité pendant le déroulement du jeu.

IBM PC et compatibles

1. Insérez la disquette d'amorçage Stormball dans l'unité et à l'invite de MS-DOS sélectionnez l'unité correcte.
2. Tapez STORM et appuyez sur RETURN. Le jeu se met à charger.

Note : Pour installer le jeu sur un disque dur, tapez INSTALL suivi de la spécification de l'unité (par exemple Install C:) et conformez-vous aux instructions de l'écran.

“Et Trent plonge pour intercepter la balle. A trente-huit ans, ce vétéran de Stormball est toujours un des meilleurs dans ce domaine. Il s'arrête, vise et renvoie furieusement la balle à Buchinsky – à coup sûr, tout est fini maintenant pour le jeune Polonais. Une seconde, Trent est blessé ! Il a paru reculer à ce renvoi fulgurant et il est tombé en arrière. Rejoignons notre envoyé spécial, Burt Bingham : Que s'est-il passé, Burt ?”

“Dan Trent est dans les vaps, Frank. Il semble avoir vraiment eu son compte – et une minute après il s'est effondré. Je cours là-bas pour en savoir plus, il y a des infirmiers partout”. Bingham se fraya un chemin parmi les infirmiers et propulsa son micro devant le visage de Trent.

“Qu'est-ce qui s'est passé, Dan ?”

La voix grave de Trent retentit dans l'arène et, par les ondes, dans cinq millions de foyers. "Retirez-moi ce truc de là avant que je le vous le foute..."

Devançant les écarts de langage de Trent, le studio coupa la liaison sonore du micro de Bingham.

Les médecins traitèrent à la cortisone le bras gravement blessé de Trent et lui retirèrent le lourd gant de cuir de la main. Un petit malin du studio avait rétabli le son au micro de Bingham. "Jeez Frank, nous avons une mare de sang... du sang partout – cela signifie sûrement la fin de la carrière de Trent".

Les paroles irréfléchies de Bingham résonnant à ses oreilles, Trent tourna la tête pour voir Buchinsky jouer devant la foule : "Il est temps d'échanger votre batte contre un fauteuil roulant". Trent perdit connaissance, lorsque les infirmiers l'emportèrent de l'arène.

... ..

Trent ouvrit les yeux et lutta pour se concentrer sur son environnement. Les martèlements se firent plus violents dans sa tête, alors que l'horreur de la nuit précédente lui revenait en mémoire.

Quelqu'un s'approcha. "M. Trent, vous êtes réveillé ! Vous êtes à l'hôpital central de Detroit. Je suis Sandy, votre infirmière, je vais m'occuper de vous pendant les quelques semaines à venir".

Trent leva les yeux sur ce joli visage et se sentit un peu plus gai, puis il réalisa ce qu'elle venait de dire. "Des semaines... ouille, ma tête !" Sandra parut inquiète. "Vous avez perdu beaucoup de sang, vous devez vous reposer. Si vous avez besoin de quelque chose, appuyez sur ce bouton".

Sandra rencontra une autre infirmière dans le couloir. "Lui a-t-on déjà dit?" murmura l'autre. "Le docteur dit qu'il vaut mieux ne rien dire encore".

"Lui a-t-on dit quoi ? se demanda Trent, "qu'il s'est réellement planté dans la finale nationale de Stormball !" Abstraction faite d'un mal de tête lancinant, Trent se rendait compte qu'il ne ressentait aucune douleur dans le bras. Près de son lit, il vit un dessin de sa fille et lut la dédicace : "A mon papa, Rebecca". Il rit et voulut attraper le dessin pour le voir de plus près. Sans réfléchir, il avait essayé de tendre son bras blessé... il réalisa à ce moment-là seulement pourquoi il ne ressentait aucune douleur.

“NON... NON... NON !” Trent fit un bond, arrachant les quelque douze tubes qui étaient branchés sur son corps. Des ondes de choc lui traversèrent le corps et ses yeux hagards ne pouvaient exprimer que l'incrédulité alors qu'il agitait son bras disloqué et bandé.

Trent se précipita hors du lit, un peu abruti par les drogues qui lui avaient été injectées ces dernières douze heures. Il s'effondra. Immédiatement, deux médecins et une infirmière se précipitèrent dans la chambre, l'un deux s'écriant : “Pour l'amour de Dieu, mettez-le sous calmant”. Une fois encore Trent sombra dans l'inconscience.

*** **

“Il s'apitoie sur son propre sort, monsieur”, confia Sandy au géant, en guise d'avertissement. “Mais je parie qu'il ira mieux dès vous entrerez”. Posy entra dans la chambre, en se baissant comme d'habitude pour passer sous le chambranle de la porte. Trent était couché sur le côté. “Hello, Dan !” Il y avait dans la voix cavernieuse de Dan une note d'inquiétude.

“Va-t-en, Posy !” riposta Trent.

“Je t'ai apporté ceci !” Posy fit semblant d'ignorer l'injonction de Trent et posa un paquet sur la table de chevet. Trent ne bougea pas.

“Qu'est-ce que c'est, un nouveau bras ?”

Posy s'agita nerveusement. “Les gars et moi, nous sommes vraiment désolés pour ce qui est arrivé, Dan”. Le message, bien que sincère, ne réconforta pas Trent.

“Ma carrière est foutue... un trophée, hein ?” Trent balança son bras mort.

Posy s'arrêta. “Hé, Dan, tu te souviens de ce type en 97 ou 98, au Texas. Tank quelque chose...”

“Piscin !”, se souvint Dan. “Et alors ?”

“Piscin !” dit Posy, comme s'il remerciait un enfant de son information. “Peu importe, il a plus de pièces détachées sur lui qu'une Pontiac 48. Même le bras qui porte le gant était faux !”

“Super ! Je vais ressembler au type dans le film Robocop – sensationnel !”

Posy sortit un bout de papier. "Dan, j'ai pu me procurer le numéro du type qui l'a rafistolé, peut-être pourrais-tu l'appeler ?"

Trent se mit à rire, plus par pitié de soi que par humour. "Merci, Posy, mais sans façon !"

Le géant se dirigea vers la porte et se retourna : "Tu étais le meilleur, Dan. Tu te souviens ?"

*** **

Quelques semaines plus tard, Trent était assis dans la salle H.V. en train de regarder les résultats de Stormball. "Regarde la réalité en face, Dan, tu ne peux pas tout lâcher". Trent connaissait ce chuchotement et cette voix déconcertante et sans tourner la tête, il répondit. "Que veux-tu, Dexter ?"

L'homme corpulent s'approcha. "Mon petit doigt m'a dit que tu pensais abandonner. Eh bien, je suis là juste pour te rappeler notre petite transaction, mon vieux". Dexter traversa la pièce et se mit entre Dan et le H.V.

C'était Dexter Falconer, une ancienne vedette de Stormball. Jamais aimé des autres joueurs de Stormball pour ses coups par en dessous et ses combines véreuses (il s'était enrichi avec les paris sur les matches et en truquant les résultats, mais personne n'avait jamais pu le prouver) il avait bien mérité son surnom de Dexter "le Sinistre". Lors d'un match, Dexter était en train de perdre contre un type brillant et talentueux de New York. Il avait payé le gars pour qu'il perde délibérément le match, mais ce dernier s'était laissé emporter par la fièvre du jeu. A deux minutes de la fin, Dexter et le gars se rencontrèrent au centre du terrain, échangèrent des mots et Dexter envoya un coup violent de son poing ganté, frappant son interlocuteur à la tête. Le gars fit une hémorragie et ne reprit jamais connaissance. Depuis lors, Dexter traitait ses affaires de pari en dehors de l'arène de Stormball, dans les bars louches et dans les coupe-gorge les plus sombres.

"Comment diable pourrais-je retourner dans une arène avec ça ?"

Dexter s'approcha de Trent et leurs visages ne furent plus qu'à quelques centimètres l'un de l'autre. "Tu m'appartiens Trent, souviens-toi de cela". Dexter, les dents serrées, émit un sifflement. "Je me fous de la façon dont tu t'y prendras". Dexter, d'un air moqueur, donna une tape sur la joue de Dexter, se leva et ricana : "Au revoir, Dan, à très bientôt".

Il avait beau détester cette pensée, Dexter avait raison, il lui appartenait. Pour sa famille, Trent savait qu'il devait retourner dans l'arène. De retour dans sa chambre, il composa le numéro que Posy lui avait donné.

*** **

Juste deux semaines avant le début de la nouvelle saison de Stormball, Trent entra dans les vestiaires.

"Hé, le vieux est de retour... hé, Dan... Dan, mon vieux, comment ça va ?"

"Super, les gars". Trent ouvrit la fermeture à glissière de son sac de sport et en se retournant, il vit une douzaine de paires d'yeux curieux de savoir ce qu'il y avait à l'intérieur. Dan en extirpa ce qui, pour tout le monde, ressemblait à un gant normal de Stormball. Avec un cliquetis métallique, il enfila le gant sur le moignon de son bras et brancha une prise. Dans un vrombissement mécanique, il ouvrit le gant et le resserra. "Vous voyez, les gars, comme Robocop".

"Robo qui, Dan ?"

Trent franchit les portes qui conduisaient à l'arène vide, les projecteurs s'allumèrent, déversant un rond de lumière sur le stade. "Hé, mon vieux !" La voix de Posy retentit dans tout le stade. Trent fit signe à la salle de contrôle: "O.K. Dan, S.I.D.D. chargés et prêts à jouer".

S.I.D.D. est le sigle de Simulation Inertia Driven Droid (droïde animé par l'inertie de la simulation) qui sert à l'entraînement. Appelé du nom affectueux de "poubelle", le droïde peut s'adapter à n'importe quel niveau de jeu. La balle d'acier descendit vers la ligne centrale et se dirigea rapidement vers le S.I.D.D. Le droïde renvoya une balle lente à Trent, qui se pencha vers la droite et l'intercepta avec son gant. Cela lui parut étrange, surnaturel, il ne sentait rien dans le gant mais il réagissait comme si c'était sa propre main. Dan se redressa et renvoya la balle en un éclair au droïde. Le S.I.D.D. tourna imperceptiblement et renvoya la balle sous un angle impossible, mais Trent était là. "Youhouhhh ! Tu as l'air en pleine forme", s'esclaffa Posy depuis la salle de contrôle.

Trent était content de lui. Il ne s'était pas senti aussi en forme et vif depuis des années. Il rentra pour enlever son gant.

"Hé, mon vieux, tu as fière allure... pour un vieillard". Dexter émergea des vapeurs produites par les douches. "J'ai un jeu en vue pour toi et ce vieux Buchinsky ; cela pourrait être un sacré match".

“Hors de ma vue, Dexter”, rétorqua Trent. Dexter se dirigea vers Dan et, en le saisissant à la gorge, le poussa contre l'armoire. “Ne me fais perdre mon temps, Trent... tu commences à te faire vieux... c'est ta dernière saison... tu n'as pas le choix”. D'un bruit sec, le gant de Dan s'ouvrit, il se dirigea vers Dexter, s'abattit sur lui et se referma.

“ARRGHH !” Dexter se tordit de douleur alors que le gant ne lâchait pas prise.

“Ecoute-moi bien”, grogna Dan. “A la fin de la saison je serai champion de Stormball et je n'ai pas besoin de toi, Dexter. Alors, va rejoindre les égouts avec les autres rats”.

RÈGLES DU JEU

Stormball est joué par deux personnes qui contrôlent respectivement une moitié du terrain. La configuration du terrain est déterminée par un système de contrôle informatique qui est en mesure de changer sa forme, sa taille et la position des cases à score élevé. De plus, l'ordinateur génère des blocs qui apparaissent au hasard pendant le jeu.

Un match de Stormball est divisé en 4 manches qui durent chacune 2 ou 4 minutes : vous pouvez déterminer la durée d'un jeu à partir de l'écran Options (voir ci-dessous). Après chaque manche, vous pouvez voir un écran de statistiques qui montre le score, le score moyen, le score élevé et les coups manqués jusque-là.

Au début de chaque match la balle est lâchée sur la ligne centrale du terrain et “servie” vers le joueur 1. Pour attraper la balle vous devez aller sur la case où elle se trouve. Celle-ci est alors attrapée automatiquement. Le principe consiste à retourner la balle dans la moitié de terrain de l'adversaire, en cherchant à la placer pour éviter ses tentatives d'interception et à marquer le plus de points possible en passant par les cases de primes et de multiplicateurs, etc.

Pour lancer la balle, appuyez sur le bouton de tir du joystick (ou du clavier). Le maintien prolongé de ce bouton donnera une force ou une vitesse supplémentaires au tir. Une petite barre apparaît dans la partie inférieure gauche de la fenêtre de jeu, qui montre la force relative du tir.

Pour marquer des points, le joueur lance la balle dans la moitié de terrain affectée à ses adversaires. La balle est maintenue en suspension par un champ de friction faible, ce qui entraîne l'ajout d'un point au score du joueur pour toute case

traversée dans le camp adverse, jusqu'à ce que la balle soit attrapée. Des points supplémentaires viendront s'ajouter pour le franchissement de cases spéciales ou primes.

A l'aide du joystick ou du clavier déplacez le joueur sur le terrain, vers un point où vous pouvez attraper la balle ou vers une position de tir. Attention ! Votre temps est limité pour attraper et renvoyer la balle, c'est ce qu'on appelle la période Timeout (temps mort). Le temps mort restant est indiqué par la barre inférieure dans la partie gauche de l'écran de jeu. Vous devez ajuster cette période à partir de l'écran Options (voir ci-dessous).

Notez que la barre de temps mort se compose de deux sections : l'une marron, l'autre blanche. Quand la barre est sur le blanc, le joueur peut se déplacer librement. Lorsqu'elle atteint la zone marron, les mouvements du joueur sont limités à des rotations à gauche et à droite. Aussi convient-il d'essayer d'adopter la position de tir dès que possible. Si votre temps mort est épuisé, il y a faute, les joueurs retournent à leur position de service, tandis que le service et 100 points sont attribués à leurs adversaires.

Lorsque la balle reste dans votre camp vous pouvez la lancer et la rattraper seulement une fois. Si vous attrapez la balle trois fois sans qu'elle entre dans le camp adverse, il y aura faute et une pénalité comme pour le temps mort.

Les joueurs peuvent se déplacer librement sur tout le terrain, y compris les cases barrières (voir ci-dessous), mais il ne peuvent pas franchir les barrières lorsqu'ils sont en possession de la balle.

TYPES DE CASES

Chaque terrain a une conception unique, incluant une grande variété de primes et de pièges. Pour réussir dans ce sport, il est essentiel que vous puissiez identifier ces caractéristiques. Il convient de viser pour envoyer la balle vers des cases de primes afin de gagner des points supplémentaires et d'éviter les pièges. Un point est marqué pour toute case traversée dans le camp de l'adversaire jusqu'à ce que ce dernier l'attrape.

Barriers (barrières)

Les blocs beiges sur le terrain et autour représentent une barrière infranchissable. Si vous essayez de lancer la balle, elle rebondit. Les joueurs n'ont pas le droit de franchir des cases barrières quand ils sont en possession de la balle. Sur certains terrains, les blocs de barrières peuvent être déplacés pour former des murs et des portails provisoires.

High Score Tiles (cases à score élevé)

Ces cases sont symbolisées par des carrés blancs. Le nombre de points pouvant être gagné en frappant une case blanche n'est pas spécifié : vous devrez le découvrir au cours du jeu, cependant les scores possibles sont de 10, 25, 50, 100, 200 ou 300.

X2 Multipliers (multiplicateurs X2)

Ces cases jaunes multiplient par deux tout score accumulé jusque-là.

Null Squares (cases zéro)

Si la balle passe au-dessus des cases grises zéro, le score que vous avez accumulé jusqu'à présent sera annulé.

Ramps (rampes)

La balle est lancée par-dessus ces cases noires et les dépasseront sans marquer de point.

Breakthrough Blocks (blocs découverte)

Sur certains terrains les points et primes sont protégés par un bouclier de blocs rouges qui disparaissent lorsque vous les frappez.

Booster (survolteur)

Une case marron clignotante symbolise un bloc survolteur, qui accélère la balle. Il peut arriver que ces cases fassent dévier la balle sous un angle prédéfini, généralement vers une case à score élevé.

Primes

Les primes apparaissent au hasard tout au long d'un jeu et sont représentées par des symboles qui apparaissent en l'air au-dessus d'une case cible. Vous devez viser avec une grande précision pour envoyer la balle et vous assurer que votre adversaire essaiera de se défendre.

Scatterball (balle de dispersion)

Facilement identifiables et lorsqu'elles sont frappées, ces primes peuvent anéantir votre adversaire. Lorsque la balle traverse une telle case, des décharges d'énergie partent dans toutes les directions vous faisant marquer des points chaque fois qu'elles rencontrent une case de score.

Power (puissance)

Lorsqu'une prime de puissance envoie une décharge massive d'énergie à votre joueur en lui conférant une force et une vitesse accrues pour une période limitée comme indiqué par la barre du chronomètre sur le panneau.

Mega

Mega, comme son nom l'indique, est la prime qu'il faut viser. Elle rapporte 500 points : touchez-la et vous serez propulsé en tête.

Stun (paralyser)

Visez cette prime pour immobiliser votre adversaire pendant une période limitée comme indiqué par la barre du chronomètre.

Cash (uniquement pour le circuit professionnel)

Cette prime, don d'un sponsor anonyme, lorsqu'elle est touchée ajoute 100 points à votre total à la fin du jeu.

Le Stade

La navette, emportant les fans de Stormball, glisse silencieusement vers sa destination : l'arène. Vous êtes venu ici de nombreuses fois auparavant. A l'extérieur de l'arène, vous devez prendre une décision et ces icônes sont là pour vous faciliter la tâche.

S.I.D.D.

Vous pensez avoir besoin d'entraînement ? Ce que vous ne voulez à aucun prix, c'est d'avoir l'air d'un guignol face aux 50.000 fans de Stormball. La première case de la rangée montre un droïde. Le S.I.D.D. est conçu pour vous tester jusqu'aux extrêmes limites de votre talent, de votre vitesse et de votre force.

A l'aide du joystick déplacez le réticule sur la case de sélection et appuyez sur le bouton de tir. Vous pouvez maintenant définir la force, la vitesse et la précision du S.I.D.D. en plaçant le curseur sur les réglettes et en maintenant le bouton de tir enfoncé pour les déplacer vers le haut ou le bas. Allez doucement : une fois, un S.I.D.D. mal programmé a matraqué un joueur de Stormball trop confiant (il ne s'en est jamais remis).

Le numéro du terrain actuellement sélectionné est affiché. Pour passer à la session d'entraînement, cliquez sur PLAY et pour quitter l'écran S.I.D.D., cliquez sur EXIT.

Pitch Select (sélection de terrain)

Depuis l'écran S.I.D.D., la sélection de l'option PITCH fait apparaître une série de plans avec quarante terrains prédéfinis (numérotés de 000 à 039), offrant une grande diversité de pièges et de primes. Si vous avez créé un de vos propres terrains (voir ci-dessous), les numéros de 040 à 099 leur seront attribués.

Sélectionnez NEW (nouveau) pour entrer le numéro de terrain approprié et appuyez sur RETURN, ou bien placez le curseur sur la touche + ou - pour faire défiler les terrains disponibles.

Une fois que vous avez atteint le terrain souhaité, pointez et cliquez sur le bouton EXIT pour retourner à l'écran S.I.D.D.

JEU À DEUX JOUEURS

Pour jouer contre un adversaire humain, sélectionnez l'icône marquée VS à partir de l'écran principal du stade.

A partir de ce moment-là vous pouvez faire défiler les méthodes de contrôle pour le joueur 2 en cliquant sur le bouton NEW. Les options disponibles sont Joystick (Port 0 ou Port 1), Clavier ou LINK.

Link (liaison)

Stormball offre la possibilité de relier deux ordinateurs. Pour ce faire vous utiliserez un câble Null-modem (en vente chez la plupart des détaillants informatiques) connecté au port série des appareils des deux joueurs.

Les deux joueurs doivent sélectionner LINK et cliquer sur PLAY. Les ordinateurs établiront alors une liaison et définiront le joueur 1 et le joueur 2 (le joueur 1 sera celui qui cliquera le premier sur PLAY). Le joueur 1 contrôlera la sélection de terrain, ainsi que les options Stats et Exit au cours du jeu. Si la liaison n'est pas établie, vérifiez si vous avez le câble correct et s'il est bien branché !

Pitch selection (sélection de terrain)

Fonctionne comme pour le droïde d'entraînement S.I.D.D., voir ci-dessus.

OPTIONS

Pitch Editor (éditeur de terrain)

Sélectionnez Pitch Editor si vous souhaitez créer vos propres plans de terrain. Un écran apparaît et montre beaucoup d'éléments communs à l'écran Pitch Select (voir ci-dessus).

Un terrain par défaut est affiché. Pour l'éditer, sélectionnez le bouton EDIT et un curseur clignotant apparaît au milieu du terrain. Ce curseur peut être déplacé à l'aide du joystick.

Vous verrez une liste des types de cases disponibles avec un indicateur sur le côté. Au fur et à mesure que vous déplacez le curseur, l'indicateur de gauche montre le type de case sur lequel se trouve actuellement le curseur. L'indicateur de droite montre le type de case active. Si vous appuyez sur le bouton de tir, la case active sera fixée sur le terrain.

Faites défiler les différents types de cases à l'aide des touches fléchées Haut et Bas.

Conseils d'utilisation :

- 1) Vous n'avez pas le droit de déplacer ou d'écraser la position où s'effectue le service.
- 2) Vous ne pouvez placer que 20 **cases à score élevé** au maximum.
- 3) Vous ne pouvez utiliser que 12 cases **Multiplieurs X2**.

Lorsque vous êtes satisfait de votre nouveau plan, appuyez sur ESCAPE. Puis sélectionnez SAVE et entrez un nouveau numéro (entre 40 et 99). A l'invite insérez une disquette formatée. Pour charger des terrains sauvegardés en retour dans l'éditeur, cliquez sur LOAD et entrez le numéro de terrain désiré, ou appuyez sur EXIT pour quitter l'éditeur de terrain.

Change Keys (modification de touches)

En ce qui concerne le contrôle à partir du clavier, les quatre flèches directionnelles et la barre d'espacement correspondent aux fonctions du joystick. Pour modifier ces touches par défaut, sélectionnez CHANGE KEYS et appuyez sur les touches que vous voulez utiliser.

Timeout (secs) (temps mort en secondes)

Cliquez sur ce bouton pour faire défiler quatre durées différentes. Pour faciliter le jeu, utilisez un temps mort plus long.

Quarter (manche)

Cliquez sur ce bouton pour basculer entre des manches de 2 et 4 minutes, pour un jeu long ou court.

Circuit professionnel

Pour entrer dans le "Pro-circuit", sélectionnez l'icône \$ depuis l'écran principal du stade.

Après avoir été invité à entrer votre nom, vous verrez l'écran de sélection de l'adversaire qui vous montre les dix plus grands joueurs du Stormball Professional Circuit. Votre position est indiquée par le joueur qui porte un casque et des lunettes noires. Le joueur au score le plus élevé se trouve en haut à droite.

Pour être de taille à affronter un de ces professionnels, vous devez avoir l'argent nécessaire à miser contre eux. Plus ils seront difficiles à battre, plus il vous en coûtera de jouer avec eux. Pour savoir combien vous avez d'argent, cliquez sur le portrait de votre propre joueur. Si vous gagnez un match, vous récupérerez votre argent et en plus la même somme pour avoir gagné. Pour progresser rapidement et gagner dans l'arène, vous feriez bien de parier sur vous-même et vous aurez une chance de le faire lorsque vous rencontrerez Dexter le Sinistre juste avant le jeu.

Sinister Dexter (Dexter le Sinistre)

Vous rencontrerez l'abominable Dexter dans une ruelle crado hors de l'arène. Attention, Dexter est un personnage vicieux et dangereux, aussi restez sur vos gardes. Il vous appâtera avec un paquet de fric et vous invitera à le placer sur votre poulain contre l'adversaire sélectionné. En se basant sur vos performances passées et sur l'évaluation de votre adversaire, il établira les cotes, mais il ne fait jamais de cadeaux.

Déplacez le pointeur vers les deux flèches + et –, maintenez le bouton de tir enfoncé et décidez de la somme que vous voulez parier. Dexter déterminera combien vous pouvez toucher si vous gagnez.

Si vous gagnez, Dexter vous rencontrera dans la ruelle après l'épreuve pour vous remettre votre argent. Vous retournerez ensuite à l'écran de sélection d'adversaire pour choisir votre prochain match.

Bonne chance !

