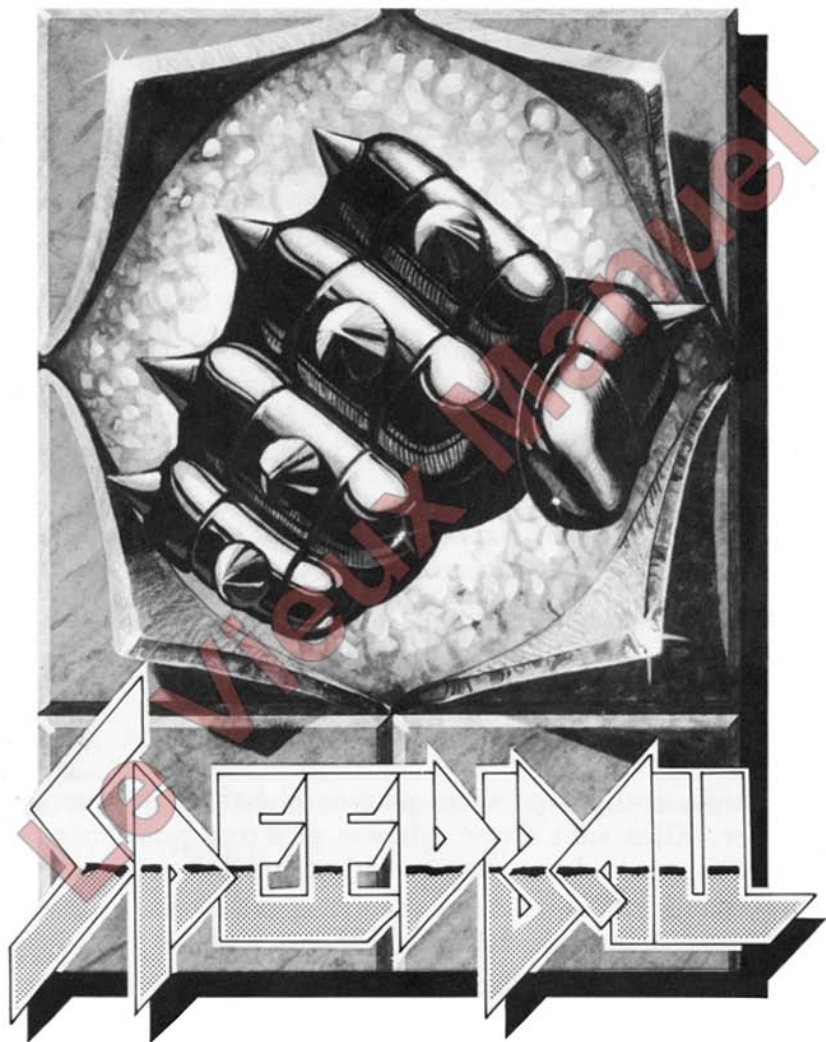


VERSION
FRANÇAISE

SPEEDBALL





LE JEU SPEEDBALL

Codification et conception réalisées en 1988 par The Bitmap Brothers.
Musique et son par David Whittaker.
Graphisme réalisé par Mark Coleman Designs.
Couverture par David Rowe.

MISE EN MARCHÉ

Le terrain

Le jeu se passe sur un terrain en acier de 50 m de long et 30 m de large, entouré d'un mur en acier. Ce dernier a une hauteur de 10 m. Il y a un but à chaque extrémité du terrain et un passage pour la balle dans chaque paroi latérale. Si vous lancez la balle dans ce passage, elle réapparaîtra de l'autre côté.

Le lanceur de la balle se trouve au milieu du terrain, se lève au début de chaque partie, se met à tourner, puis lance la balle au hasard.

Il y a des dômes de rebondissement hors desquels la balle est détournée, mais sur lesquels les joueurs peuvent se déplacer librement. A chaque jeu, ces dômes apparaissent en différents formats.

SELECTION DES EQUIPES

Il existe trois équipes et vous pouvez choisir celle que vous allez représenter. Elles sont d'une adresse et d'une puissance variables. Lorsque vous jouez à deux, chacun des joueurs doit choisir une équipe.

LES OPTIONS

Sélectionnez une de ces options:

JEU DE DÉMONSTRATION

Ordinateur contre ordinateur. Appuyez sur le bouton de tir pour sortir de ce jeu.

ELIMINATOIRES POUR UN JOUEUR

Joueur contre ordinateur. Votre équipe est en vert et joue en haut du terrain. Vous participez à un match éliminatoire en 10 manches. Votre objectif consiste à arriver en finale pour gagner.

Les équipes adverses seront de plus en plus difficiles à vaincre au fur et à mesure des jeux. Chaque manche se calcule sur trois matchs consécutif. Vous obtenez 2 points lorsque vous gagnez, 1 pour un match nul et 0 lorsque vous perdez. Pour pouvoir être qualifié pour la manche suivante, vous devez totaliser 3 points. Par exemple, vous pouvez gagner la première partie, perdre la seconde et faire match nul à la troisième, ou encore faire match nul aux trois parties. Toutefois, si vous totalisez trois points dans les deux premières parties, vous n'avez pas besoin de jouer la troisième. Vous serez alors automatiquement qualifié pour la manche suivante. Dans le même temps, vous serez tenu informé avant le début de chaque match, de vos résultats et de la performance qu'il vous faut accomplir.

JEU À DEUX PERSONNES

Joueur contre joueur. Le premier joueur dirige l'équipe en vert qui occupe le haut du terrain, tandis que l'autre est à la tête de l'équipe en rouge qui occupe le bas du terrain. Vous aurez à choisir une durée de championnat, située entre 10 et 100 semaines. Vous serez informé avant chaque jeu de votre position. Vous obtenez 100 points si vous gagnez, 20 pour un match nul et 5 pour chaque but marqué.

JEU DE CHAMPIONNAT

Joueur contre ordinateur. Ce jeu s'intègre dans un championnat pour lequel on obtient 100 points pour une partie gagnée, 20 pour un match nul et 5 pour chaque but marqué. 11 équipes dont la vôtre participent au championnat. Une fois que vous avez défini la durée du championnat, vous jouez chaque semaine de la compétition comme pour les éliminatoires. Les équipes que vous rencontrerez sont tirées au hasard, et vous devrez donc vous mesurer à des équipes de niveaux inégaux tout au long du championnat.

Au terme de chaque semaine, l'ordinateur fera un bilan des matchs courus par les autres équipes et du championnat en cours. Le nom de votre équipe apparaîtra en mode clignotant dans le tableau.

Chaque semaine comprend 5 matchs, auxquels prennent part 10 équipes. Par conséquent, votre équipe ne jouera pas la onzième semaine.

SAUVEGARDE D'UNE JEU

Assurez-vous d'abord que votre disquette est vide; en effet toutes les données qu'elle pourrait contenir seraient perdues. Le jeu que vous venez de terminer sera sauvegardé automatiquement; toutefois, le disque ne sauvegardera qu'un des championnat, éliminatoire ou partie à deux joueurs si bien que tout jeu existant d'un de ces types sera remplacé par le jeu en cours. Soyez prudent! Une disquette non formatée sera automatiquement formatée. Si la sauvegard échoue, vérifiez s'il y a interdiction d'écriture ou essayez une autre disquette.

CHARGEMENT D'UN JEU SAUVEGARDÉ

Vous n'avez qu'à insérer la disquette dans le lecteur et à choisir la bonne option de chargement.

POURSUITE DU JEU

Cette option vous permet de poursuivre un jeu préalablement sauvegardé.

COMMANDE DE VOTRE ÉQUIPE

Pour lancer la balle, appuyez sur le bouton de tir, si vous appuyez très brièvement, vous lancerez la balle à la hauteur de la taille mais si vous maintenez le bouton de tir enfoncé, elle sera projetée plus haut, au-dessus de la tête des joueurs. Vous risquez donc, en lançant la balle trop haut, de l'empêcher d'entrer dans les passages ou dans les buts.

Si votre joueur n'est pas en possession de la balle, mais qu'elle se trouve en l'air près de lui, vous pourrez le faire sauter pour qu'il essaie de l'attraper en appuyant sur le bouton de tir. Si vous appuyez sur ce dernier alors que le joueur n'est pas en possession de la balle, celui-ci tentera de plaquer un adversaire. Vous ferez glisser votre joueur en appuyant sur le bouton pendant qu'il est en mouvement. Vous pouvez avoir recours à cette dernière tactique pour plaquer un joueur adverse ou pour vous déplacer plus rapidement afin d'intercepter la balle.

LE GARDIEN DE BUT

Dès que le gardien de but est visible, il est possible de commander ses déplacements à l'aide de la manette de jeu. Lorsque celle-ci se trouve en position centrale et que vous appuyez sur le bouton de tir, le gardien de but sautera pour frapper la balle.

Dès qu'il touche cette dernière, il la relance automatiquement vers le centre du terrain (soit en ligne droite, soit en diagonale de la gauche vers la droite, en fonction du mouvement qu'il fait au moment où il s'empare de la balle). Si le gardien de but se déplace latéralement au moment où vous appuyez sur le bouton de tir, il plongera dans la direction correspondante.

PLAQUAGE

La réussite ou l'échec de votre plaquage dépend de votre niveau d'habileté (celui-ci est indiqué sur le tableau d'informations concernant votre équipe, qui apparaît avant chaque jeu - voir attributs). Si vous réussissez votre plaquage, votre adversaire perdra une partie de sa vigueur, proportionnellement à la force que vous aurez déployée (voir attributs). Le joueur perdant roulera alors au sol de manière incontrôlée et sera réduit à l'impuissance pendant quelques secondes. Si le joueur perdant est le gardien de but, il sera dans l'incapacité d'intercepter la balle pendant ce laps de temps. Gardez bien cela en tête!

Un plaquage réussi vous donnera le contrôle de la balle. Vous pouvez plaquer n'importe quel joueur à tout moment: dans ce jeu, il n'existe ni règle, ni tricherie. Cependant, vous êtes vulnérable lorsque vous vous trouvez en l'air et là, vous ne réussirez jamais un plaquage, quelle que soit l'habileté de votre adversaire ou la vôtre.

ATTRIBUTS

FORCE: Plus les membres de votre équipe sont forts, et plus ils font perdre de vigueur à vos adversaires au moment d'un plaquage.

VIGUEUR: Au fur et à mesure que votre vigueur s'épuise, le rythme de votre équipe se ralentit et elle ne peut plus lancer la balle aussi loin et avec autant d'énergie. Votre Vigueur redevient optimale au début de chaque jeu. Les petits compteurs situés dans le coin inférieur droit ou gauche de l'écran indiquent la vigueur dont dispose le joueur tout au long du jeu.

HABILETE: Plus votre niveau d'habileté est élevé, et plus votre équipe réussira les plaquages qu'elle entreprend.

BONS

Au cours du jeu, des bons vont apparaître; amenez votre joueur au-dessus d'eux pour qu'il les ramasse. Il existe deux types de bons:

Il y a les bons "à garder" qui sont des disques tournants. Vous pouvez les mettre de côté et vous en servir à la fin de chaque match pour sélectionner diverses options dans la liste suivante:

OPTIONS	BONS	RESULTAT
Corruption de responsable	2	Achète une minute de jeu supplémentaire pour le match précédent (vous ne pouvez le faire qu'une fois par jeu).
Vigueur supplémentaire	3	Augmente votre niveau de vigueur général.
Corruption du chronomètreur	3	Accroît la durée d'action des bons à effet immédiat (10 unités de temps).
Corruption de l'entraîneur	4	Diminue l'intelligence de l'ordinateur (pas pour les parties à deux joueurs).
Habileté supplémentaire	4	Accroît votre adresse au plaquage.
Diminution de la vigueur	4	Diminue la vigueur de l'adversaire.
Energie supplémentaire	6	Accroît votre force.
Réduit l'habileté	6	Réduit l'adresse de l'adversaire au plaquage.
Corruption de l'arbitre	6	Achète un avantage d'un but pour le jeu suivant, ou pour le jeu précédent si vous achetez parallèlement du temps supplémentaire
Réduit l'énergie	7	Diminue la force de votre adversaire.

Les modifications apportées aux attributs sont présentées avant un match. Notez que les changements intervenus dans les attributs de l'adversaire, dans le cadre d'une partie entre deux joueurs, sont permanents; par contre, dans une partie à un seul joueur, ils ne concernent l'adversaire que pour la manche en cours.

Les bons "à effet immédiat" sont des tuiles tournantes qui ont, lorsqu'on les ramasse, un effet immédiat correspondant à la lettre inscrite dessus:

F – Paralyse l'équipe advers (à l'exception du gardien de but) pendant dix unités de temps.

R – Réduit la rapidité de l'équipe adverse pendant dix unités de temps.

P – Protège votre équipe (ses membres ne peuvent pas être plaqués) pendant dix unités de temps.

S – Accroft la vigueur de votre équipe.

D – Réduit la vigueur de votre adversaire.

G – Vous permet d'obtenir la balle.

E – Electron: rayonnement d'énergie qui plaquera au sol tout adversaire qu'il atteindra pendant 10 unités de temps.

W – transforme la balle en arme pendant un certain laps de temps. Si on la lance, eile plaquera au sol un joueur adverse pendant 10 unités de temps.

M – Faisceau électronique à 8 rayons pendant 10 unités de temps.

J – Inverse la commande de la manette de jeu de l'advresaire pendant 10 unités de temps (partie à deux joueurs uniquement).

L'ordinateur ne peut pas faire usage de ces armes.

Pendant une partie:

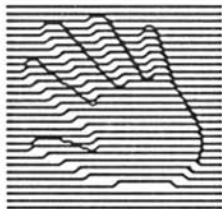
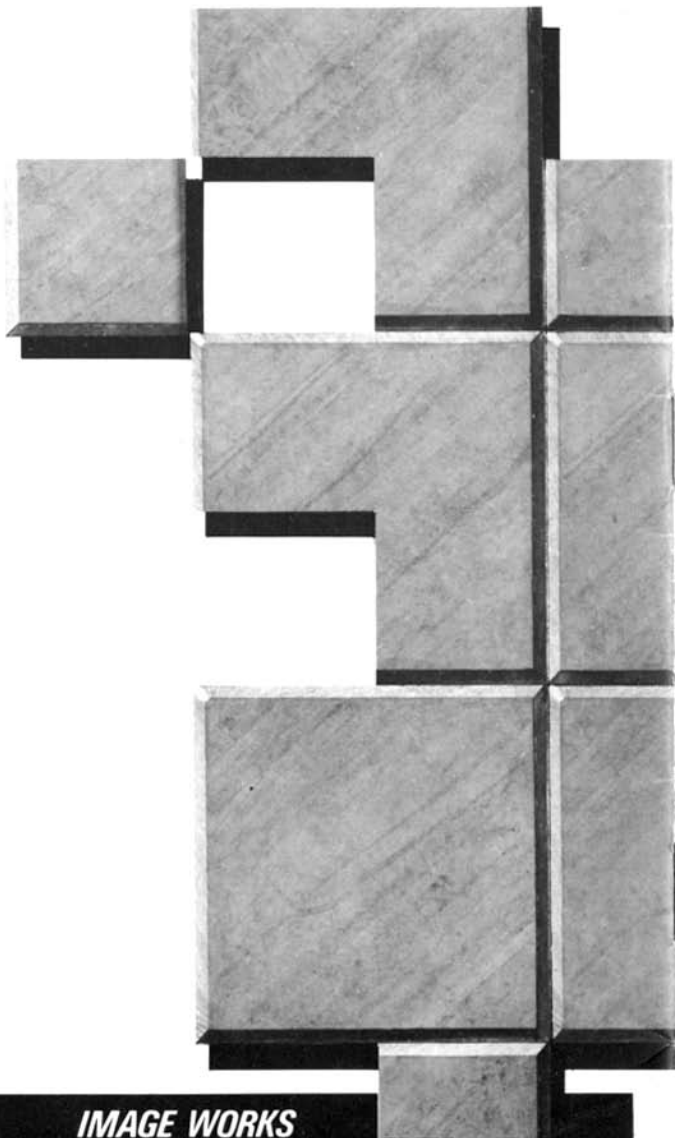
F1 – Pause

F10 – Quitter. Cette option met fin au championnat ou aux éliminatoires et ne vous laisse pas la possibilité de sauvegarder la partie.

© 1988 MIRRORSOFT LTD

© 1988 THE BITMAP BROTHERS

Ce programme informatique ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par la Loi Nationale et Internationale sur les Droits de Reproduction. La mise en mémoire dans un système de sauvegarde, la reproduction, la traduction, la duplication, la location, le prêt, la diffusion et les démonstrations publiques sont interdites sauf sur autorisation explicite et par écrit de Mirrorsoft Limited. Tous droits de reproduction et d'auteur réservés dans le monde entier.



The BITMAP BROTHERS



IMAGE WORKS

Headway House, 66-73 Shoe Lane, London EC4P 4AB

Tel: 01-377 4645 Fax: 01-583 3494 Telex: 265451 MONREF G Attention: GAM007