

**INSTRUCTION
MANUAL**

CYBERBALL

SEGA

Instructions de chargement:

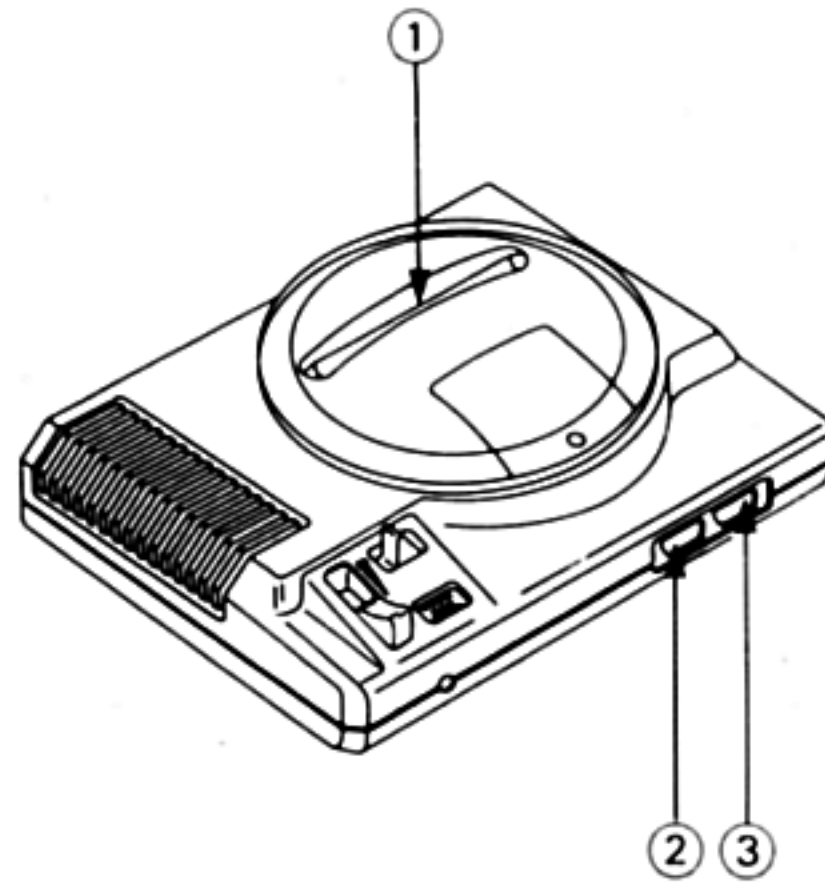
Mise en route:

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre "SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.

IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega Drive/Genesis.

- 1 Joueur: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.
 - 2 Joueurs: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive/Genesis 2.
- ① Introduisez la cartouche Mega Drive/Genesis.
 - ② Introduisez le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.
 - ③ Introduisez le bloc de commande Mega Drive/Genesis 2.



L'histoire de Cyberball

A l'origine, le football était un sport pratiqué par les êtres humains. Cependant, en 2006, le premier cas de chirurgie bionique fut découvert. Il se révéla qu'un joueur professionnel avait fait incorporer dans son genou gauche des parties robotisées, et il fut alors banni de la ligue. Deux ans plus tard, à la suite de nombreuses plaintes de la part d'équipes adverses, deux autres joueurs coupables d'avoir subi l'opération chirurgicale illégale furent exclus de la ligue.

S'efforçant de sauver le jeu qui lui était cher, le Commissaire au Football mit en place un programme de tests bioniques effectués au hasard. Comme attendu, les tests révélèrent de nombreuses infractions. Malheureusement, les efforts du Commissaire devaient néanmoins s'avérer inutiles. En raison de demandes d'augmentations de salaires de plus en plus absurdes, et des blessures subies par les joueurs devenant constamment plus graves, la ligue évolua progressivement en totalité vers la robotique. Dès 2002, le sport du football, adoré par des millions, avait changé pour toujours. Les combattants n'étaient plus des êtres vivants qui respiraient. C'étaient des Robots!

Le ballon traditionnel en peau de porc fut remplacé par une bombe de 150 kilos. Un champ de force invisible fut installé pour protéger les spectateurs (êtres humains) des débris qui volaient. Les pénalités furent abrogées en totalité.

Désormais, vous pouvez prendre les rênes et conduire votre équipe à la gloire suprême avec "Cyberball"! Faites votre choix entre 100 formations offensives, ou arrêtez sur place l'autre équipe avec l'une de vos défenses, un véritable mur impénétrable! Achetez de nouveaux Robots, de meilleure qualité, quand les vôtres s'écroûlent! Toute l'exaltation et tout le spectacle du football, ainsi qu'une incursion dans le futur, sont maintenant à vous avec Cyberball!

Prenez les Commandes

Apprenez les fonctions de chaque bouton sur votre Tableau de Commandes avant de commencer à jouer.

① Bouton D

- Déplace la flèche durant la sélection de Mode.
- Déplace la flèche durant la sélection de jeux et de formations.
- Déplace le Robot qui contrôle le ballon.

NOTE: Le Robot qui détient le ballon est d'une couleur différente de celle des autres Robots.

- Déplace le Robot que vous contrôlez pour la défense.
- Déplace la fenêtre de sélection en mode Atelier.
- Dirige les essais de passe ou de lancement de ballon.

② Bouton de mise en marche

- Met le jeu en marche.
- Avance à travers les écrans de sélection.

③ ④ ⑤ Boutons A, B et C

- Sélectionnent les options, les jeux et les formations.
- Effectuent les passes et les lancements du ballon.
- Appliquent l'Auxiliaire Turbo à tout joueur de la défense.
- Change le Robot contrôlable sur l'équipe de défense.

NOTE: Vous ne pouvez pas prendre contrôle des Joueurs de Ligne pour l'offensive ou la défense.



Regles et Reglementations

Cyberball a été développé à partir du football américain, mais les règles ont été simplifiées pour le jeu par Cyborgs.

TERRAIN: Largeur de 53 yards (49 mètres)
longueur de 100 yards (92 mètres).

JOUEURS: 7 Robots par équipe.

PERIODES DE JEU: 6 périodes de jeu par match
(excluant prolongation - voir page 66).

DURÉE: 3 minutes par période de jeu.

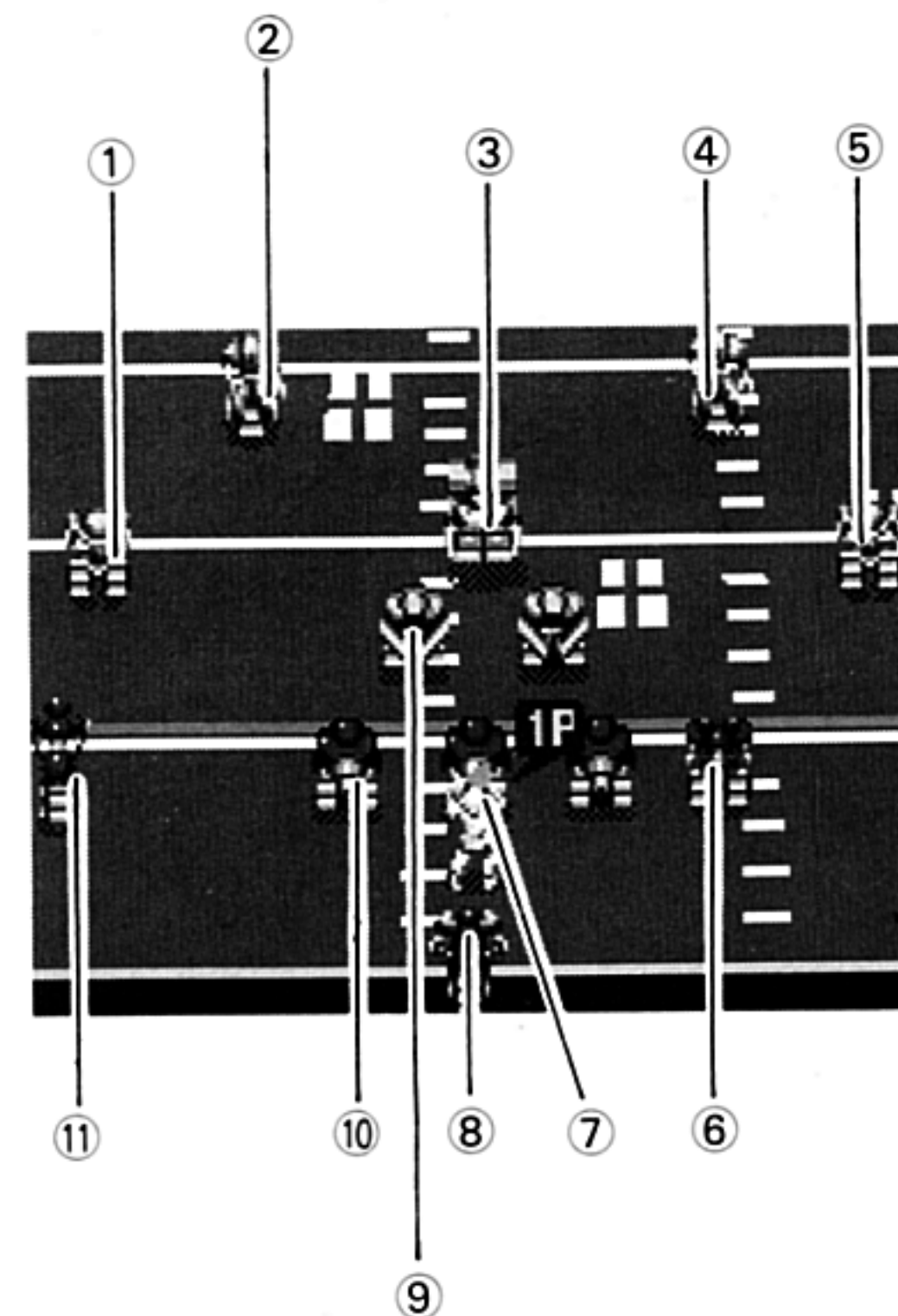
FINS DE JEU: 6 par équipe et par match.

SEQUENCES: Normalement, l'équipe offensive a 4 jeux soit pour déplacer le ballon sur la Ligne de Désamorçage du Ballon (ligne de 46 mètres), soit pour passer la Ligne de But de l'adversaire. Si ces jeux n'atteignent aucun des objectifs, le ballon explose et l'autre équipe reprend le match. Lorsque le ballon explose alors qu'il est en possession d'un Robot, ce dernier explose en même temps et est évacué par une machine de surveillance spéciale.

MARQUAGE DES BUTS: Si l'équipe offensive passe la Ligne de But de l'adversaire et entre avec le ballon dans la Zone Finale, elle marque un Touché-au-but (6 points). Elle peut alors tenter la Transformation, ou le Point Après Touché-au-but (2 points si essai, ou 1 point si passé). Si l'équipe à la défense peut intercepter le détenteur du ballon dans sa propre Zone Finale, une Sécurité est accordée, et l'équipe à la défense obtient 2 points ainsi que la possession du ballon sur sa propre ligne de 18 mètres. Plutôt dur, n'est-ce pas?

ETAT DU BALLON: Le ballon, constitué de matériaux explosifs variés, s'échauffe progressivement pendant le jeu. En conséquence, il est susceptible d'exploser, et explosera

- ① Arrière
- ② Sécurité
- ③ Arrière de Ligne
- ④ Sécurité
- ⑤ Arrière
- ⑥ Joueur Compact
- ⑦ Demi arrière
- ⑧ Arrière de Descente
- ⑨ Joueurs de Ligne en Défense
- ⑩ Joueurs de Ligne en offensive
- ⑪ Receveur Majeur

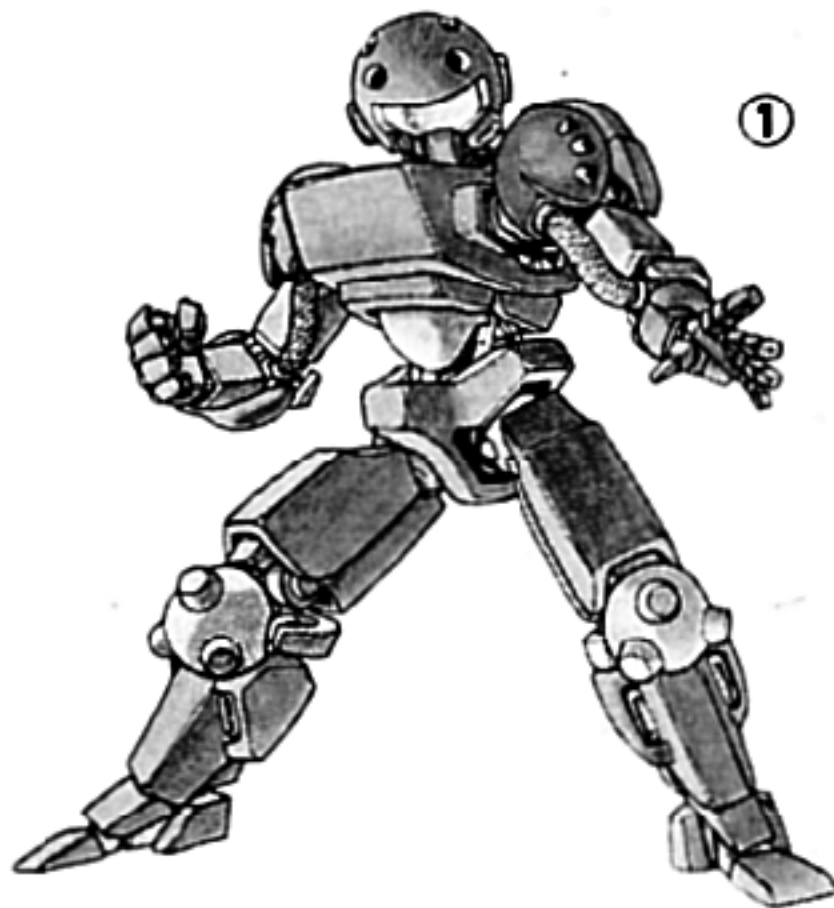


Equipe offensive

Avant de commencer, il vous faut comprendre la fonction de chaque membre de votre équipe.

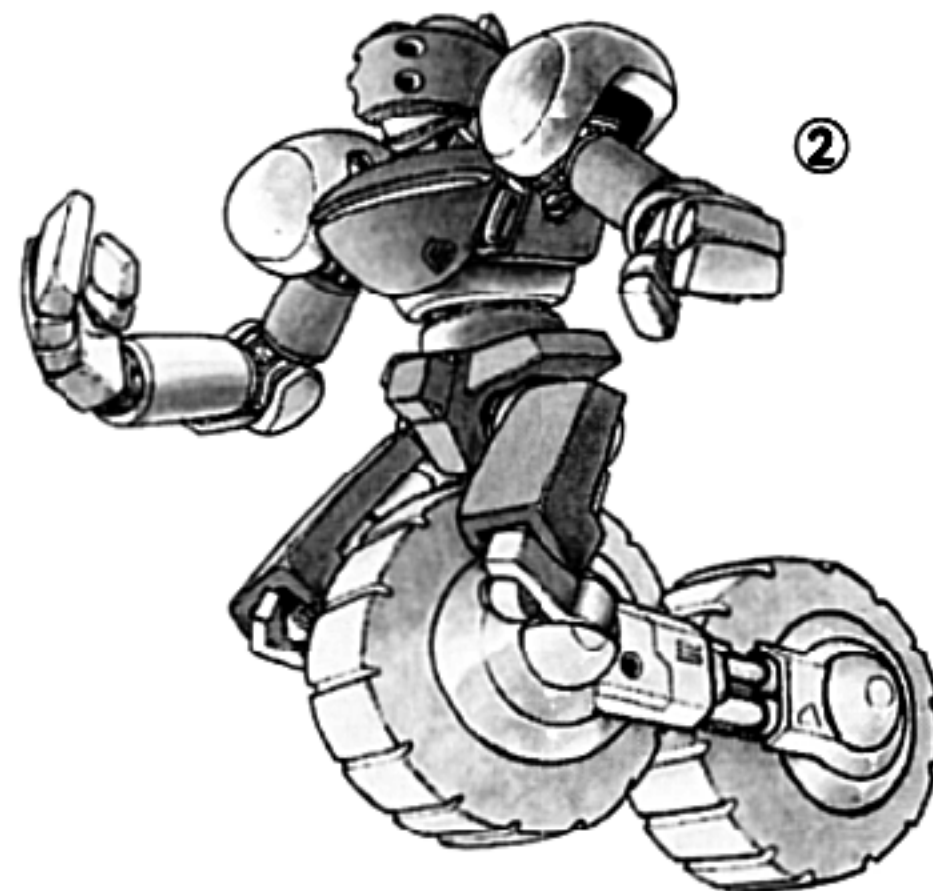
① Demi arrière

Il est responsable de l'offensive sur le terrain. Son premier devoir est d'assurer qu'un joueur reçoive le ballon à l'une des positions dénommées "positions d'habileté": Demi arrière, Receveur Majeur, ou Joueur Compact. Cependant, si tous les joueurs sont bien marqués, il peut s'échapper et disputer du terrain lui-même. Soyez néanmoins prudent. Si vous le soumettez trop au contact physique, il succombera. Débarassez-vous du ballon avant qu'il soit touché.



② Arrière de Descente

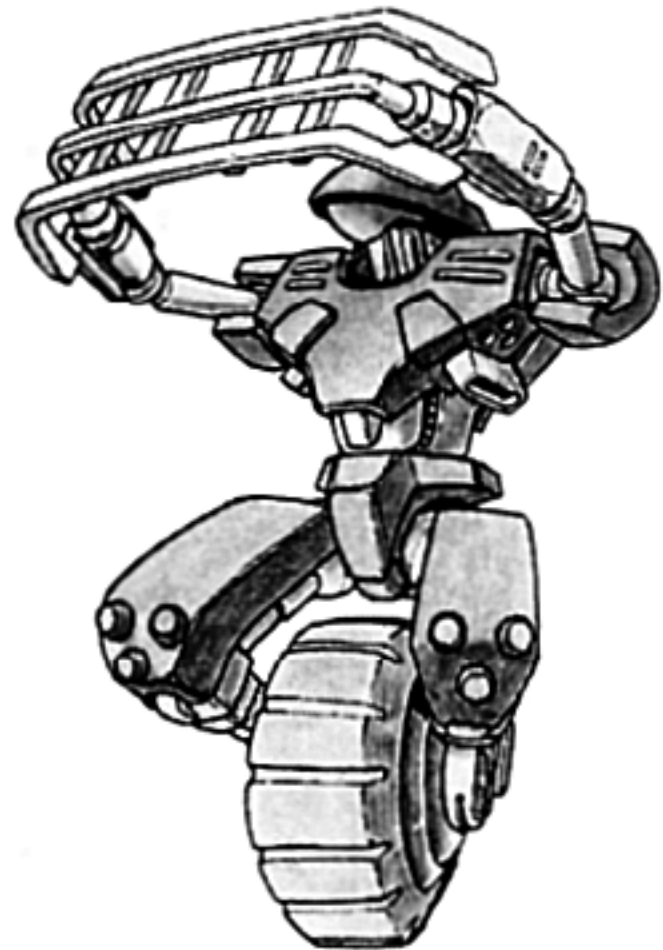
On l'utilise principalement pour des jeux de Descente. Il a aussi d'autres fonctions. Il peut être le bloqueur leader lors d'une échappée de Demi arrière, ou être celui qui attrape une passe si tous les autres receveurs sont marqués. Ne le perdez pas de vue, car il se déplacera souvent derrière la Ligne de Mêlée avant que le ballon soit saisi.



③ Receveur Majeur

Evidemment, en ce qui concerne le jeu de passe, c'est lui qui assume la plus grande partie du travail. Il est rapide, et il suffit simplement de quelques feintes pour qu'il puisse aller jusqu'à marquer un but. Il est capable de jeu subtil, mais il n'est pas aussi fort que les autres joueurs. Vous pouvez vous fier à sa grande taille par rapport à celle de la plupart des joueurs à la défense!

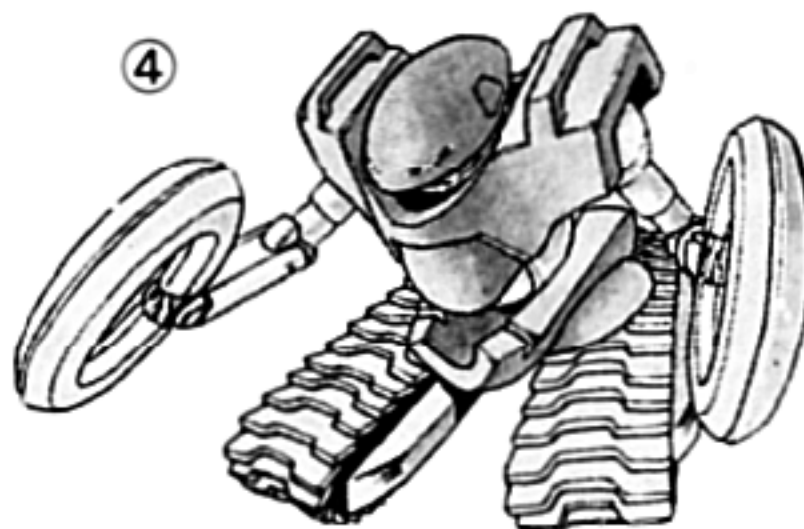
③



④ Joueur Compact

C'est un receveur de courte portée qui démontre une étonnante rapidité, et il est plutôt rusé. Il est à l'origine de déploiements sous les Receveurs Majeur qui portent assistance à la défense. Il n'est pas un joueur pouvant déstabiliser le jeu, mais il est certain qu'il peut vous sortir d'un mauvais pas pendant le match!

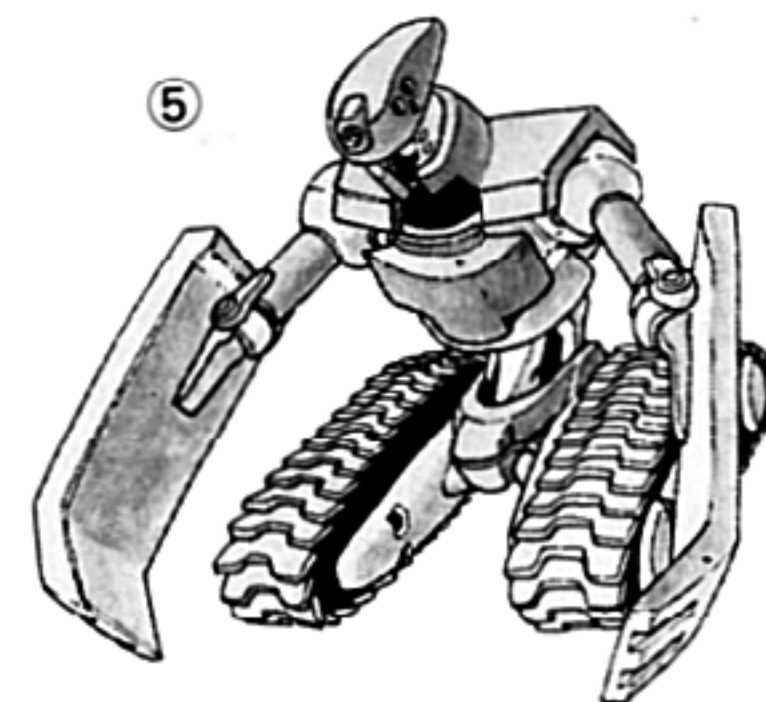
④



⑤ Les Joueurs de Ligne

La santé et le bien-être de votre Demi arrière reposent sur ces 3 monstres. Ils gardent la Ligne de Mêlée et tentent de maintenir les joueurs se ruant à la défense en dehors du terrain arrière. Vous ne pouvez pas les contrôler, et ils ne sont pas très rapides. Faites donc toujours attention au Blitz!

⑤



Equipe de Defense

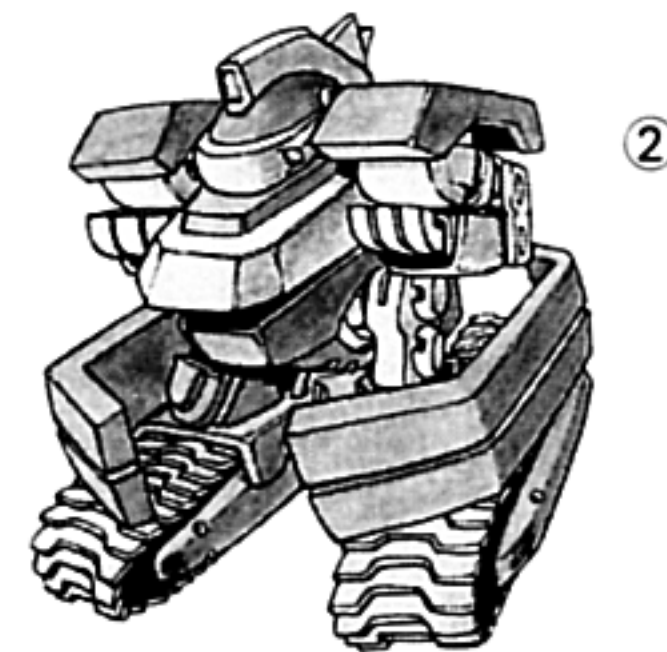
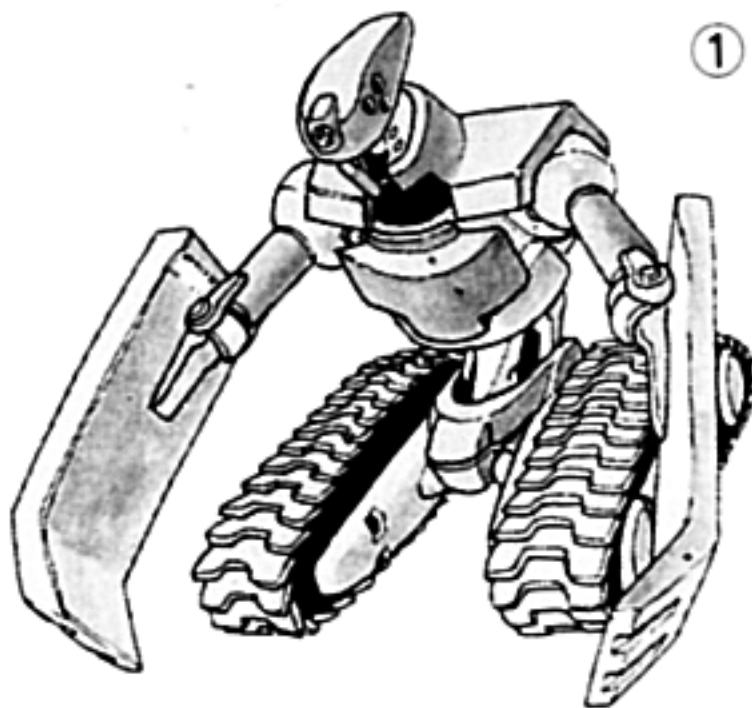
Comme pour l'offensive, chaque membre de l'équipe a certaines responsabilités pour la défense.

① Joueurs de Ligne

Ces monstres doivent soit exercer une pression sur le Demi arrière adverse lors de jeu de Passe, soit résister et combler les trous dans la ligne lors de jeu de Descente. Ils ne peuvent pas être contrôlés, mais ne vous inquiétez pas trop. Ils se montrent toujours prêts à jouer!

② Arrière de Ligne

C'est le capitaine de l'unité de défense. Il lui faut aider les Joueurs de Ligne à repousser l'attaque de descente de l'autre équipe, et se retirer pour jouer en défense de passe. Il représente une bonne combinaison de taille, de vitesse et de force. Utilisez-le comme il faut, et vous ne perdrez pas trop de points.

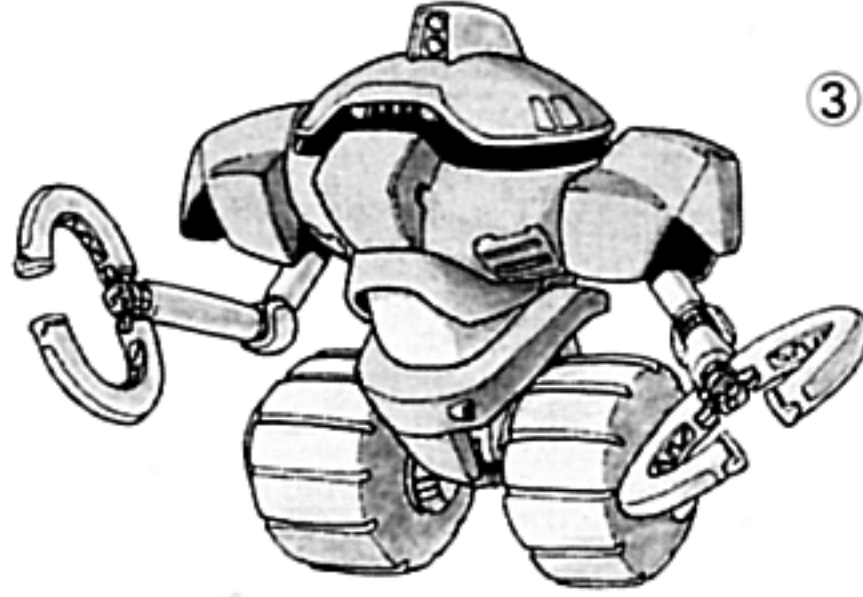


③ Arrière

C'est le plus rapide des joueurs à la défense, et il est responsable de la défense de passe pour chaque touché-au-but. Si vous voulez une défense de barrage, essayez le Blitz sur lui occasionnellement. Mais ne le faites pas lorsqu'ils sont près de votre ligne de but. C'est trop risqué.

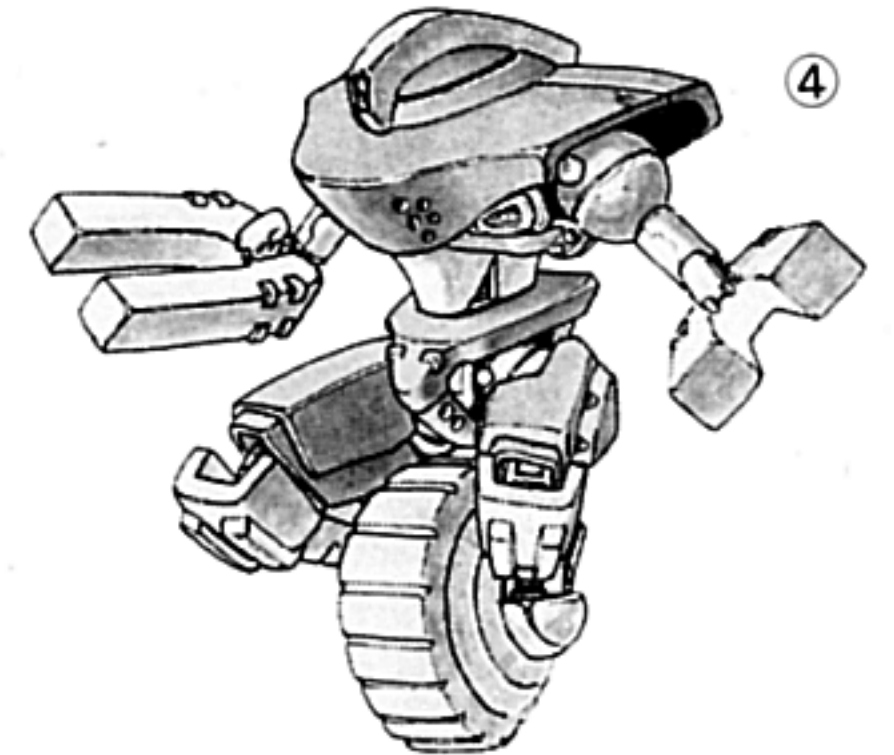
④ Sécurité

Un nom très approprié pour cette position, du fait qu'il est le dernier joueur entre l'offensive et votre Zone Finale. La dernière ligne de défense!



Introduction des Equipes

La Ligue Internationale Cyberball comprend 28 équipes représentant différentes villes ou régions aux Etats-Unis. Elles sont divisées en 2 Conférences: La Conférence Cyberball Américaine (ACBC) et la Conférence Cyberball Nationale (NCBC). Chaque Conférence est constituée de 14 équipes regroupées en 3 divisions: ATLANTIQUE, CENTRALE, et PACIFIQUE.



Langage des Points

Offensive

Considérons quelques modèles de jeux dans le manuel de jeu Cyberball. Il existe un total de 103 formations d'offensive, et avant chaque jeu, vous aurez à votre disposition 4 formations de Descente, de Passe ou d'Option. Celles qui apparaissent sont celles qui ont été jugées les plus efficaces en rapport avec votre situation actuelle (position de terrain, état du ballon, etc.).

Jeu de Descente

Le jeu de Descente que nous considérerons s'appelle "SHAKEDOWN". Comme vous pouvez le voir, il y a 2 Arrières de Descente en position derrière et sur chaque côté du Demi arrière. Le côté droit de l'offensive est renforcé.

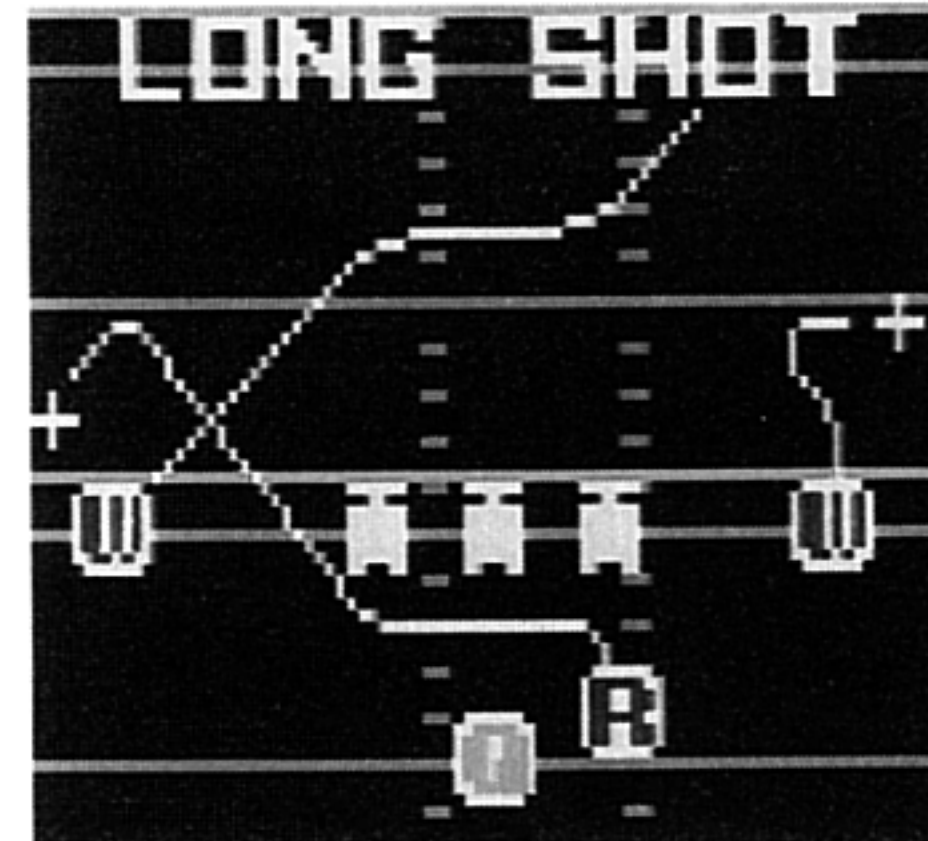
Le Demi arrière exécutera une petite feinte à l'Arrière de Descente, ensuite tournera et lancera le ballon à l'autre joueur de Descente. Il devrait disposer d'un grand champ de descente si le Demi arrière a effectué le lancement assez rapidement. Un bon envoi si l'Etat du Ballon est toujours "Froid" et si vous êtes toujours loin de la Ligne de Désamorçage du Ballon ou de la Zone Finale.



Pour lancer le ballon à l'Arrière de Descente, utilisez le bouton D pour pointer le Demi arrière dans cette direction, et ensuite appuyez sur le bouton A, B ou C. Dès que l'Arrière de Descente a le ballon, vous devez utiliser le bouton D pour le manoeuvrer vers l'avant du terrain.

Jeux de Passe

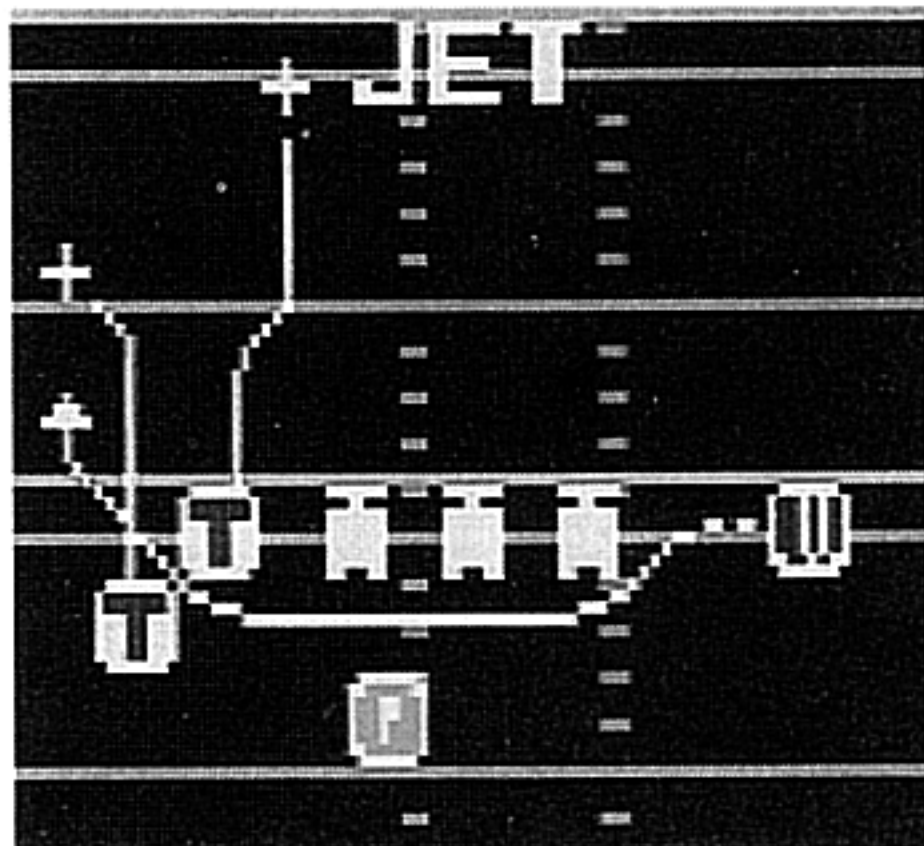
Ce jeu s'appelle "LONG SHOT". Il n'y a pas de Joueur Compact dans cette formation. Le Recepteur Majeur en position en dehors du côté gauche de la ligne effectuera un long parcours l'amenant à travers le terrain. Le receveur à droite effectuera un court parcours d'accrochage, et l'Arrière de Descente s'échappera sur la partie ouverte sur le côté gauche du terrain. Ce jeu est bon, car il amène la défense à se déployer, ce qui veut dire qu'ils doivent occuper une grande partie du terrain afin de vous empêcher de réussir. S'ils ne sont pas exécutés au bon moment, des parcours en profondeur résultent souvent en Interceptions. Réfrénez donc l'envie d'aller en profondeur à chaque jeu et utilisez à bon escient vos receveurs de courte portée.



Si vous utilisez des Marqueurs de Passe servez-vous du bouton D pour pointer le Demi arrière dans la direction du Marqueur de Passe où votre receveur prévu se dirige, et ensuite appuyez sur le bouton A, B ou C pour qu'il soit envoyé. Si l'essai de passe réussit, le receveur qui attrappe le ballon changera de couleur. Utilisez le bouton D pour le déplacer. Si vous ne pouvez pas effectuer la connexion, le message "INCOMPLETE PASS" apparaîtra sur l'écran.

Jeux d'Option

Il existe un mélange de possibilités de descente et de passe. Cette formation particulière est désignée sous le terme "JET". 2 Joueurs Compacts sont utilisés dans cette situation. Les deux sont en position sur le côté gauche de la ligne. Ils effectueront des parcours, mais leur fonction principale dans ce jeu est d'exécuter des blocages pour le Receveur Majeur. Il se déplacera depuis l'autre côté de la ligne, et recevra un envoi du Demi arrière. Ceci ressemble à un jeu de Flanc-garde Inversé et, lorsqu'il est exécuté correctement, c'est une arme mortelle!

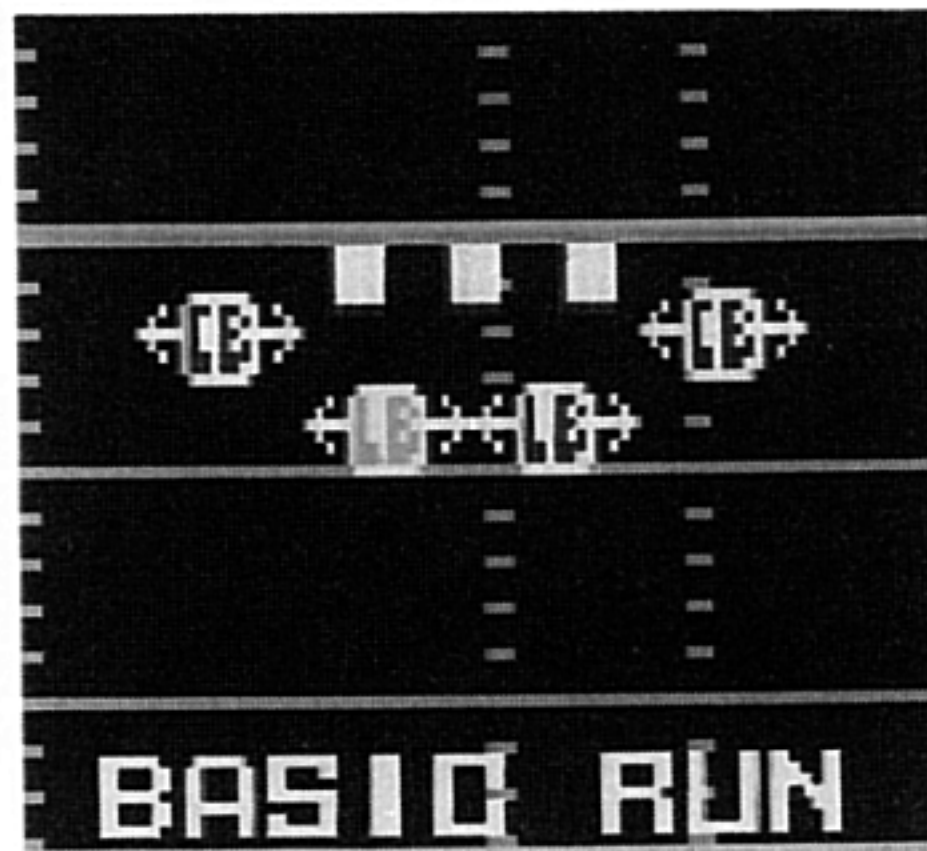


Défense

Vous disposez de 12 formations pour la défense, et chacune est conçue pour être efficace contre de nombreux ensembles d'offensive. Avant chaque jeu, les 4 formations pour la catégorie que vous avez choisie apparaîtront.

Court

Ces formations sont conçues pour arrêter des passes et des descentes courtes. Cette formation s'appelle "BASIC RUN". Il y a 2 Arrières de Ligne et 2 Arrières dans cet ensemble. Les Arrières jouent sur les deux extrémités de la ligne (comme extrémités de défense), et leur tâche est de poursuivre latéralement le joueur de descente dans un jeu de Descente pour l'empêcher de s'échapper. Les Arrières de Ligne jouent derrière les Joueurs de Ligne de manière à combler les trous dans la ligne. Cet ensemble est extrêmement efficace contre les jeux de Descente, mais très dangereux contre la passe.

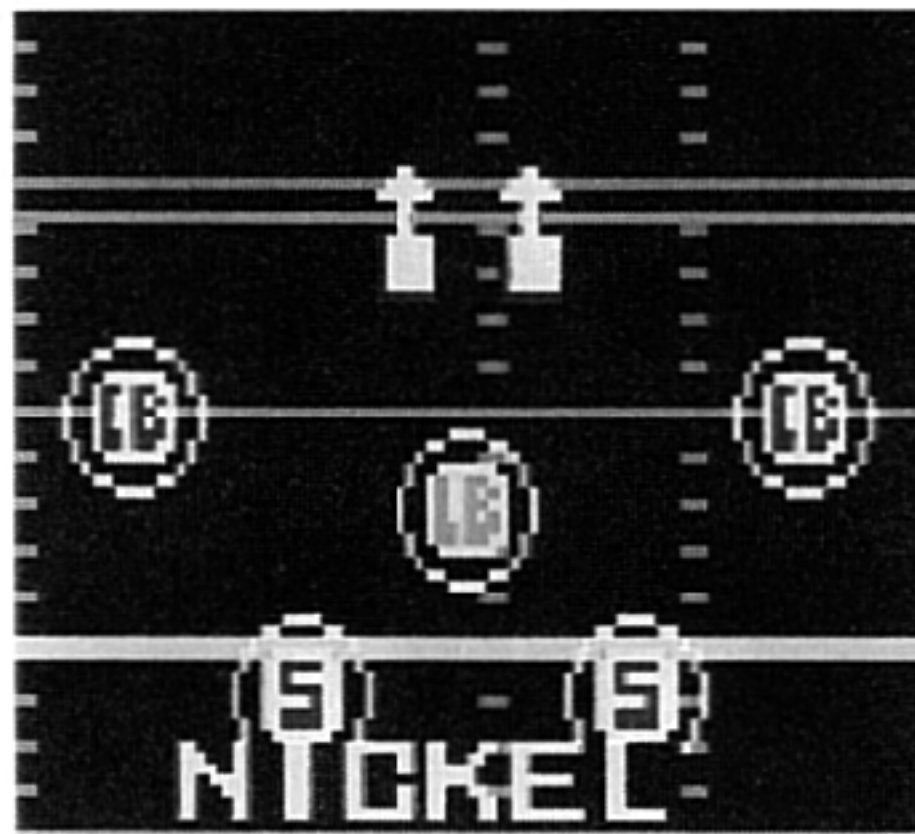
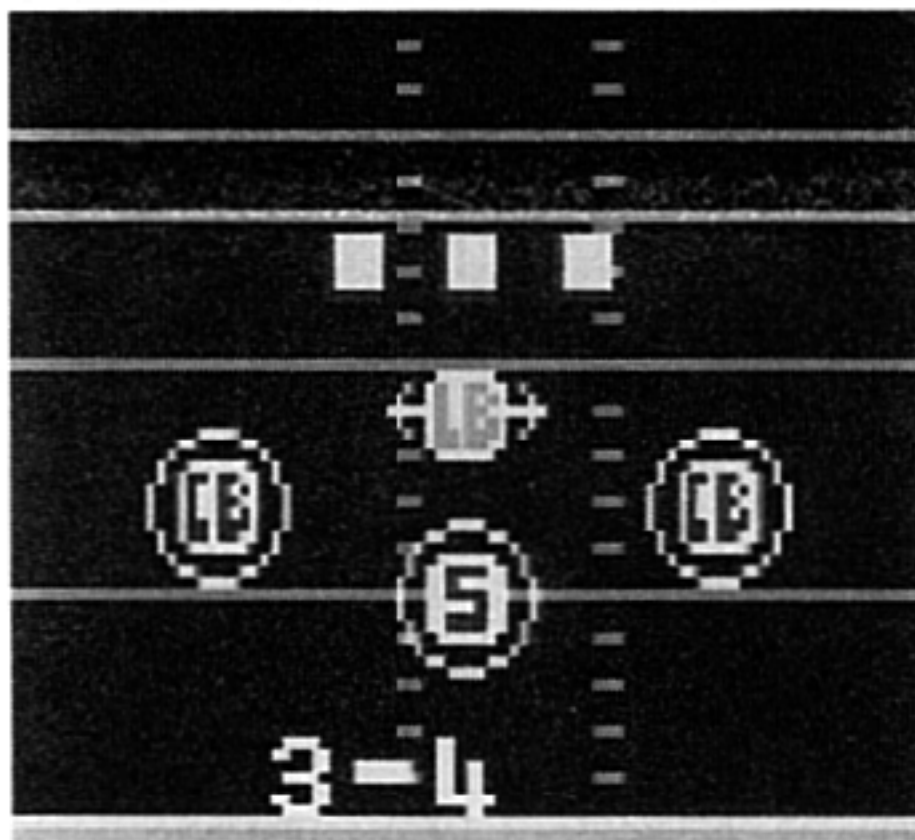


Intermédiaire

La formation que vous voyez ici est le "3-4". Les Arrières jouent quelques mètres à l'extérieur de la ligne à chaque extrémité, l'Arrière de ligne joue derrière le Joueur de Ligne Intermédiaire, et la Sécurité est introduite. Il s'agit d'une formation aux talents variés. L'Arrière de Ligne est lié à l'Arrière de Descente, mais il n'a pas à s'inquiéter si le détenteur du ballon le passe: l'un des autres joueurs à la défense peut venir à l'aide. On peut faire appel à cette formation en toute sécurité dans presque toute situation.

Long

Voici une formation s'appelant "NICKEL", qui est conçue spécifiquement pour arrêter la passe. Son nom provient du nombre des joueurs de passe à la défense sur le terrain (cinq). L'Arrière de Ligne joue légèrement derrière le Joueur de Ligne Intermédiaire, les Arrières jouent quelques mètres à l'extérieur de la ligne, et les deux Sécurités sont en position en profondeur. L'Arrière de Ligne est le seul joueur contrôlable qui peut venir en aide si l'autre équipe décide d'effectuer une descente avec le ballon contre cette formation. Si vous menez à une période tardive du match, et si vous ne voyez pas d'inconvénients à ce qu'ils déplacent le ballon et perdent leur temps tant qu'ils ne marquent pas de but, c'est un ensemble qui est bon à utiliser.



Etat du Ballon

Le ballon est constitué de matériaux explosifs qui s'échauffent progressivement durant le jeu. L'offensive doit soit franchir la Ligne de Désamorçage du Ballon, soit pénétrer avec le ballon dans la Zone Finale de l'adversaire avant qu'il n'explose. Il existe 4 conditions: Froid, Chaud, Très Chaud, et Critique. L'Indicateur de l'Etat du Ballon à la partie supérieure des écrans de sélection Jeu/Formation vous tiendra informé. Si l'Etat du Ballon est Critique et que vous êtes à cent lieues de votre but, essayez d'acquérir le plus possible de terrain. Même si vous ne pouvez pas atteindre le but, vous ferez en sorte qu'il devienne un peu plus difficile pour l'autre équipe de marquer des buts.



Comment Commencer

Selection de Mode

On peut jouer au Cyberball avec un joueur contre l'ordinateur, ou avec 2 joueurs l'un contre l'autre. Le Mode "LEAGUE" est seulement pour un joueur, et consiste d'une saison de 16 semaines suivie de seconds matches et, bien entendu, de la Coupe Cyber. Le mode "VERSUS" est pour deux joueurs jouant 1 match uniquement. Pour continuer avec ce mode après un match, vous devez sélectionner à nouveau les équipes.

Le Mode "OPTIONS" vous donne la possibilité de choisir certaines conditions de match avant de commencer à jouer. Le Mode "PASSWORD" est sélectionné lorsque vous désirez entrer un Mot de Passe et continuer à jouer depuis le moment où vous vous êtes arrêté auparavant. Il n'existe pas de Mots de Passe dans le mode à 2 joueurs.

Pour sélectionner un Mode, déplacez la boîte de Sélection vers le haut ou vers le bas en utilisant le bouton D, et ensuite appuyez sur le bouton A, B ou C pour effectuer la sélection.



Jeu League (1 Joueur)

En choisissant ce mode, vous avez fait le premier pas sur le chemin du championnat Cyberball! Vous pouvez choisir n'importe laquelle des 28 équipes de la Ligue Internationale Cyberball, et l'ordinateur vous affrontera avec une équipe différente pour chaque match. Après chaque match, gagné ou perdu, les classements de la ligue apparaîtront en même temps que le Mot de Passe. Si vous terminez la saison de 16 semaines ordinaire avec le meilleur résultat gagné/perdu dans votre Division, ou l'un des 5 meilleurs résultats dans votre Conférence, vous obtenez le droit de continuer jusqu'aux seconds matches. Bien entendu, l'ordinateur établit le programme. Les vainqueurs de Division doivent gagner 2 matchs pour recevoir la Coupe Cyber, alors que les 2 équipes "cartes au hasard" doivent gagner un total de 3 matchs pour être admises à la finale. Le gagnant de la Coupe Cyber devient le champion de la Ligue Internationale Cyberball!

Jeu Versus (2 Joueurs)

Dans ce mode 2 joueurs peuvent se cogner la tête pour 1 match seulement. La seule chose en jeu est l'orgueil des joueurs!

Les diagrammes de formation dans ce mode sont différents de ceux du mode à 1 joueur. Ils apparaissent dans 3 colonnes, avec 4 formations dans chaque colonne. Ceux du Joueur 1 se trouvent sur le côté gauche de l'écran et ceux du Joueur 2 sur le côté droit. Choisissez une rangée en utilisant le bouton D, et ensuite sélectionnez une formation en utilisant le bouton A, B ou C. Rappelez-vous: la formation à gauche est sélectionnée en appuyant sur le bouton A, la formation du centre est choisie en appuyant sur le bouton B, et celle à droite peut être sélectionnée en appuyant sur le bouton C. Ne laissez pas votre adversaire voir le bouton sur lequel vous appuyez!



Mot de Passe

Ce mode s'utilise pour entrer un Mot de Passe que vous avez noté auparavant. Le but de ceci est de vous permettre de faire une pause durant le jeu, et de le reprendre où vous l'avez quitté.

Lorsque vous sélectionnez ce mode, une grille remplie de lettres et de chiffres apparaît. Au moyen du bouton D, trouvez le caractère voulu et sélectionnez-le en appuyant sur le bouton A ou C. Veillez à vérifier à nouveau ce que vous avez entré avant de sortir ce mode. Si vous entrez les caractères erronés, le message "PASSWORD ERROR" s'affichera sur l'écran. Pour annuler une sélection, déplacez la boîte de sélection sur les symboles de flèche appropriés et appuyez sur le bouton A ou C.



Options

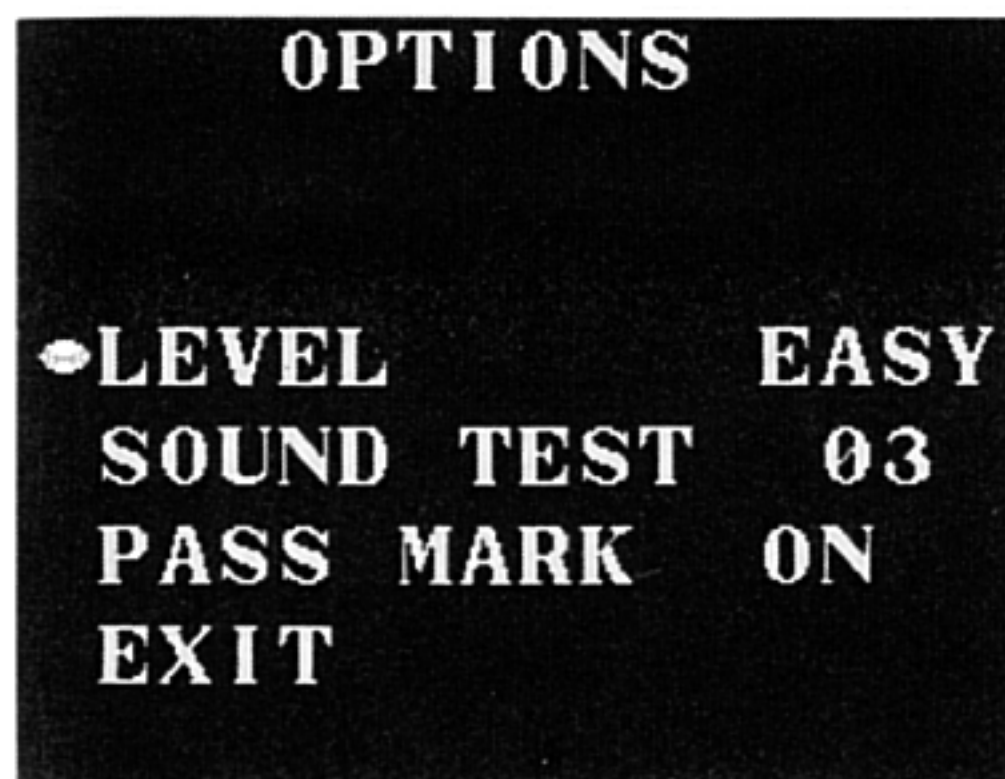
Sélectionnez ce mode pour établir les conditions de match. Appuyez sur le bouton D vers le haut ou le bas pour trouver la catégorie, et à gauche ou à droite pour établir la condition particulière. Quand vous avez terminé, déplacez la boule de sélection vers le bas sur le mot "EXIT" et appuyez sur le bouton A, B ou C pour quitter l'écran Options.

NIVEAU: Facile, Normal, Difficile, Le plus difficile

TEST DE SON: Vous pouvez écouter tout effet de son utilisé durant un match.

MARQUE DE PASSE: Des marques apparaîtront sur le terrain quand vous êtes sur l'offensive. Elles vous aideront à effectuer des passes plus précises. Dans le mode Versus, vous pouvez décider de jouer sans elles (appuyez sur le bouton D à gauche).

SORTIE: Choisissez ceci pour quitter l'écran Options



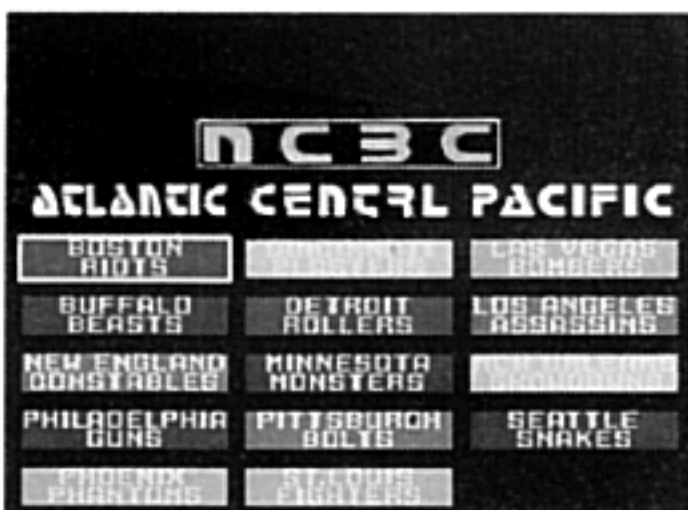
Selectionnez une Conférence

Comme indiqué précédemment, la Ligue Internationale Cyberball consiste de 28 équipes dans 2 Conférences. Lorsque cet écran apparaît, déplacez la flèche à gauche ou à droite au moyen du bouton D, et appuyez sur le bouton A, B ou C pour sélectionner soit la ACBC (Conférence Cyberball Américaine), soit la NCBC (Conférence Cyberball Nationale).

Choisissez une Équipe

Après avoir choisi une Conférence, les noms des équipes dans cette Conférence apparaîtront. Encore une fois, utilisez le bouton D pour trouver l'équipe que vous désirez, et sélectionnez-la en appuyant sur le bouton A, B ou C.





Apportez vos Robots ici!

Si vous avez assez de fonds, vous pouvez acheter un Robot neuf. Toutes les positions sont disponibles, sauf le Joueur de Ligne. Les Robots sont fabriqués avec des matériaux différents, et certains sont plus rapides, plus robustes, et plus chers que d'autres. L'Atelier est particulièrement précieux pour vous si vous avez bien entamé la saison, ou si vous jouez en mode Versus.

Les Robots que vous pouvez acheter apparaissent sur le côté gauche de l'écran Atelier, catégorisés par position. Si vous voulez consulter une autre position, déplacez la boîte de sélection sur "NEXT" et appuyez sur le bouton A, B ou C. Pour acheter l'un des "bots", déplacez la fenêtre de sélection sur la position que vous désirez au moyen du bouton D, et appuyez sur le bouton A, B ou C. Quand vous avez fait vos achats, déplacez la boîte vers le bas sur "EXIT" et appuyez sur le bouton A, B ou C pour commencer le match.

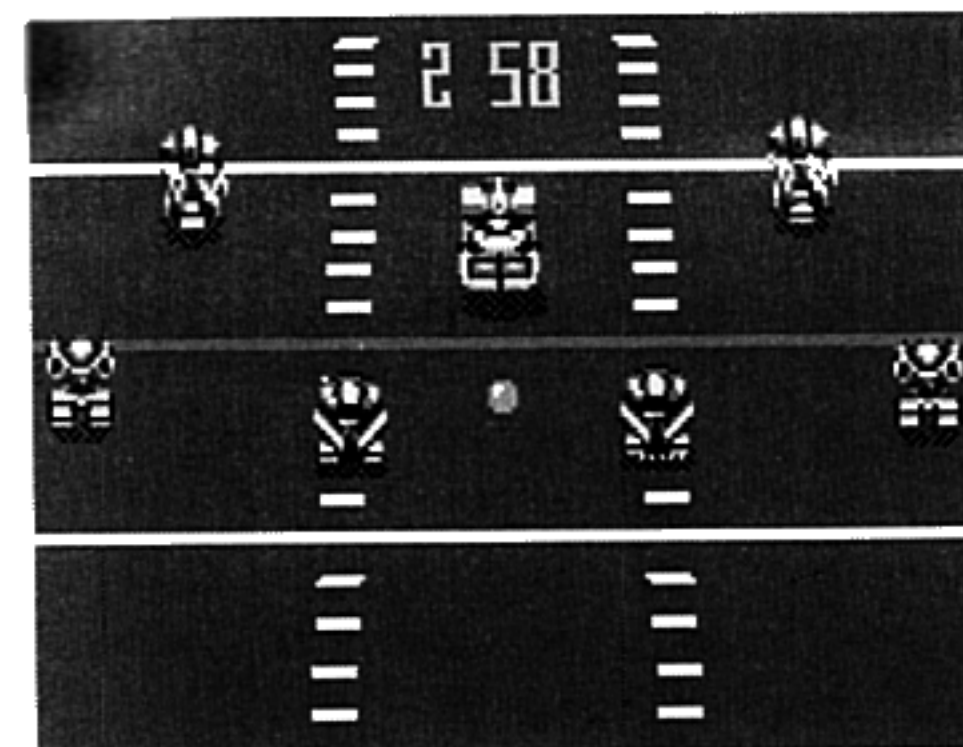
Commencement du Match

Coup d'Envoi!

Pour commencer le combat, l'ordinateur ou le Joueur 2 donne le coup d'envoi. En cas de jeu en mode Versus, le Joueur 2 n'a rien à faire du fait que le ballon est envoyé automatiquement. Avant le coup d'envoi, vous pouvez décider lequel de vos Robots vous contrôlerez. Si vous ne changez rien, le Robot du centre sera sous votre contrôle. Pour sélectionner un autre Robot, appuyez sur le bouton A, B ou C. Le Robot que vous sélectionnez change de couleur.

Retour de Coup d'Envoi!

L'équipe qui reçoit le coup d'envoi essaiera de l'avancer à l'avant du terrain jusqu'à ce que l'autre équipe l'arrête. Dès que le jeu est terminé, l'équipe qui reçoit part sur l'offensive à partir du point où le détenteur du ballon a été intercepté ou forcé à sortir des limites. A moins, bien sûr, qu'il l'ait gardé tout le temps pour un Touché-au-but. Ce qui est possible, mais peu probable!



Si le coup d'envoi est attrapé dans la Zone Finale, il existe 2 possibilités. Tout d'abord, si le détenteur du ballon décide de rester dans la Zone Finale jusqu'à ce qu'il soit touché par n'importe quel joueur de l'autre équipe, l'offensive de son équipe s'effectuera à la ligne de 18 mètres. Cependant, s'il sort de la Zone Finale et est ensuite ramené de force et intercepté, une Sécurité est établie. L'équipe envoyant le ballon reçoit 2 points ainsi que la possession du ballon sur sa propre ligne de 18 mètres.

A l'attaque!

Pour l'offensive, de nombreuses options sont à votre disposition. L'écran de Sélection de Jeu apparaît après la fin de chaque jeu. Pour sélectionner "RUNNING", "PASS" ou "OPTION", déplacez la flèche de sélection au moyen du bouton D, et ensuite appuyez sur le bouton A, B ou C. L'écran de Sélection de Formation apparaît alors, et les 4 formations les plus susceptibles de réussir dans votre situation s'affichent. Pour choisir l'une d'elles, déplacez la fenêtre de sélection au moyen du bouton D, et ensuite appuyez sur le bouton A, B ou C. Observez l'Indicateur de Durée au bas de l'écran. Il indique combien de temps il vous reste pour sélectionner un jeu ou une formation. Quand vous êtes sur l'offensive, utiliser tout ce temps est une bonne manière de rester en possession du ballon et d'empêcher votre adversaire de causer tout dégât.



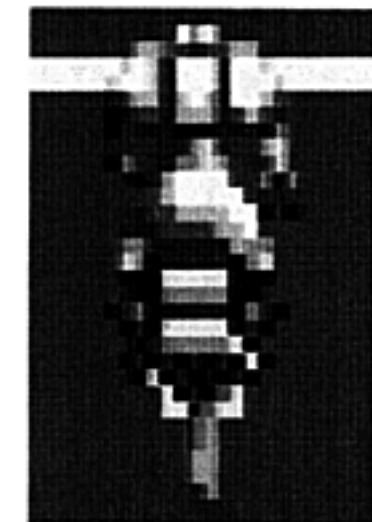
Defendez-vous!

En défense, vous disposez de 12 formations différentes. D'abord, l'écran de Sélection de Jeu apparaît. Pour choisir un jeu "SHORT", "MEDIUM" ou "LONG", déplacez la flèche de sélection au moyen du bouton D, et ensuite appuyez sur le bouton A, B ou C. Pour sélectionner l'une des 4 formations qui apparaîtront automatiquement, déplacez la fenêtre de sélection au moyen du bouton D, et ensuite appuyez sur le bouton A, B ou C. Lorsque vous êtes en défense, vous n'aurez pas la possibilité de réduire beaucoup de temps sur l'horloge.

Auxiliaire Turbo

Vous pouvez donner à vos joueurs à la défense un petit coup sur leurs derrières bioniques avec le système Auxiliaire Turbo. Pour rendre un joueur plus performant, appuyez sur le bouton A, B ou C durant un jeu (par exemple, en poursuivant un joueur en descente qui s'échappe).

NOTE: Vous pouvez rendre plus performant votre joueur contrôlable seulement une fois pour chaque touché-au-but. D'autres joueurs à la défense peuvent indépendamment recevoir plusieurs fois de l'énergie supplémentaire.

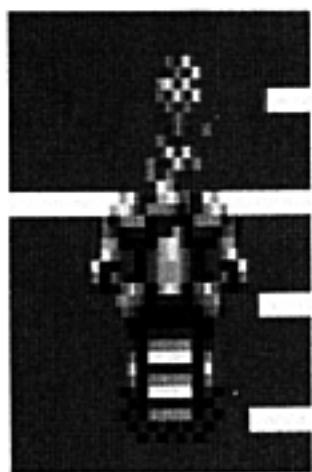


Fin de Jeu!

Tout en décidant de votre stratégie suivante, offensive ou à la défense, ou en essuyant la sueur de vos mains, vous pouvez faire une petite pause. Pour ceci, déplacez la flèche de sélection vers le bas (au moyen du bouton D) pour qu'il pointe sur "TIME OUT" et ensuite appuyez sur le bouton A, B ou C. L'Indicateur de Durée augmentera de niveau, et votre Fin de Jeu durera jusqu'à ce que l'indicateur se trouve au niveau zéro. Vous disposez seulement de 6 Fins de Jeu par match. Utilisez-les donc avec parcimonie!

Robots degageant de la fumee

Les Robots en positions d'habileté en offensive (Demi arrière, Arrière en Descente, Receveur Majeur et Joueur Compact) sont susceptibles d'exploser lorsqu'ils sont soumis à trop de contact. L'avertissement de la désintégration possible se traduit par des flots de fumée s'échappant de la tête du Robot atteint. Quand un de ces Robots a reçu un coup particulièrement mauvais, il vous sera donné la possibilité d'en acheter un neuf dans l'écran de sélection de Formation. Vous devriez acheter le Robot offert dès que possible, car le joueur qui dégagent de la fumée lâchera certainement le ballon s'il se fait encore frapper!



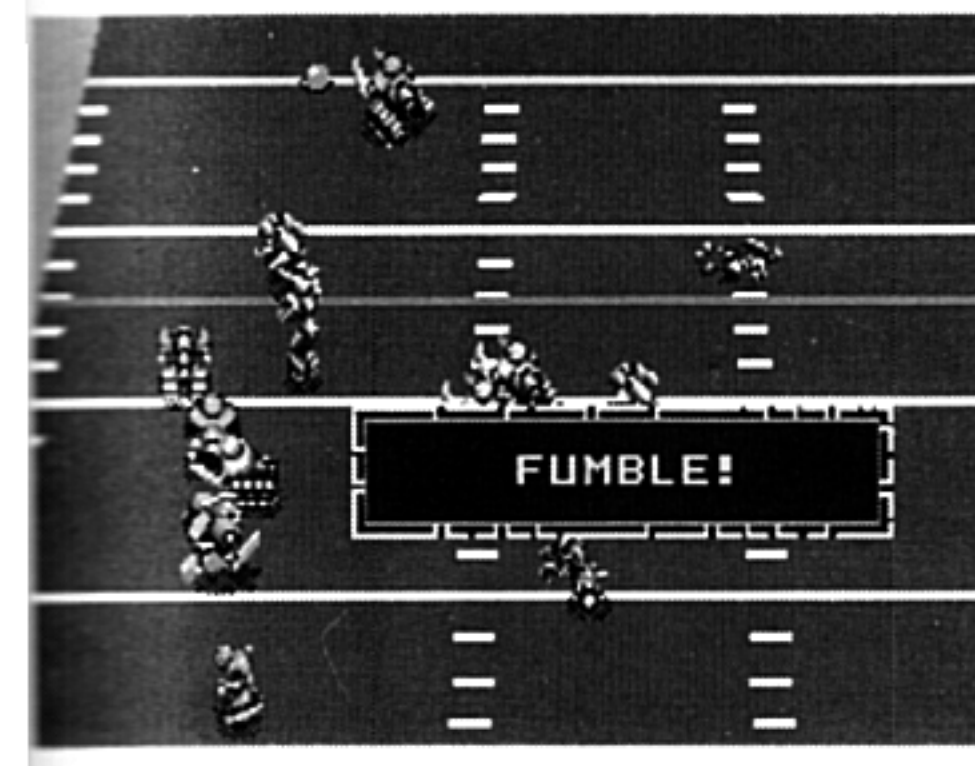
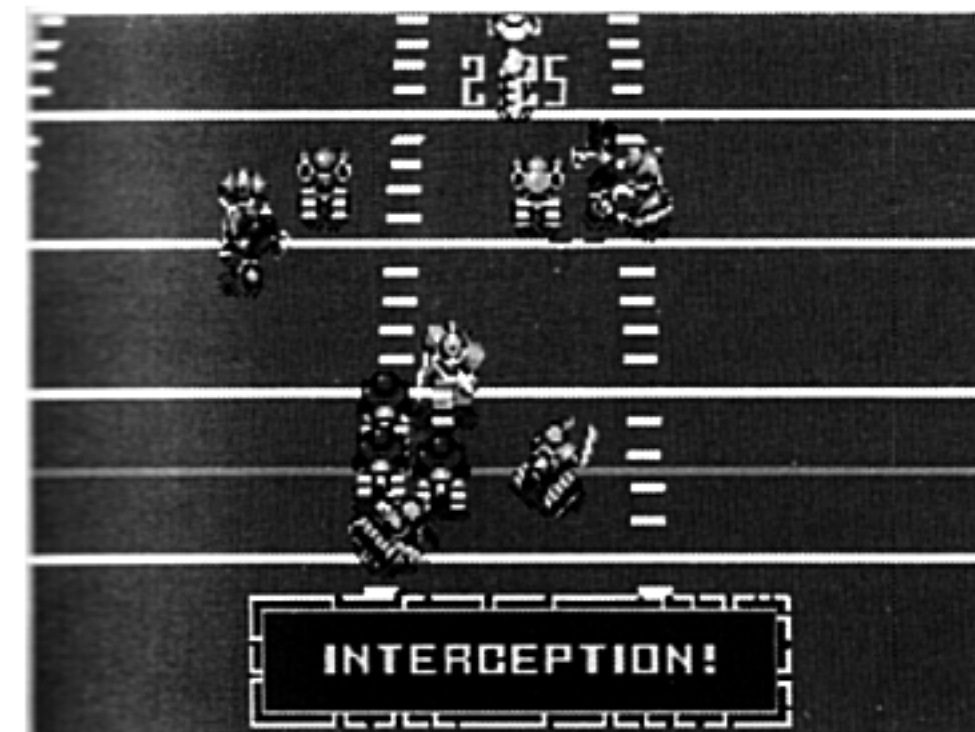
NOTE: Si le joueur qui dégage de la fumée lâche effectivement le ballon lorsqu'il est touché, ceci s'appelle une Maladresse et l'équipe qui reprend peut avancer le ballon. L'équipe qui reprend poursuivra en offensive.

Renversements

Il y a 3 manières pour l'équipe sur l'offensive de perdre possession du ballon (sans inclure le marquage d'un Touché-au-but, ou une Sécurité établie contre eux). Une Interception se produit lorsqu'un joueur à la défense attrape une passe de ballon qui est destinée à un receveur en offensive. Le joueur qui a intercepté peut avancer le ballon.

Une Maladresse apparaît quand le détenteur du ballon est la victime d'un coup si vicieux qu'il ne peut pas garder le contrôle du ballon. L'une des équipes peut reprendre et avancer le ballon.

Le troisième type de renversement est, évidemment, l'Explosion du Ballon! C'est la manière la plus classique de perdre le ballon. Ne soyez donc pas déprimé la première fois que ceci vous arrive, ou la seconde fois, ou la troisième...



Marquage de but

Si l'un de vos Robots franchit avec le ballon la Ligne de But de l'adversaire, il marque un Touché-au-but. La même chose s'applique si votre Demi arrière passe le ballon à un co-équipier se trouvant dans la Zone Finale. Un Touché-au-but vaut 6 points, et un essai de Transformation suit. Vous pouvez essayer de marquer un but en effectuant une descente avec le ballon (2 points) ou en le passant (1 point). Une autre méthode de marquer un but, bien qu'elle ne soit pas commune, est la Sécurité (2 points) décrite à la page 52.

Le score du match est indiqué sur les deux écrans de Sélection de Jeu et de Formation, ainsi que sur le tableau d'affichage qui apparaît après chaque période.

Fonds de l'équipe

Avant que le match ne commence, votre cagnote d'équipe s'élève à \$50.000 si vous jouez toute une saison. En mode Versus il est versé \$900.000. Vous pouvez améliorer ceci en marquant des points, et en faisant des jeux en temps opportun durant le match. Plus vous gagnez des prix sous forme d'argent, plus votre pouvoir d'achat augmente. Lors de jeu en mode Versus, vous pouvez acheter n'importe lequel des Robots les plus chers lorsque l'écran de l'Atelier apparaît avant le match. Le joueur de Ligue bénéficiera effectivement de ce système à mesure que la saison se déroule, et sa cagnote devient de plus en plus importante. Cependant, au début, cela sera dur pour lui.

Prix d'offensive

TOUCHE-AU-BUT	\$15 000
TRANSFORMATION (PASSE)	\$5 000
TRANSFORMATION (DESCENTE)	\$5 000
DESAMORCAGE DE BALLON	\$7 500

Prix de défense

INTERCEPTION	\$10 000
SECURITE	\$12 500
BLOCAGE DE TRANSFORMATION	\$2 500
EXPLOSION DE BALLON FORCEE	\$5 000
REPRISE MALADRESSE	\$10 000

Prolongation

Si la réglementation n'observe pas le score obtenu, le match débouchera sur une prolongation signifiant une mort soudaine. L'équipe qui est la première à marquer est celle qui gagne. Du fait qu'il n'y a pas de tirage au sort à pile ou face, il est automatiquement accordé au Joueur 1 la première chance de terminer le combat!

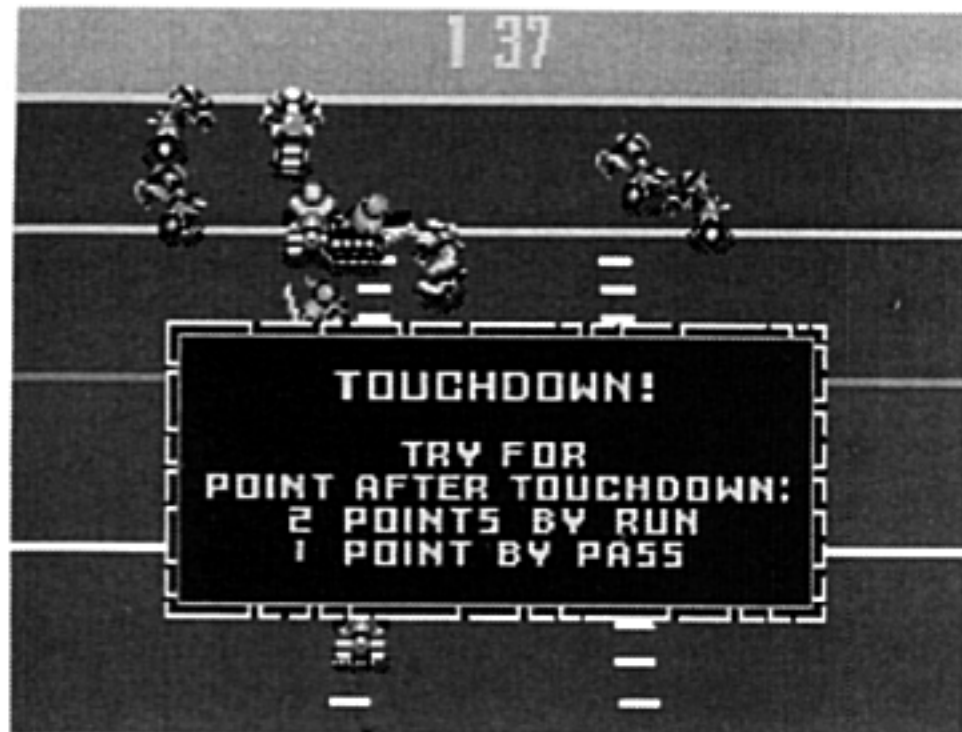
Jargon Cyberball

Ligne de désamorçage de ballon: La ligne de 46 mètres. L'offensive doit franchir cette ligne avant que le ballon n'explose, ou ils perdront possession du ballon.

Séquence: La période de temps entre le début et la fin d'un jeu, quel que soit le résultat.

Reprise: Reprendre un ballon perdu par maladresse. L'équipe qui reprend part automatiquement à l'offensive.

Interception: Quand un joueur à la défense attrape une passe qui était destinée à un receveur à l'offensive.



Renversement: Perdre le ballon en raison de Maladresse, Interception, Sécurité ou Explosion de ballon.

Bloqueur de tête: Le joueur qui essaie de dégager le chemin pour le détenteur du ballon en courant devant lui.

Ligne de Mêlée: Le point à partir duquel une séquence d'offensive commence.

Formation: Le positionnement général des joueurs avant que le ballon soit attrapé.

Zone Finale: La partie derrière la Ligne de But.

Ligne de But: La ligne que l'offensive doit franchir avec le ballon pour marquer des points.

Coup d'envoi: La méthode par laquelle le match commence, ou par laquelle il est continué après qu'une équipe ou l'autre ait marqué un Touché-au-but.

Lancement: Un envoi par en dessous par le Demi arrière à un autre joueur.

Non touche: Quand le Demi arrière donne la balle à un autre joueur (habituellement un Arrière en Descente).

Mêlée: Lorsque le Demi arrière, incapable de trouver un receveur libre, court avec le ballon pour éviter d'être démoli.

En Mouvement: Lorsqu'un joueur se déplace sur son propre côté de la Ligne de Mêlée avant que le ballon soit attrapé.

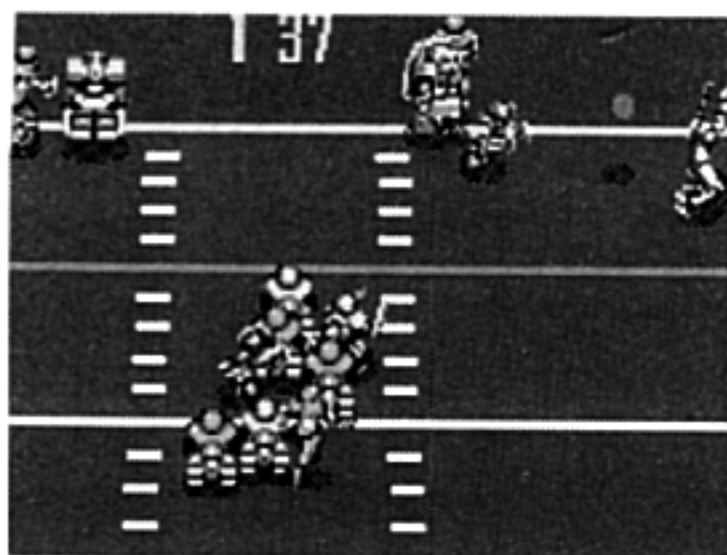
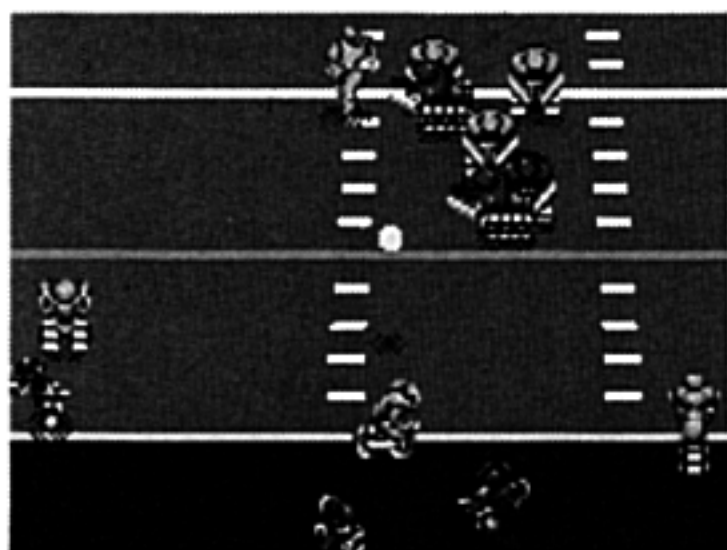
Blitz: Quand un joueur à la défense, autre que les trois Joueurs de Ligne, tente d'atteindre le Demi arrière et de l'étriller.

Terrain arrière: La partie derrière les Joueurs de Ligne à l'offensive où le Demi arrière est toujours en position.

Parcours: L'itinéraire prévu sur lequel un Receveur Majeur, un Joueur Compact ou un Arrière de Descente a l'intention de courir depuis la Ligne de Mêlée. A la fin du parcours, il espère attraper le ballon.

Conseils pour Robots

- N'utilisez pas le même jeu sans cesse parce qu'il a réussi une fois. Accordez un peu de valeur à la défense!
- Un bon Arrière de Descente est votre menace d'offensive la plus dangereuse. Il est performant en offensive, et est aussi une arme mortelle lorsqu'il retourne les coups d'envoi. Achetez un bon Arrière de Descente, solide et rapide, dès que vous avez économisé assez d'argent, et utilisez-le judicieusement!
- Faites attention au Blitz! L'ordinateur n'utilise pas souvent le Blitz. Mais lorsque ceci se produit, c'est terrible. Ne vous laissez pas prendre derrière la ligne en subissant de lourdes pertes. Si l'un des joueurs à la défense se dirige vers la Ligne de Mêlée avant que le ballon ne soit attrapé, cela signifie qu'ils vont être après vous. Soyez prêts!
- Utilisez le Blitz vous-même, mais n'exagérez pas. Si le Demi arrière reçoit une passe au-dessus de vos monstres à l'assaut, cela pourrait aller jusqu'au bout!



- En situation de défense, changez le Robot sous votre contrôle plusieurs fois avant que le ballon ne soit attrapé. Ceci désempêchera l'offensive quelque peu.
- Ne laissez pas le détenteur du ballon passer derrière vous. S'il le fait, vous aurez peu de chances de l'attraper!
- Déguisez vos intentions. Par exemple, faites appel à une formation où personne n'est censé d'utiliser le Blitz, et continuez alors et appliquez le Blitz pour le robot sous votre contrôle. S'il ne bouge pas avant la prise du ballon, il est probable que le Demi arrière ne s'inquiètera pas de lui!

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

