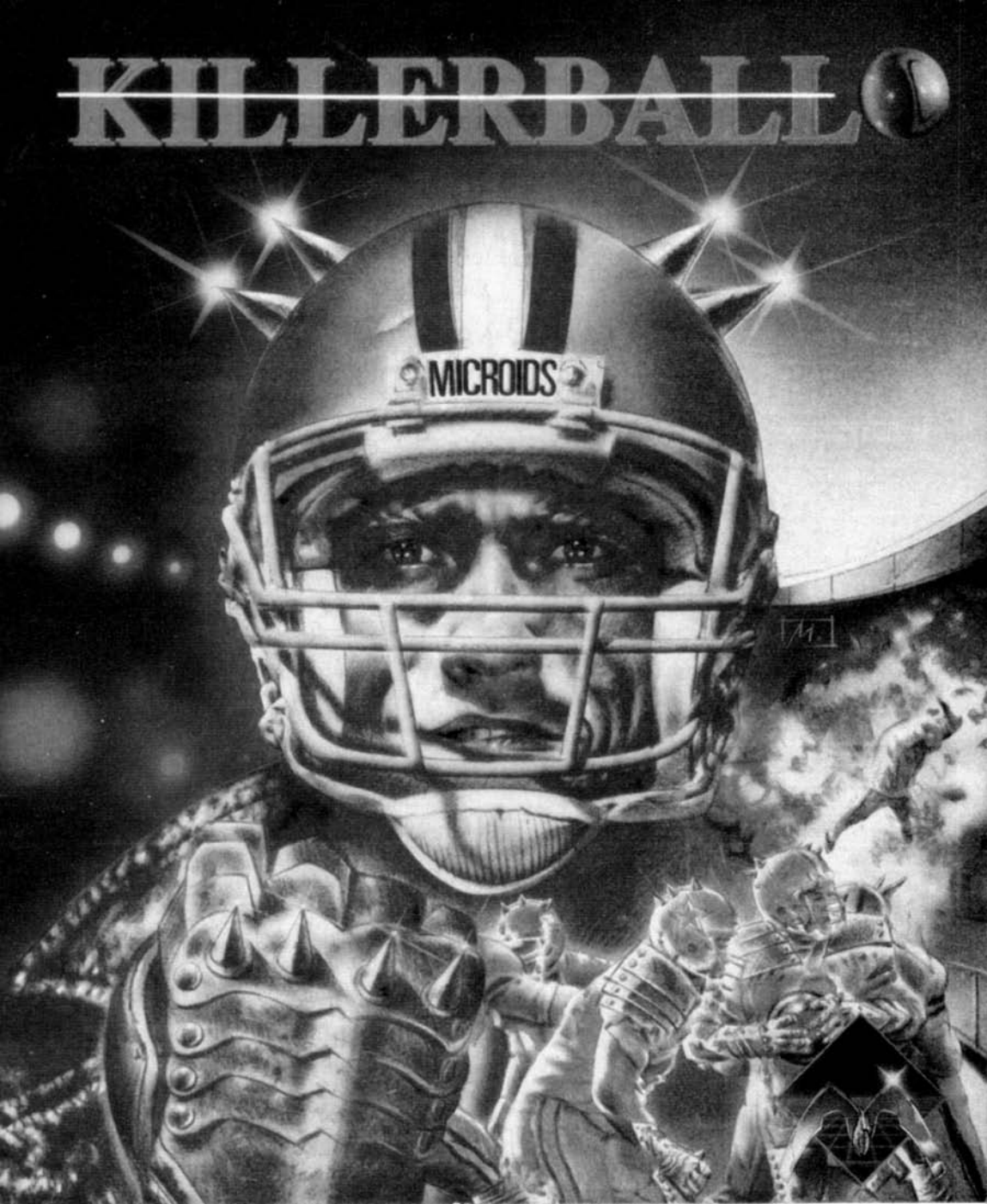

KILLERBALL
MICROIDS

SOMMAIRE

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT P. 2

PROTECTION P. 2

I BUT DU JEU P. 3

II LE JEU
- A Les Règles P. 3
- B Les Ligues P. 5
- C Les Caractéristiques P. 6
- D Les Tactiques P. 7
- E Les Bonus P. 8

III LES DIFFERENTS MATCHS
- A Mode 1 Joueur P. 9
- B Mode Plusieurs Joueurs P.10

IV LES MENUS DE SELECTION P. 11

V LES COMMANDES
- A Les Contrôles P. 12
- B Touches Annexes P. 13
- C Sauvegarde P. 14

VI LES ECRANS P. 14

Le Vieux Manuel

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ATARI 520-1040 MEGA ST/STE.
AMIGA 500 - 500+ - 1000 - 2000 - 3000
Eteignez votre ordinateur, insérez la disquette dans le lecteur (A pour Atari, DF0 pour Amiga) et rallumez votre ordinateur, le programme se lancera automatiquement.

IBM PC ET COMPATIBLES
Chargez votre DOS, insérez la disquette dans le lecteur A, tapez A: puis ENTER et tapez KILLER puis ENTER.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR POUR IBM PC ET COMPATIBLES
- Copiez tous les fichiers dans le répertoire de votre choix
- Pendant le jeu, la disquette originale doit être présente dans le lecteur.

AMSTRAD CPC 6128-6128+
Eteignez votre ordinateur, insérez la disquette dans le lecteur, rallumez votre ordinateur et tapez : RUN "KILLER

EQUIPE DES	GRIZZLY
N° de Joueur	Prénom et Nom du Joueur
1	Bill HAMMER
2	Hercule SILLY
3	Jim MAC LOUD
4	Marcel PEPPER
5	Ricky ZIPPO
6	Max MINLIE

EQUIPE DES	WILDBOAR
N° de Joueur	Prénom et Nom du Joueur
1	Johnny ROGUE
2	Michel MABELL
3	Billy CHANG
4	Emmerson WAR
5	Edgar DAVOUX
6	Mike PUNKI

Le Vieux Manuel

PROTECTION

Lorsque vous chargez KILLERBALL des questions concernant les joueurs vous seront posées. Vous pourrez y répondre à l'aide des cadres (comme ci-dessus) répartis dans le manuel.

I BUT DU JEU

Introduction: Le Contexte

Puissance, vitesse, violence, sueurs froides et nuits blanches...

2005 après JC. Des problèmes de toutes sortes ont envahi la Planète. Pour fuir leurs ennuis quotidiens, les terriens se défoulent en se passionnant pour les sports violents. Le KILLERBALL fait l'unanimité des foules en délire:

Le but commun de chaque équipe participante est de gagner la Finale diffusée en Mondiovision. Les droits TV atteignent des Millions de Crédits et les gagnants touchent un pactole gargantuesque... Pour cela une équipe débutante devra passer les trois ligues la séparant de la Killerball International Cup: La Minor League, la Major League et L'Elite.
Des règles ont tout de même été instaurées par les Officiels...

EQUIPE DES	SNAKERS
N° de Joueur	Prénom et Nom du Joueur
1	Elmut RICHTOFEN
2	Tex IVERRA
3	Pat BULER
4	John SLAYER
5	Sergeui IVITCH
6	Joe FIRSTA

EQUIPE DES	VULCAIN
N° de Joueur	Prénom et Nom du Joueur
1	Jo FLASH
2	Glenn POCK
3	Mike PYTHON
4	Richard FIERCE
5	Tom DEVIL
6	Jack KNIFE

L'vieux Manuel

II LE JEU

A Les Règles Officielles du KILLERBAL

Les acteurs

Deux équipes s'affrontent sur une piste circulaire de 100M de circonférence. Deux buts sont diamètralemment opposés. Une équipe est formée de 6 joueurs (5 titulaires et 1 remplaçant) se déplaçant en roller skate.

Attaque ou Défense?

Une balle d'acier de trois kilos circule en permanence sur la piste, lorsque l'une des deux équipes s'empare de la balle, elle devient l'équipe attaquante tandis que l'équipe adverse devient défensive. Le porteur de la balle doit toujours maintenir son bras levé afin que tous les joueurs sachent à tout moment où se trouve la balle.
Lorsque aucune des deux équipes n'est en possession de la balle, elles sont dites en poursuite.

Le vainqueur

Le gagnant d'un match est l'équipe ayant marqué le plus de buts.

EQUIPE DES	DRAKKAR
N° de Joueur	Prénom et Nom du Joueur
1	Louis STRONG
2	Zac FULL
3	Sam N GONO
4	Phil MORIS
5	Ivan SKIVOLL
6	Franz MULLER

EQUIPE DES	SPHINX
N° de Joueur	Prénom et Nom du Joueur
1	Pete ECANTROP
2	Al JAMERSON
3	Franck HOCTON
4	Karl HEIN
5	Stefen VOLBER
6	Hagard DELEST

Le Vieux Manuel

Les matchs nuls

Il n'y a pas de match nul. Si les deux équipes sont a égalité au bout du temps réglementaire, une prolongation est jouée. Le match s'arrête lorsque:
- l'une des deux équipes a marqué le but décisif,
- l'une des deux équipes n'a plus de joueur valide.

Comment marquer un but?

Vous devez être en possession de la balle. Après avoir fait un tour complet de piste, le but de votre adversaire (ainsi que le vôtre) est validé. La validation des buts est signalée par un signal rouge entre le tableau des scores de l'écran de jeu. Il ne vous reste plus qu' à introduire la balle dans le but adverse.
Les buts restent validés, même si vous lâchez la balle tant qu'elle n'a pas étérécupérée par un adversaire. Au cas où vous récupéreriez la balle (sans qu'elle n'ait été prise par votre adversaire) vous n'aurez pas besoin de refaire un tour complet pour marquer un but.

Qui commande t-on?

Vous contrôlez le joueur le plus proche de la balle. Il sera repéré par une flèche le surplombant, de la couleur de votre équipe.
En mode 2 joueurs, la caméra est toujours centrée sur la balle.

En mode 1 joueur, vous avez la possibilité de centrer la caméra sur l'un de vos 5 joueurs. Dans ce cas, vous contrôlerez toujours le même joueur. (Cf CHAPITRE V)

Le radar
Vous disposez d'un radar vous montrant la position des joueurs, du porteur de la balle, de la balle ... (les points verts correspondent à l'équipe verte, les points rouges correspondent à l'équipe rouge, le point blanc représente la balle, le point clignotant rprésente le porteur de la balle)!;

EQUIPE DES	PUNCHERS
N° de Joueur	Prénom et Nom du Joueur
1	Jerry STACK
2	Nino GOSHI
3	Rank CANON
4	Billy HURT
5	Terry HIT
6	Alex TOTOYE

EQUIPE DES	RED STARS
N° de Joueur	Prénom et Nom du Joueur
1	Honore RAMAYA
2	Scott DEMAY
3	Raoul SANZO
4	William HALLER
5	Bo CODERBOL
6	Michael JOHNSON

B Les Ligues

Quelles sont les différences entre les Trois Ligues?

Minor League: Les matchs s'effectuent en temps limité. Vos joueurs risquent au maximum un léger KO. En mode Championnat vous débuterez dans cette ligue. Vous devrez choisir une équipe parmi les huit possibles.

Major League: Les matchs se font toujours en temps limité, les coups sont légèrement plus violents. Tous vos joueurs risquent de ne pas encaisser "le coup de trop". Ils sont alors évacués de l'arène.

Elite: Il n'y a plus de temps limité. Le match s'arrête lorsqu'une équipe n'a plus de joueur...
Dans les trois ligues, vos joueurs subiront les coups des adversaires. Leur endurance

Le Vieux Manuel

en subira les conséquences, vos joueurs seront alors moins performants.

Et les remplaçants...?

Votre remplaçant rentre automatiquement lorsque l'un de vos joueurs est évacué.

Les passages en Ligue Supérieure

Durant toute une saison votre équipe rencontrera toutes les autres équipes de votre Ligue. Un score vous sera attribué en fin de saison selon vos performances. Les deux premières équipes de la Ligue passent en Ligue Supérieure. Les deux dernières équipes d'une Ligue passent en Ligue Inférieure.

C LES CARACTERISTIQUES

Est-ce que tous les joueurs sont identiques?

Non! Les joueurs ont différentes caractéristiques:
- La Force: fait davantage de dégats chez le joueur touché.
- La Vitesse: vous rend plus rapide.
- La Résistance: correspond à votre état physique général.

Certaines équipes auront un potentiel de force supérieure à la moyenne, tandis que d'autres seront plus rapides ou plus résistantes.

Attention! Un joueur surhumain : très fort, très rapide, blindé comme un tank et ne manquant jamais une passe ou marquant des buts à chaque tentative n'existe pas dans KILLERBALL. Tous les joueurs sont importants pour mener l'équipe à la victoire.

Evolution des joueurs

Un joueur ayant de très bonnes qualités de sprinter, tout en ayant une force moyenne et une bonne résistance progressera en priorité en vitesse, moyennement en résistance et très peu en force.

Ainsi de match en match, vos joueurs progresseront ou stagneront en fonction des exploits accomplis. Lorsqu'un joueur marque un but il récupérera un peu de

Le Vieux Manuel

résistance.Si un joueur est évacué lors d'un match, il se verra fortement diminué, si il n'a pas pu prendre un match de repos...

EQUIPE DES	PANTHERS
N° de Joueur	Prénom et Nom du Joueur
1	Jack DANEL
2	Fil LAWSON
3	Paul LOGO
4	Mike SIMPSON
5	Biron HENGLETON
6	Dan JACKSON

EQUIPE DES	TIGERS
N° de Joueur	Prénom et Nom du Joueur
1	Luigi PRONTO
2	Tony SCAGGI
3	Gino MARTINI
4	Nino TUTTI
5	Marco CUENTI
6	Claudio FONZI

D LES TACTIQUES

Avant de commencer un match, déterminez vos techniques d'attaque ou de défense, ainsi vos joueurs commandés par l'ordinateur se placeront et appliqueront vos ordres. En fonction de vos adversaires, différentes techniques seront appropriées. (Ex: Votre capitaine est un très bon butteur, par contre vos adversaires ont une défense imparable, formez une escorte autour de votre capitaine afin de l'accompagner jusqu'au but ...)
Plus généralement, nous vous conseillons d'adopter les deux techniques suivantes pour débuter:
Il s'agit de la technique dite du "Ram's" qui signifie Bélier:
Ceci est une technique d'attaque. Vous êtes en possession de la balle, deux de vos équipiers vont vous escorter tandis que les deux autres membres de l'équipe vont tenter de"détruire" vos adversaires.
Face à cette technique d'attaque, nous vous conseillons celle dite du "END ZONE" (élaborée par Billy Hurt des Jaguar face au Iron Men l'année passée.):
En défense, deux de vos joueurs se dirigeront le plus rapidement possible devant votre zone de but pour empêcher un éventuel butteur de marquer. Les trois autres joueurs essaieront de s'emparer de la balle.

Vous pouvez changer de tactique entre chaque match. Une équipe ordinateur garde toujours la même tactique. Il existe de nombreuses tactiques d'attaque et de défense dont vous pourrez modifier la formation. Vous les découvrirez dans le jeu !

Lorsque vous êtes dans le menu des tactiques, cliquez sur ATTACK (en haut de l'écran) pour voir les différentes positions que vous pouvez donner à vos joueurs.

Le Vieux Manuel

Les SACKERS sont les joueurs qui ont pour mission de "détruire" le maximum d'adversaires. En cliquant sur "SACKERS" vous ferez varier le nombre des joueurs de votre équipe qui auront pour ordre de "SACKER".

EQUIPE DES	CONDORE
N° de Joueur	Prénom et Nom du Joueur
1	Raoul GOMEZ
2	Jose LOPEZ
3	Pedro RAMIREZ
4	Juan IVANEZ
5	Miguel GARCIA
6	Hector PEREZ

EQUIPE DES	KNIGHT
N° de Joueur	Prénom et Nom du Joueur
1	Mac O FERRY
2	Mac O CONNORS
3	Mac O BRIAN
4	Mac O RYAN
5	Mac O FIL
6	Mac O NEAL

E LES BONUS

Tout au long d'un match, différents bonus apparaîtront sur les murs aléatoirement. Ils peuvent être pris uniquement par le porteur de balle. Pour s'emparer d'un bonus, dirigez votre joueur sur le mur bonus et appuyez sur Fire lorsque vous passez devant. Les bonus sont représentés par différents symboles.

- "Invincible" représenté par un bouclier
Votre joueur devient invincible pendant une période limitée (le joueur clignotera).

- "Vitesse doublée" représentée par un éclair
Votre joueur aura une vitesse doublée (durée limitée)

- "Résistance" représentée par un casque
L'énergie de votre joueur est remise à son maximum.

- "Stop" représenté par une grille
Bloque tous vos adversaires. (durée limitée)

- "Aléatoire" représenté par une boule
L'un des bonus est tiré aléatoirement. Mais attention ! Le "stop équipe" peut aussi bloquer vos propres joueurs.

Le Vieux Manuel

III LES DIFFERENTS MATCHS

A MODE 1 JOUEUR

Championship ou Training?

En mode "Championship":

Vous débuterez en Minor League, votre but sera de passer en Major League, puis en Ligue d'Elite et enfin de gagner la Finale.

Commencez par sélectionner une équipe, désignez les joueurs titulaires, choisissez une tactique d'attaque et de défense en début de chaque match en fonction de l'équipe adverse.

Le score
Si vous gagnez un match, vous obtenez ...10 points.
Si vous perdez un match, vous obtenez ...0 point.
Il n'y a pas de match nul (Cf Chapitre II, A Les Règles Officielles)

En fin de saison votre place dans le classement dépend de:
- de la somme des points acquis par matchs joués,
- de votre "Goal Average" (c'est la différence entre la somme de buts marqués et la somme des buts encaissés. exemple : Vous avez marqué 25 buts au total, vous avez encaissé 5 buts -> votre Goal Average est de 20 points.)
Ces points s'ajoutent à votre score.
Ainsi, deux équipes ayant la même somme de points, se verront séparées par leur Goal Average:
Ex: LES GRIZZLY ont 14 points et un Goal Average de 15
LES SPHINX ont 14 points et un Goal Average de 20.
-> LES SPHINX auront une place supérieure aux GRIZZLY

En Mode Training
Vous sélectionnez votre équipe, votre adversaire ainsi que la Ligue dans laquelle vous désirez jouer.

Le vieux Manuel

EQUIPE DES	RED HOT
N° de Joueur	Prénom et Nom du Joueur
1	Ivan KARLOF
2	Youri POPOV
3	Igor IVANOV
4	Grishka IVANOV
5	Andrei BALOV
6	Alex SISKOVA

EQUIPE DES	TYPHON
N° de Joueur	Prénom et Nom du Joueur
1	Per PALME
2	Olof ULSTER
3	Gustave CARLSON
4	Thorn STANISLA
5	Knut STENSIL
6	Ula GOTORP

B MODE PLUSIEURS JOUEURS

De 2 à 8 joueurs, vous pouvez jouer en Training ou en Championship.

Training (2 joueurs)
Les 2 joueurs choisissent leurs équipes ainsi que la Ligue.

Championship (2 joueurs simultanément, de 2 à 8 joueurs dans la même compétition).

Le mode "Championship Multi-player" est différent du mode 1 joueur. Vous sélectionnez la Ligue dans laquelle vous souhaitez jouer.

Les matchs se dérouleront de la façon suivante:

- Humain contre Humain: 2 joueurs s'affronteront simultanément.

- Humain contre Computer: l'un des joueurs affrontera une équipe pilotée par l'ordinateur

- Computer contre Computer: 2 équipes pilotées par l'ordinateur s'affronteront:
Le choix de regarder le match vous sera proposé mais vous pourrez l'interrompre au moment ou vous le désirez en appuyant sur la touche ESC. Si vous ne souhaitez pas assister au match, le score vous sera communiqué immédiatement.

Le vieux Manuel

EQUIPE DES	STRIKERS
N° de Joueur	Prénom et Nom du Joueur
1	Abuki YOO
2	Toshi LEE
3	Megulo MINOLI
4	Shigeru MYASHI
5	Akiro KAMANA
6	Mishima ZUKI

EQUIPE DES	JAGUAR
N° de Joueur	Prénom et Nom du Joueur
1	Paul DUPIER
2	Jean TOUR
3	Francis MORU
4	Pierre PORGET
5	Robert DUPONT
6	Henri DURAND

IV Les Menus de sélection

- "Championship"
- "Training"
- "Load"

A LEAGUE (Cf Fig 1 Page 9)

En mode 1 PLAYER

- En cliquant sur "League", le menu Team Choice apparait.
- Vous êtes dans le mode compétition.
- Huit noms d'équipe sont affichés dans la colonne de gauche. Vous pouvez visualiser une équipe (étudier les différents joueurs qui la composent) en cliquant sur le nom de l'équipe désirée.

- Dans la colonne du milieu, le premier nom est "Human" cela signifie que l'équipe sera pilotée par un joueur humain... peut-être vous, si vous le décidez.

- Les équipes pilotées par l'ordinateur sont celles restées en mode "Computer"

- La colonne de droite est réservée au joueur humain. Vous pouvez choisir le mode "Normal" ou "Expert".

En mode "expert" vous sélectionnerez par la suite les tactiques (Cf CHAPITRE Les Tactiques)
En mode "Normal" une tactique par défaut est sélectionnée automatiquement pour chaque match.

Le Vieux Manuel

En mode MULTIPLAYER:

- Pour sélectionner une équipe, cliquez dans la colonne du milieu pour que le Mode HUMAN apparaisse.
- Toute équipe étant restée en Mode COMPUTER sera pilotée par l'ordinateur.

B TRAINING

- En cliquant sur Training, le menu "Training apparaît (Cf CHAPITRE III pour plus de détails.)

C LOAD

Cette option vous permet de reprendre un Championnat sauvegardé.

EQUIPE DES	FLASH
N° de Joueur	Prénom et Nom du Joueur
1	Henri WATSON
2	James YORK
3	Charles LOYD
4	Chris MAJOR
5	Richard HOLMES
6	Norman WINDSOR

EQUIPE DES	BUTCHERS
N° de Joueur	Prénom et Nom du Joueur
1	Chung LEE
2	Yang JIN
3	Wang TSE
4	Shang XUN
5	Yull BIAO
6	Sun PENG

V LES COMMANDES

A LES CONTROLES

Vous pilotez le joueur le plus proche de la balle (Cf CHAPITRE II paragraphe A), le joueur est repéré par une flèche.

a)La pression sur le bouton "Fire" a divers effets en fonction des circonstances:

- Si vous êtes en possession de la balle -> Lance la balle (1)
- Si vous n'êtes pas en possession de la balle -> Donne un coup (2)
(CF tableau des commandes).

2) Pour attraper la balle, il vous suffit de passer dessus.

Le Vieux Manuel

TABLEAU DES COMMANDES

	JOYSTICK	CLAVIER	CLAVIER PC si aucun Joystick
Accélérer	vers la gauche	flèche gauche	touche S
Ralentir	vers la droite	flèche droite	touche F
Monter	vers le haut	flèche haute	touche E
Descendre	vers le bas	flèche basse	touche D
Lance la balle (1)	Fire	Shift droit	CTRL gauche
Donne un coup (2)	Fire	Shift droit	CTRL gauche

B TOUCHES ANNEXES

1) En mode 1 joueur:

Par défaut, la caméra est centrer sur la balle. Vous pouvez centrée la caméra sur l'un de vos joueurs. Vous piloterez le joueur centré:

Touche F1 centrage + pilotage du joueur 1
Touche F2 centrage + pilotage du joueur 2
Touche F3 centrage + pilotage du joueur 3
Touche F4 centrage + pilotage du joueur 4
Touche F5 centrage + pilotage du joueur 5
Barre Espace centrage sur la balle + pilotage du joueur le plus proche de la balle (mode par défaut).

2) Dans tous les Modes

P effectue une pause.
ESC arrête le match en cours

Les Vieux Manuels

EQUIPE DES	FAT BOY
N° de Joueur	Prénom et Nom du Joueur
1	Ank JOHNSON
2	Ted PETERSON
3	Rick JAMISON
4	Junior NELSON
5	Bob GOLDSON
6	Dave JACKSON

EQUIPE DES	IRON MEN
N° de Joueur	Prénom et Nom du Joueur
1	Cloug DOOR
2	Doug CHAIR
3	Toug DESK
4	Foug WINDOW
5	Roug KEY
6	Boug DRAWER

C LA SAUVEGARDE

Vous pouvez saugarder un championnat. A chaque fin de match, le menu des scores apparaît. Si vous cliquez sur "SAVE", insérez une disquette vierge et formatée dans le lecteur. Le championnat en cours, ainsi que l'état de votre équipe sera sauvegardé. Pour reprendre un championnat sauvegardé, après avoir chargé KILLERBALL, insérez votre disquette de sauvegarde et cliquez sur LOAD.

VI LES ECRANS DE JEU

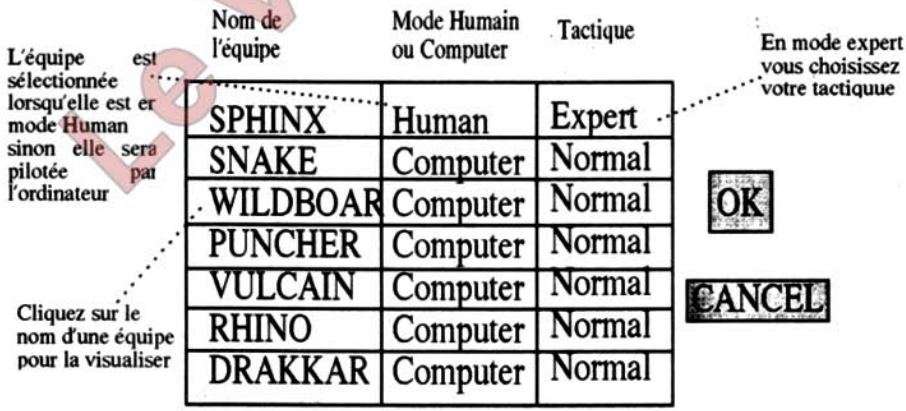


Fig 1 Ecran de sélection des équipes

Le Vieux Manuel

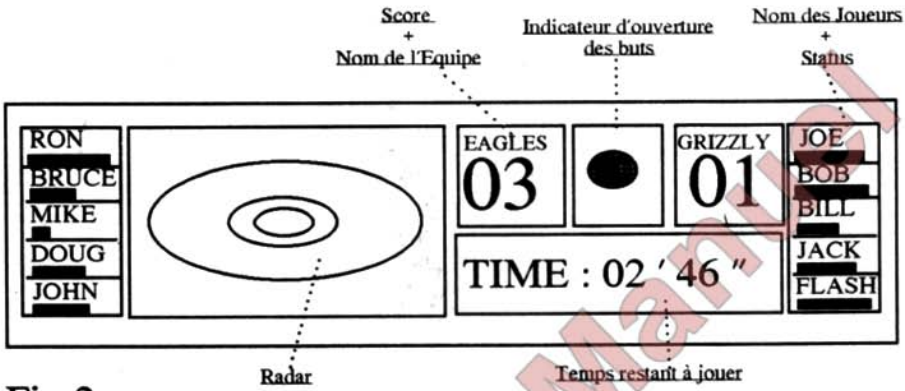


Fig 2

Tableau de Bord

EQUIPE DES	BLASTER	EQUIPE DES	PHOENIX
N° de Joueur	Prénom et Nom du Joueur	N° de Joueur	Prénom et Nom du Joueur
1	Gary LIVE	1	Helmut SEITZ
2	James MOORE	2	Kurt HICH
3	Milton DEAD	3	Karl LUNDBAL
4	Paul LOOM	4	Franz HANZEN
5	Tari MANI	5	Boris BAUER
6	Paul KAMPALA	6	Hans KOLLER

Pour tout complément d'information...

Contactez-nous en nous écrivant à:
MICROÏDS
58, Chemin de la Justice
92290 CHATENAY-MALABRY
FRANCE
... ou en nous téléphonant au:
(1) 46.32.24.35

N'oubliez pas le 3615 MICROÏDS:
Téléchargement de démos, des posters, des SOS et de nombreuses autres rubriques...

Le Vieux Manuel