

SKATEBALL

ATARI ST

SKATEBALL

Atari ST

Notice d'utilisation

Menu

Le tableau de bord est constitué d'un écran et d'un clavier de 7 touches.

Pour utiliser ce tableau de bord, vous avez le choix entre le joystick (Port 1) et la souris. Il suffit de déplacer la main sur une des touches et d'appuyer sur le bouton du joystick ou de la souris.

- La touche rouge sert à valider l'option choisie.
- Les deux touches fléchées servent à choisir une des options proposées sur l'écran.
- Les quatre autres touches serviront lors de la sélection de l'équipe (voir ci-dessous).

Écran

L'écran de jeu est composé de deux parties principales :

- La patinoire.
- Le tableau d'affichage comprenant la tête des joueurs, une vue aérienne du terrain et le nombre de buts marqués par chaque équipe. En haut, au centre du terrain, sont affichés des casques. Ils symbolisent le nombre de joueurs restant dans chaque équipe.

Menu du jeu à un joueur

Rouges présélectionnés : l'équipe rouge est déjà composée.

Bleus présélectionnés : l'équipe bleue est déjà composée.

Rouges : choix de l'équipe rouge, les joueurs sont encore à choisir.

Bleus : choix de l'équipe bleue, les joueurs sont encore à choisir.

Type de joueur

Le joueur peut choisir d'être goal ou attaquant (l'autre étant géré par l'ordinateur).

Menu du jeu à 2 joueurs

Opposés : un joueur contre l'autre.

Deux joueurs rouges : les deux contre l'ordinateur (un goal, un attaquant).

Deux joueurs bleus : les deux contre l'ordinateur (un goal, un attaquant).

Niveaux

Il y a six niveaux sur lesquels la compétition peut se dérouler. Du niveau 1 au niveau 50 (1, 10, 20, 30, 40 et 50).

Type de joueur : Chacun des concurrents peut choisir d'être goal ou attaquant.

Jeu à 1 joueur

Le but du jeu est de passer le plus de niveaux possibles et ainsi de gagner la coupe.

Pour passer au niveau supérieur, il y a deux solutions :

- Marquer le premier : 4 (ou 8) buts.
- Tuer les 3 joueurs de l'équipe adverse.

Quand vous avez marqué 12 buts au total, vous gagnez un skateballeur.

Vous êtes éliminés :

- Si l'ordinateur marque 4 (ou 8) buts.
- Si votre équipe est détruite.

Vous pouvez immédiatement revenir au premier niveau en appuyant sur Fire lorsque la page "GAME OVER" apparaît.

Jeu à 2 joueurs

Si les 2 joueurs sont dans la même équipe, les mêmes règles qu'à 1 joueur sont appliquées. Si les 2 joueurs sont opposés, le gagnant est celui :

- Marquant le premier 4 (ou 8) buts.
- Restant en dernier sur le terrain (équipe adverse détruite).

La possibilité de redémarrer immédiatement une partie est offerte, en appuyant sur Fire pendant la page "GAME OVER". La partie se refera sur le même tableau.

Choix de l'équipe

La tête d'un skateballeur apparaît en bas au centre de l'écran.

- La touche “?” sert à connaître quelques caractéristiques de ce joueur.
- La touche “Tête de mort” donne d'autres renseignements.
- Les touches “+” et “-” font défiler tous les joueurs disponibles. On peut alors tous les étudier et ainsi composer une équipe à son goût. Lorsqu'un skateballeur vous intéresse, appuyez sur la touche rouge de ce clavier pour le sélectionner.

Clavier

P : Pause. Appuyer sur une touche pour continuer.

Équipe de gauche sur le terrain :

- En appuyant sur “Alternate”, vous prenez le contrôle du goal, l'attaquant étant géré par le micro. En appuyant, à nouveau sur cette touche, vous reprenez le contrôle de l'attaquant.

Équipe de droite sur le terrain :

- Même chose avec la touche “CAPS LOCK”.

Help

Menu offrant trois options :

- Retour au jeu : même chose que la pause.
- Musique ou son.
- Retour au menu.

BONNE CHANCE !
