

TOURNAMENT CYBERBALL™

It is the year 2072. The world has changed in many ways. But one thing is still the same: the citizens of the future still enjoy sports. In the city stadium, the Universal Champions are preparing to defend their title. This is the game that separates the Cyberbots from the Droids.

2072. Le monde a changé sous bien des aspects. Mais les astro-citoyens sont tout aussi fous de sport que leurs ancêtres. Dans l'hyper-stade plein à craquer, le titre de Champion de l'Univers va être attribué au gagnant du match en cours. La rencontre met aux prises les Cyberbots et les Droides.

In Tournament Cyberball, you call the plays. If you are on offense, you can select from a variety of run, option and pass plays.

Vous pouvez sélectionner les actions. Par exemple, lorsque vous êtes en attaque, vous pouvez choisir

GETTING STARTED

1. Plug in your Lynx and insert the Tournament Cyberball 2072 game card as described in the **Lynx Owner's Manual**.

2. If 2, 3, or 4 people will play, Comlynx all Lynx machines.

3. Turn on the Lynx.

4. Press **A** or **B** to exit the title screen. In a one-player game, or two players on the same team, the Coach Selection screen appears. Use the joypad to select a coach, then press **A** or **B**. Some coaches are tougher to beat than others.

1. Après avoir éteint votre console, introduisez la cartouche de jeu en suivant les instructions du manuel d'utilisation.

2. Si vous jouez à plusieurs (2, 3 ou 4) raccordez toutes les consoles à l'aide de câbles Comlynx.

3. Allumez votre Lynx.

4. Appuyez sur **A** ou **B** pour quitter l'écran-titre. Si vous jouez seul ou si vous êtes deux joueurs de la même équipe, l'écran Coach Selection apparaît pour que vous choisissiez l'entraîneur. Utilisez la manette de jeu pour le sélectionner, puis appuyez sur **A** ou **B**.



5. Select a team by pressing the joystick until the team you want is selected, then press the **A** or **B** button. The teams run onto the playing field amid fan hysteria.

5. Utilisez la manette de jeu, pour sélectionner une équipe. Appuyez sur le bouton **A** ou **B**. Les équipes courent sur le terrain, entourées de leurs fans hystériques.



PLAYING THE GAME

Just like ancient football, Cyberball begins with a kickoff. When the game starts, both teams are in kickoff formation.

Tout comme son ancêtre le football américain, Cyberball commence par un coup d'envoi. Au début de la partie, les deux équipes sont en formation d'engagement.



In a one-player game, the Lynx team will kick off and you will receive. The kickoff is always automatic. In a multi-player game, one or two people will play for each team, depending on the number of players. Each player controls a key player. Key players are silver on the screen. In a two-player game, one calls offensive plays, the other defensive setups.

Si vous jouez seul, l'équipe du Lynx donne le coup d'envoi et vous recevez. Le coup d'envoi est toujours automatique. Lorsque vous jouez à plusieurs, le contrôle des équipes est attribué à un ou deux joueurs, selon le nombre total de participants. Chaque joueur contrôle un joueur principal. Les joueurs principaux apparaissent à l'écran en argent. Dans une partie à deux, l'un est chargé de l'attaque, tandis que l'autre assure la défense.

When the receiving team gets the ball, the silver player receives the ball. If you are the receiving team, use the joystick to move the runner downfield.

Lorsque l'équipe de réception attrape le ballon, le joueur argent reçoit le ballon. Si vous faites partie de l'équipe de réception, utilisez la manette de jeu pour faire descendre le terrain à celui qui court.

If your team kicked off, move your key player toward the receiver. A player is tackled when a Cyberbot from the opposing team touches it.

Si votre équipe a donné le coup d'envoi, déplacez votre joueur principal vers le receveur. Il y a placage du joueur lorsqu'un Cyberbot du camp opposé le touche.

Choose your offensive or defensive play, then press





On defense, choose whether to defend short, medium or long.

En défense, vous devez choisir entre une formation resserrée ou non (court, moyen ou long.)



To choose a play category, press the joypad in the direction of that category, then press **A** or **B**. You may also call a time out to stop the clock by selecting the Time Out option from the Play Category screen. Each play category contains several plays. Scroll through the selections by pressing the joypad right or left.

Pour choisir une action, utilisez la manette de jeu et appuyez sur **A** ou **B**. Vous pouvez faire un time out, en sélectionnant l'option Time Out sur l'écran Play Category. Chaque catégorie contient plusieurs actions. Faites défiler les différents choix en utilisant la manette de jeu.



There are no downs in Cyberball. Instead, the atomic cyberball gets hot as time passes. If the ball gets too hot before you cross the DEFUSE line on the field, it explodes! The stages of the ball are: cool, warm, hot, and critical. Once the ball gets "critical," you better cross the DEFUSE line quick, because you only have one play before it explodes! Once past midfield, you must get a touchdown before it explodes.

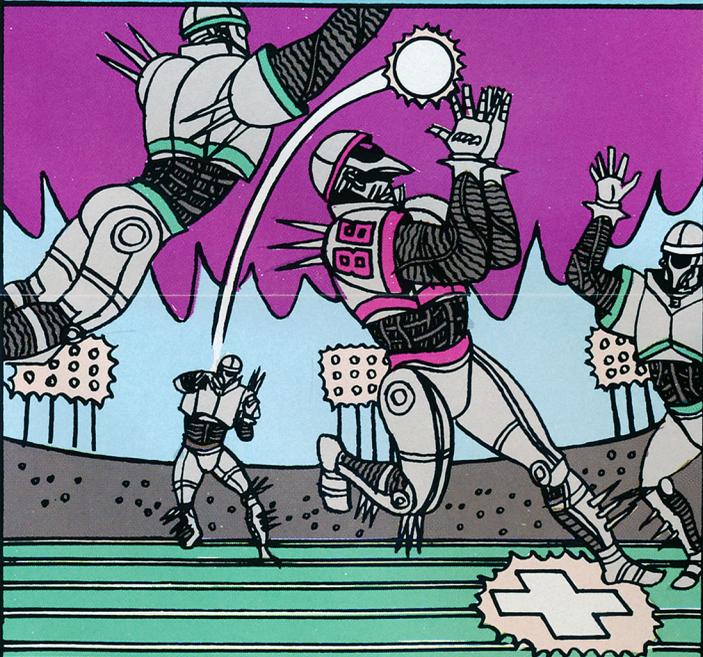
Il n'y a pas de "tenus" dans Cyberball. A la place, le cyberball atomique s'échauffe au fur et à mesure que le temps passe. Si le ballon devient trop chaud avant que vous traversiez la ligne DEFUSE sur le terrain, il explose. Les étapes traversées par le ballon sont: froid, chaud, très chaud et critique. Une fois que le ballon devient "critique", il est préférable de traverser rapidement la ligne DEFUSE parce qu'il ne vous reste qu'une seconde avant l'explosion! Une fois passé le milieu du terrain, vous devez tenter de tirer



The players line up at the line of scrimmage. Defensive players can select which *man* they want to control before the ball is hiked by pressing **A**. The second offensive player may also choose his man. The play starts, and the coaches use their joypads to move the key players.

Choisissez entre un jeu offensif ou défensif, puis appuyez sur **A** ou **B**. Si vous ne faites pas de choix avant que le temps ne s'écoule, la sélection en cours est automatiquement employée.

Les joueurs s'alignent sur la ligne de mêlée. Avant que le ballon soit lancé, les joueurs défensifs peuvent sélectionner le joueur qu'ils veulent contrôler sur le terrain, en appuyant sur **A**. Le second joueur offensif peut aussi choisir son joueur. La partie commence et les entraîneurs utilisent leur manette de jeu pour déplacer les joueurs principaux.



If the defense intercepts a pass, they take over where they caught the ball.

There are two ways to score. If you cross the goal line, you score a touchdown. Touchdowns are worth six points. The offense then has a chance to make an extra point with one more play.

The defense can score a safety by sacking an offensive player behind the goal line. A safety is worth two points. Also, the defensive team gets the ball.

Si la défense intercepte une passe, elle continue à jouer à partir de l'endroit où le ballon a été pris.

Il y a deux manières de marquer des points. Un essai est marqué si la ligne de but est franchie. Les essais valent six points. L'offensive a alors une chance de

On passing plays, wait for the receivers to get close to the target grids marked on the field. A receiver will run to a white target and stop. Try to time your pass so it gets there just as he reaches the target location.

On some plays, you can press **B** to pitch to the halfback, who can then throw a pass.

Pour les passes, attendez que les receveurs soient près de la cible marquée sur le terrain. Les receveurs courent vers une cible blanche et s'arrêtent. Tentez de synchroniser votre action de sorte que le receveur soit là juste au moment où le ballon atteint la cible.

Dans certaines parties, vous pouvez appuyer sur **B** pour lancer au mi-arrière qui peut alors faire une passe.



A human-controlled receiver can run anywhere he wants, but it's a good idea for him to get to a target location as soon as possible. Press the joypad up, right, or left as you press **A** to aim at the corresponding target location. Make sure there are no defenders near the receiver or the quarterback when you pass or it might be intercepted!

Le receveur contrôlé par un joueur peut aller là où vous le désirez. Il est judicieux de le positionner dès que possible sur une cible. Appuyez sur la manette de jeu et sur **A**, pour viser la cible désirée. Assurez-vous qu'il n'y a pas de joueurs de la défense près du receveur ou du quart arrière lorsque vous faites une passe, sinon le ballon risque d'être intercepté.



un essai avant l'explosion.



As a team scores, it earns money. Use this money to purchase more powerful Cyberbots. When a Cyberbot is available for purchase, it appears on the Play Selection screen. If you want to buy the Cyberbot, press **A**. If not, scroll through the plays in the usual way. If you save your money, even better Cyberbots may become available.

Play continues for six periods. Each period lasts five minutes. At the end of a period, the scoreboard appears as the teams take a break.

Une équipe gagne de son score. Utilisez ce score pour acheter davantage de Cyberbots. Lorsque un Cyberbot est disponible à la vente, il apparaît sur l'écran de sélection de jeu. Appuyez sur **A** si vous êtes intéressé à l'acheter. Sinon, faites défiler les différentes actions de jeu. Si vous accumulez assez d'argent, vous pouvez acheter de meilleurs Cyberbots.

Une partie complète dure six périodes. Chaque période dure cinq minutes. À la fin d'une période, le tableau des scores apparaît lorsque les équipes s'accrochent pendant la pause.

La défense peut marquer un "safety" en envoyant un joueur offensif derrière la ligne de but. Un safety vaut deux points. L'équipe défensive prend le ballon.

de l'argent en fonction de
cet argent pour acheter
Cyberbots. Lorsqu'un Cyberbot
rentre, il s'affiche sur l'écran
Appuyez sur A si vous êtes
en retard. Sinon, passez en revue
les Cyberbots de manière normale. Si
vous avez assez d'argent, vous pouvez
acheter de nouveaux Cyberbots.

Le jeu comprend six périodes.
Chaque période dure cinq minutes. A la fin
de chaque période, le tableau de score s'affiche
et les Cyberbots s'arrêtent pour une pause.

END OF PERIOD						
CRUSH						
00	07					007
1	2	3	4	5	6	TOTAL
09	00					009
THUNDER						

When the game ends, the team with the most points earns the right to call itself the Champion of the Universe.

Lorsque la partie se termine, l'équipe qui a le plus de points a droit au titre de Champion de l'Univers.

For the date of publication and
document or of any portion of its
reproduction.

Atari, the Atari logo, Comlynx, and Lynx are trademarks or registered trademarks of Atari Corporation.
Tournament Cyberball is a trademark of Atari Games Corporation. Lic. to Tengen. Copyright 1990.
Tengen Inc. All rights reserved.

 ATARI®

Copyright © 1991, Atari Corporation.
Sunnyvale, CA 94089-1302.
All rights reserved.

C302118-038 10-91 Printed in Hong Kong. G. C.