

PRÉSERVER
SAUVEGARDER
VALORISER

NOTICE : DU JEU ROLLERBALL MSX

FICHE N° 9128

Période de fabrication : 1975-1999
Fabricant : fabricant non renseigné
Domaines : Informatique et Communication
Sous-domaines : Ordinateurs
Organisme : ACONIT
Ville : à préciser
Modèle :
Matériaux : Papier

Description

Le mode d'emploi de 8 pages du jeu Rollerball concerne un jeu de flipper MSX édité par HAL Laboratory Inc. Ce Mode d'emploi, qui est une simple copie dactylographiée en noir, est organisé en sections telles que : conseils avant de jouer, comment jouer, les règles du jeu (affichage, démarrage, déplacements, configurations de l'écran).

MSX signifie Machines with Software eXchangeability (mais interprété comme 'MicroSoft eXtension'). Ce standard fut créé en 1983 par Canon, Casio, Panasonic, Philips, Sanyo, Sony, Toshiba ou Yashica ...

Utilisation

Ce mode d'emploi permet de contextualiser le jeu Rollerball utilisable sur la console HB-501F de Sony. Cela permet également à l'utilisateur d'avoir les règles de jeu détaillées et de savoir comment jouer.



ROLLER BALL FLIPPER ELECTRONIQUE

- 1') Avant de jouer
a/. Utiliser cette cartouche seulement avec des ordinateurs portant la grille "MSX".
b/. Enfoncer la cartouche seulement quand l'ordinateur est éteint.
- 2') Comment jouer
On peut jouer soit avec un JOYSTICK à 2 boutons soit avec la boule de commande "TRACKBALL CAT" soit avec le clavier.
Le Trackball doit se connecter au logement JOY 2.

Joueur 1 1 2 3 4 5 0	(2)
Joueur 2 6 7 8 9 0	(2)
Gain élevé 1 2 3 4 5 0	(3)
Bonus 1000 x 1	(4)
Nombre de billes 01	(1)

3') REGLES DU JEU
3.1/ L'écran affiche un tableau resumé les gains et le nombre de billes restant à jouer. Le nombre de billes est affiché en bas à droite. Il y a 3 billes au début du jeu.
Les gains : peuvent aller jusqu'à 9.999.990 points. Quand ce nombre est dépassé, il revient à zéro.
High Score (GAIN ELEVE) : quand un joueur obtient ce gain élevé à la fin du jeu, ce gain est enregistré et dépend du niveau de difficulté du jeu.
BONUS
La valeur originale du bonus est de 1000 points et chaque fois qu'un joueur arrive à faire passer la bille, il gagne 1000 points.
Xn est un multiplicateur, un facteur qui multiplie le bonus. Xn augmente de 1 à 1. Le bonus peut atteindre 99.000 x 9 et ne revient jamais à 0. Le bonus atteint à la fin est additionné à ce qui est déjà acquis.

3.2/ Pour débuter
a. Presser la barre d'espacement, l'écran affiche le tableau. Des gains et nombre de billes.

	Clavier	Joystick	Track ball Boule de Commande	Description
1	SP	bouton a	SP	L'écran affiche comme le joueur le désire
2	↑ ↓	levier ↑ levier ←	↑ ↓ ← →	Decider du nombre de joueurs (jeu à 1 ou jeu à 2 joueurs) Choisir le niveau de difficulté du jeu : Novice, Moyen, Expert et Professionnel.
3	SP	bouton a	bouton o	Démarrer le jeu

b. Il faut choisir le jeu à 1 ou 2 joueurs en pressant une flèche verticale ou .
c. Le niveau de difficulté se décide en : pressant la flèche.

- pour élever le niveau.
- pour baisser le niveau.

Il y a 4 niveaux : NOVICE, MOYENNE, EXPERT, PROFESSIONNEL.

Les commandes ci-dessous sont au clavier : les commandes équivalentes pour :

CAT TRACKBALL = - Barre d'espacement : bouton ROUGE
- les flèches du clavier correspondent aux différents mouvements de la boule.

JOYSTICK = - barre d'espacement : bouton TRIGGER du clavier
- flèches du clavier : mouvoir le levier du JOYSTICK verticalement ou horizontalement.

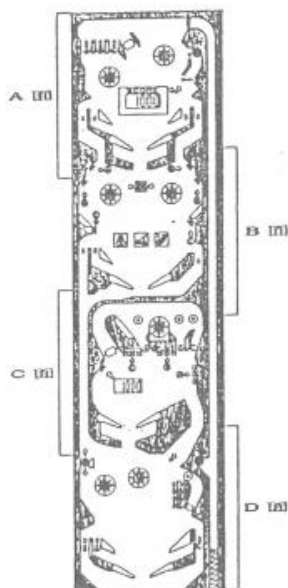
3.3/ COMMENT JOUER

a. AU CLAVIER
Les flippers de gauche se commande avec les touches ESC et Barre d'espacement.
Les flippers de droite se commande avec BS ou RETURN et SELECT.
Pour lancer la bille, utiliser sélectionner le mode PAUSE pour arrêter momentanément. Pour redémarrer, presser STOP de nouveau.

b. avec JOYSTICK. les 2 boutons correspondent aux flippers de droite et de gauche.
La commande des flippers de droite sert aussi à lancer la bille.

c. AVEC TRACKBALL CAT
Le bouton rouge commande les flippers de gauche, le bouton blanc le flipper de droite.
Et pour lancer la bille : le bouton blanc.

3.4/ APPICHAGE et configurations de l'écran.
Verticalement, il y a 4 sections : A, B, C, D.



SECTION A

- **Filles** : ABC quand la bille passe la lampe s'allume, quand la bille roule sur l'interrupteur au dessus Si 3 lampes s'allument, le joueur gagne encore 1000 points pour augmenter d'un grade

- **Hole Kicker** : Mettre la bille dans le trou noir dans le coin supérieur à droite fait gagner un bonus. La marque au centre augmente de 1000, 2000, 3000, 5000, 10000, 20000, 30000, 50000 et jusqu'au EXTRA BALL. Quand on a EXTRA BALL et on arrive à mettre la bille dans le trou noir, on obtient une autre bille. Seulement l'EXTRA BALL ne peut s'obtenir qu'une seule fois par bille.

- **DROP TARGETS** : 300 points. On obtient un bonus quand 2 "Drop Targets" sont atteints: la porte près du Hole Kicker s'ouvrira et on est alors prêt à introduire la bille dans le Hole Kicker, et quand la bille tombe dans la section B, les Drop Targets avec la porte reviennent à leur position initiale.

- **STAND-UP TARGET** : 300 points. Un bonus peut être gagné en plus des 300 points.

- **Passer à travers une file de côté (sideline)**
Un bonus supplémentaire est accordé si la bille tombe dans la file de côté (par ex. Section B).

SECTION B

Standup targets : 300 points

La fente de gauche, fente au centre, et fente de droite deviennent des targets (dans sections A,B,C respectivement).

- **Machine à fente**

1/7 Quand 3 cloches se montrent, on reçoit 10000 points, un bonus et le facteur multiplicateur augmenté. Le Hole Kicker en dessous, si présent entre sections A et B,

disparaît.

2/ Quand 3 cerises se montrent, on obtient 5000 points et un bonus. Un Hole Kicker au dessus apparaît entre sections A et B, et le Hole Kicker section D se tourne vers le haut.

(Hole Kicker dans les sections A et B disparaît quand ils sont utilisés.

3/ Quand 3 glands se montrent, il n'y a pas de gain, mais un Hole Kicker apparaît entre sections A et B et ne disparaît pas jusqu'à ce que les cloches et les cerises se montrent. Le Hole Kicker dans la section D se tourne vers le bas.

Sideline Rollover switch

(bille passant dans une file de côté): 300 points.

SECTION C

Lamp switch (rollover lamp) : 100 points
La porte Saver de la section D s'ouvrira, en plus de gain de 100 points.

Filles ABC: Bille passant à travers file A,B,C
300 points

La lampe s'allume quand la bille passe au-dessus de la lampe dans la file A,B,C. Si les Drop Targets correspondants tombent, les Targets se montrent de nouveau quand les 3 Targets sont allumés, on obtient un bonus et le facteur multiplicatif augmente d'un cran.

Drop Targets : 300 points.

Quand les lampes A,B,C correspondant aux 3 Drop Targets s'allument, un bonus sera ajouté aux gains en plus des 300 points.

Quand tous les 3 Targets correspondant à une lettre, soit A,B, ou C tombent, ils reviennent quand la bille passe à travers section C ou D, qui correspond au Target en question.

STAND-UP TARGET Le gain apparaît au centre de

L'écran La marque pour ce Target commence à 1000 points et chaque fois que la bille touche le Target, le gain augmente par 1000 points jusqu'à un maximum de 10000 points.

SECTION D

Hole Kicker : 300 points

La direction pour toucher est indiquée par les flèches blanches. Une fois que la bille est lancée en haut la flèche se tourne vers le bas.

Rollover Lamp Switches : 100 points.

Un gain 100 points et Saver Gate s'ouvre pour vous.

Passer par la file ABC : 300 points

Cette action est indiquée dans la traversée de la file ABC de la section C et à le même résultat. Cependant, un bonus est accordé dans la traversée de la file ABC section D, et par suite le total diffère.

Drop Targets : 300 points

Quand tous les 4 targets tombent, la flèche de Hole Kicker, se tourne vers le haut, et le joueur gagne un bonus.

MARQUE générale des gains:

Sumpers (amortisseurs)	1000 points
Kickers	10 "
Spinners	30 "

Le symbole indiquent le passage de la bille, est 300 points, quand le Target est 300 points.

ROLLERBALL

ROLLER BALL
Rollerball is a game loved by people all over the world. And now you can enjoy four of them all rolled into one game! Four different sets of obstacles put a lot of variety into the game. You have never seen such complicated bounding of the ball. Where will it go? And can you control it? Try your hand at becoming the first player to score a million points, ready!

MSX

Uses this cartridge only with a computer having the MSX mark.
MSX is a trademark of ASCII Corporation
©1984 HASL Laboratory Inc. Made in Japan / Fabriqué au Japon

Pour nous citer :

Base de la Mission nationale de sauvegarde et de valorisation du patrimoine scientifique et technique contemporain, PATSTEC, Notice : du jeu Rollerball MSX (fabricant non renseigné), <https://www.patstec.fr/ressources/objets/detail?id=27355>, consulté le 2026-07-26