

WORLD CLASS

FUSSBALL/SOCCER™



ATARI

LYNX™

VIDEO GAME CARD • CARTE DE JEU

atarimuseum.nl

Atari Corporation is unable to guarantee the accuracy of printed material after the date of publication and disclaims liability for changes, errors, or omissions. Reproduction of this document or of any portion of its contents is not allowed without the specific written consent of Atari Corporation.

World Class Soccer, Atari, the Atari logo, Lynx and Comlynx are trademarks or registered trademarks of Atari Corporation.

Copyright 1992 Atari Corporation, Sunnyvale, CA 94089-1302. All rights reserved.

LYNX WORLD CLASS SOCCER

Je hebt na een jaar met uitputtende wedstrijden de finale van de wereldklasse gehaald. Nu speel je op een modderig veld in de finale tegen de titelverdediger. Een tegenstander dribbelt over het veld, akelig snel en met knappe schijnbewegingen. Je rent achter hem aan. Net als hij wil schieten tik jij met een sliding de bal weg. Een van je medespelers pikt de bal op en gaat richting doel.

Ben jij sterk genoeg om wereldkampioen voetbal te worden? Wil je de titel voor je land veroveren, dan moet je klaar zijn voor een zware strijd met sterke tegenstanders.

Spel starten

1. Plaats de Lynx World Class Soccer spelkaart(en) in de Lynx-computer(s).
2. Als je met z'n tweeën speelt, verbind dan beide computers met behulp van de Comlynx-kabel.
3. Druk op ON.
4. Druk op A. Het titelscherm verschijnt. Druk nog een keer op A om het spel te starten.

Instellen

World Class Soccer is een snel actiespel. Als je de beste elftallen van de wereld wilt verslaan, dan heb je niet alleen oefening en snelle reflexen nodig, maar moet je ook slim zijn.

Na het opstarten van het spel verschijnt het Setup-menu (scherm 1). (Schermnummers verwijzen naar het "Schermenoverzicht" achterin deze handleiding.)

Let op: Als je het spel via Game Options (wordt later besproken) wilt aanpassen, dan moet je dat nu kiezen, dus voordat je de elftallen gaat kiezen.

Nu volgt een beschrijving van elk menu.

Select Teams

Je kunt je eigen elftal en je tegenstander kiezen uit ruim 100 teams, die uit de hele wereld afkomstig zijn. Het kiezen gaat als volgt:

1. Kies in het Setup-menu "Select Teams." Verplaats de bal naar boven of beneden en druk op A of B. Dan volgt een wereldkaart, waarop Europa oplicht.
2. Druk links of rechts op de joystick als je een andere regio wilt kiezen. Regio's worden begrensd door continenten, maar er is één uitzondering: Midden-Amerika is een aparte regio.
3. Druk boven of onder op de joystick. Dan verschijnt een lijst met

de landen in die regio.

4. Druk boven of onder op de joystick om een elftal te kiezen. Sommige regio's hebben een aantal teams dat te groot is voor het scherm. Druk onder op de joystick om het volgende deel van de lijst te bekijken. Aan het einde van de lijst kun je niet verder. Druk links of rechts op de joystick om een andere regio te kiezen.
5. Druk op A of B als je het team wilt kiezen dat op dat moment oplicht.
6. Speel je tegen de computer, herhaal dan de zojuist aangegeven stappen om je tegenstander te bepalen.
7. Druk op A of op B om de aftrap te laten doen.

Automatisch laten instellen

Via "Automatic Setup" kiest de computer zelf de twee teams. Verplaats het balletje naar boven of naar beneden en druk op A of B als hij op "Automatic Setup" staat. Dan toont het scherm de twee gekozen elftallen (scherm 2). Druk nog een keer op A of B om aan de wedstrijd te beginnen.

Game Options

Kies "Game Options" als je het spel wilt aanpassen. Dan volgt het bijbehorende menu (scherm 3). Druk boven of onder op de joystick om via de bal een optie te kiezen en druk links of rechts om de opties te doorlopen.

- Skill Level: Kies de moeilijkheidsgraad 1, 2 of 3. Niveau 1 is het makkelijkste.
- Game Time: Stel de lengte van de wedstrijd in tussen 10 en 90 minuten.
- Auto Switch/Manual Switch: Automatisch of met de hand de actieve speler bepalen. (Druk op Option 1 om de speler te kiezen die het dichtste bij de bal is.)
- Field: Kies voor een droog of een modderig veld. Als je "Random" kiest, dan laat je de keuze over aan de Lynx-computer.

Wedstrijd spelen

Na het kiezen van de teams gaan de spelers naar de plaats voor de aftrap. Het bezoekende elftal doet de aftrap. Druk op de joystick om de richting van de bal te bepalen. Na de aftrap begint de wedstrijd (scherm 4).

De aftrap gebeurt automatisch. Als de bal in jouw richting komt, zorg dan dat je op tijd klaar bent om de bal aan te nemen en te dribbelen. Ben je te laat, dan vliegt de bal voorbij of kaatst van je voeten af. De computer speelt de bal naar jou toe.

Op het scherm geeft een pijltje de actieve speler aan, de speler die jij op dat moment bestuurt (scherm 5). Tijdens een aanval is de actieve speler altijd de speler die de bal heeft. Bij het verdedigen is de speler die het dichtst bij de bal is of de doelman de actieve

speler. Druk op Option 2 om af te wisselen tussen die verdediger en de doelman. Kies de je doelman, dan wordt het speelveld uitvergroot, zodat je een beter zicht op het spel krijgt. Kies je een verdediger of een aanvaller, dan zie je alleen het gebied in de buurt van de bal.

Heb jij zelf de bal, dan ben je het aanvallende elftal. Druk op A om over te spelen naar je dichtstbijzijnde medespeler. Ben je dicht bij het doel van de tegenstander, druk dan op de joystick om de richting van je schot op doel te bepalen. Druk op B als je hard en hoog wilt inschieten. Als je eerder "Auto switch" hebt gekozen, dan wordt na je schot de speler die het dichtste bij de bal is de actieve speler. Speel je met "Manual switch," dan moet je Option 1 indrukken om van actieve speler te wisselen. Raak de bal met de speler aan en ren in de richting van het doel. Let goed op waar je medespelers zijn, zodat je eventueel kunt overspelen.

Als de tegenstanders de bal hebben, dan ben je zelf het verdedigende elftal. Probeer een tegendoelpunt te voorkomen door ze de bal af te pakken. Bestuur je actieve speler via de joystick. Via de gearceerde randen kun je zien waar je zelf bent ten opzichte van de aanvallende tegenstander. Druk op A om te proberen de bal van hem af te pakken. Dat heet in het voetbal een "tackle." Druk op B als je de bal via een "sliding" wilt afnemen (scherm 6).

Als je tackle lukt, dan is de bal vrij. Raak hem dan zo vlug mogelijk aan met de actieve speler. Mislukt je tackle, dan zal de tegenstander proberen een doelpunt te maken als hij dicht genoeg bij jouw goal is. Als dat zo is, dan bestuur je zelf de doelman. Druk op A om de doelman te laten duiken naar de ingeschoten bal of op B als hij een hoge zweefduik moet maken om de bal te stoppen. Als de doelman

de bal te pakken krijgt, dan houdt hij die in zijn handen. Druk op B om de bal in de gewenste richting weg te schieten of druk op A om het uit te gooien.

Kan de doelman het schot niet stoppen, dan vliegt de bal in het net en heeft de tegenstander een doelpunt gemaakt. Elk doelpunt levert 1 punt op. Na een doelpunt gaat de bal naar de middenstip en mag het team aftrappen dat het tegendoelpunt moest incasseren.

Als de bal buiten de lijnen gaat, dan wordt het elftal dat de bal het laatst raakte het verdedigende team. De tegenpartij gooit de bal in en valt aan. Bepaal met de joypad in welke richting je de bal wilt gooien. Druk daarna op A of B.

Als de bal in de buurt van de goal over de lijn gaat, dan krijgt het elftal dat de bal had een hoekschop. De bal wordt dan niet ingegooid, maar vanaf de zijlijn ingeschoten.

Als een verdediger een ontoelaatbare tackle uitvoert, dan kan dat tot een strafschop leiden. Dan staan één aanvallende speler en de doelman tegenover elkaar. De aanvaller probeert een doelpunt te maken. Druk op A als je de bal hoog wilt inschieten of op B om een lage schuiver in te schieten. Bepaal de richting van de bal met de joypad. Bestuur je zelf de doelman, probeer dan op de eerder beschreven manier de ingeschoten bal te stoppen.

Strategie

Lynx World Class Soccer is een nauwkeurig nagebootste

voetbalwedstrijd. Net als in het echte voetbal zijn de regels tamelijk eenvoudig, maar kan een wedstrijd een zware klus zijn. Dat is vooral zo als je tegen de Lynx speelt. Probeer iemand te vinden met wie je oefenwedstrijden kunt spelen. Zoek iemand die net iets beter is dan jij. Dan krijg je het spel snel onder de knie. Kun je niemand vinden, geef de moed dan niet op als de je eerste wedstrijden tegen de Lynx verliest. Met wat oefening zul je er later in slagen de computer te verslaan.

Leer goed om te gaan met de gearceerde randen van het veld, zodat je weet waar je je op het veld bevindt. Het is zinloos een sliding tackle te proberen als je tegenstander te ver weg is.

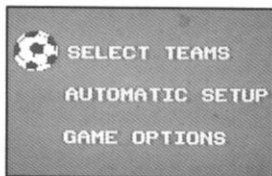
Ben je het verdedigende elftal, probeer dan de bal af te pakken door de aanvaller voor de voeten te lopen. Dat kan zeer doeltreffend zijn om de bal in je bezit te krijgen.

Als je met "Automatic switch" speelt, dan bepaalt de computer automatisch de actieve speler, zowel voor aanvallers als verdedigers. Zorg dat je snel in de gaten krijgt hoe dat wisselen werkt. In het begin zul je regelmatig proberen een speler te besturen die niet meer de actieve speler is. Dat pakt verkeerd uit, want dan gaat de actieve speler steeds verder van de bal weg.

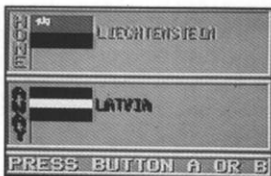
Atari Corporation kan onmogelijk de juistheid van deze informatie garanderen na de datum van publikatie. Atari is niet aansprakelijk voor wijzigingen, fouten of weglatingen. Niets uit dit document mag worden veeveelvoudigd zonder uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van Atari Corporation.

World Class Soccer, Atari, het Atari-logo, Lynx en Comlynx zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Atari Corporation. Copyright 1992, Atari Corporation, Sunnyvale, CA 94089-1302. Alle rechten voorbehouden.

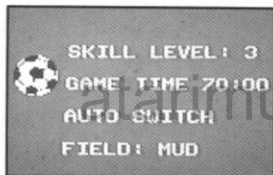
atarimuseum.nl



Screen 1



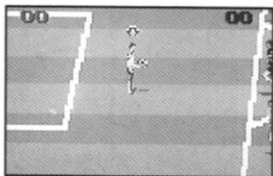
Screen 2



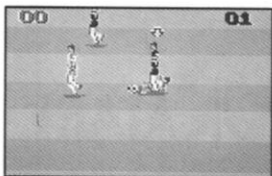
Screen 3



Screen 4



Screen 5



Screen 6

atarimuseum.nl



Copyright 1992, Atari Corporation
Sunnyvale, CA 94089-1302
All rights reserved.

C398105-037 Rev. A
Printed in Hong Kong.
G. C. 9.1992