

ATARI[®] 2600[™]

Nederlands • 1 of 2 spelerspel

FOOTBALL *RealSports™*
SOCCER



atarimuseum.nl

CX2667

FOOTBALL

RealSports™
SOCCER

HET SPEL

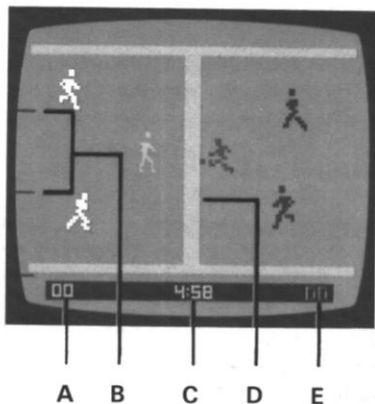
Voetbalspelers; klaar voor de start? Met uw team van 3 spelers moet u uw tegenstanders zien te overbluffen, passeren en te slim af te zijn om zo binnen de speeltijd de meeste punten te scoren. Speel tegen de computer of tegen een vriend.

Bij het begin van het spel bevindt de bal zich op de middenlijn. Elk team kan in het bezit komen van de bal. Veldspelers krijgen één van de drie stroken op het speelveld toegewezen en moeten de bal binnen dit gebied bewegen of doorgeven aan een andere veldspeler (zie **figuur 1**).

Iedere deelnemer stuurt 1 veldspeler tegelijk. De computer regelt de rest van het team. Als aanvallende partij leidt u de speler die de bal heeft. Als verdedigende partij kunt u de leiding van de ene speler op de andere overbrengen door op de rode knop van de joystick te drukken. (Zie "HET GEBRUIK VAN DE JOYSTICKS"). Er zijn geen keepers in "RealSports SOCCER" dus de verdediging van uw doel ligt bij uw speler die in actie is.

OPMERKING:

Alvorens een cassette Game Program™ ATARI® in te zetten of er uit te halen, dient u er voor te zorgen, dat de knop aan/uit (POWER) op uit (OFF) staat. Hierdoor beschermt u de elektronische onderdelen en zult u langer plezier hebben van het spel Video Computer System™ ATARI®.



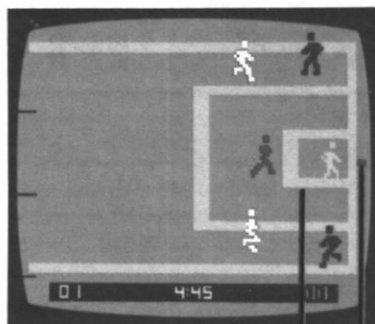
Figuur 1

BEGIN VAN HET SPEL

- A - Score linker speler
- B - Strook markeringen
- C - Klok
- D - Middenlijn
- E - Score rechter speler

Zo ook kan alleen de in actie zijnde speler een doelpunt scoren (zie **figuur 2**). Maar kijk uit! Indien de bal niet geheel het doel inschiet, kan een verdedigende speler nog de bal stoppen en deze in zijn bezit krijgen. Wanneer de bal wel helemaal het doel ingaat, hoort u het fluitje van de scheidsrechter. U scoort één punt; de klok stopt en de bal gaat naar de tegenpartij om afgetrapt te worden.

De fluit van de scheidsrechter kondigt de aftrap, doelpunten en het einde van het spel aan. De wedstrijden duren 5 of 9 minuten, afhankelijk van de spelvariant die u kiest (zie "SPELVARIANTEN").

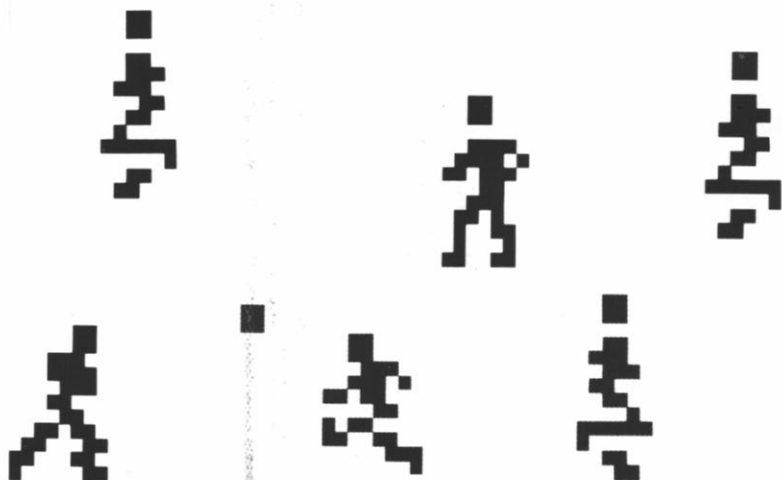


Figuur 2

A B

HET SCOREN VAN EEN DOELPUNT

A - Doelgebied
B - De bal



01

4:45

00

atarimuseum.nl

HET GEBRUIK VAN DE JOYSTICKS

Gebruik uw joysticks bij deze ATARI spelcassette. Zorg ervoor dat de kabels stevig bevestigd zijn in de contacten aan de achterkant van het apparaat. Voor één-speler-versies steekt u de joystick in het **LINKER CONTACT**. Houd de joystick, met de rode knop linksboven, naar het scherm gericht. Raadpleeg uw handleiding voor verdere bijzonderheden.

Gebruik de joystick om uw speler die in actie is in de gewenste richting te bewegen om de bal te kunnen spelen. Spelers die in actie zijn, verschijnen "lichter" op het scherm dan hun teamgenoten.

Om de bal te kunnen schoppen of door te geven, houdt u de joystick in de richting die u de bal wilt laten gaan en drukt u op de rode knop. Veldspelers moeten de bal met hun benen aanraken; de bal kan niet doorgegeven of tegengehouden worden met andere lichaamsdelen.

JOYSTICK

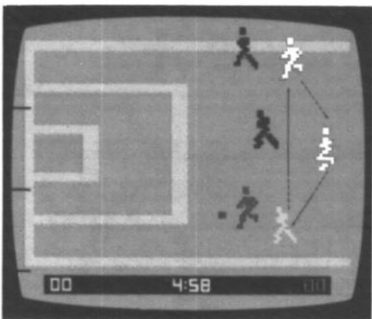


VERDEDIGING

Indien u verdedigend speelt, kunt u de leiding van de ene speler op de andere overbrengen. Druk op de rode knop totdat de gewenste speler "lichter" is geworden (**figuur 3**). Om de bal af te pakken, laat u de speler die in actie is op de bal inlopen.

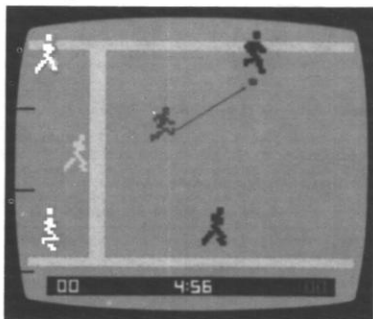
AANVAL

Indien u aanvallend speelt, beweegt uw speler die in actie is zich langzamer dan de verdedigende speler die de leiding heeft. Geef de bal aan een teamgenoot door om te voorkomen dat de bal afgepakt wordt of in een andere strook terecht komt. De veldspeler die de bal in zijn bezit krijgt, verandert automatisch in een speler in actie (zie **figuur 4**).



Figuur 3

Veranderen van de leiding van verdedigende spelers



Figuur 4

Doorgeven van de bal

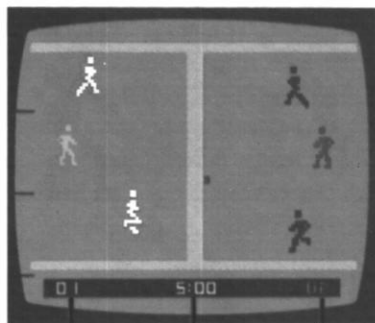
COMPUTERSCHAKELAARS

Druk de **GAME SELECT** schakelaar naar beneden om de spelvariant, speelduur en het aantal spelers dat u wenst, te bepalen (figuur 5).
Zie de spelkeuze-tabel voor een onderverdeling van de 12 spelvarianten.

Haal de **GAME RESET** schakelaar over om het spel te starten of opnieuw te beginnen. De **MOEILIKHEIDSSCHAKELAARS** worden niet gebruikt bij deze cassette.

SPELVARIANTEN

ATARI 2600™ RealSports FOOTBALL kan door 2 spelers of door 1 tegen de computer gespeeld worden. In één-speler-versies leidt de computer het rechter team. Ieder spel heeft 3 vaardigheidsniveaus en u kunt kiezen voor een speelduur van 5 of 9 minuten.



Figuur 5

- A - Vaardigheidsniveau
- B - Speelduur
- C - Aantal spelers

Bij ieder hoger vaardigheidsniveau versnelt het spel zich en in één-speler-versies leidt de computer haar team sneller en beter.

SPELMOGELIJKHEDEN

Vaardigheidsniveau	Speelduur	Aantal spelers
01	5:00	02
01	9:00	02
02	5:00	02
02	9:00	02
03	5:00	02
03	9:00	02
01	5:00	01
01	9:00	01
02	5:00	01
02	9:00	01
03	5:00	01
03	9:00	01

- *01 = Eenvoudig
- 02 = Medium
- 03 = Moeilijk

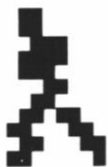
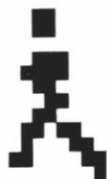
NUTTIGE AANWIJZINGEN

■ "Soccer" zit vol verrassingen. Uw enige beperking is de tijd. Probeer de bal van voet tot voet te bewegen of onverwachts van richting te veranderen. Het overbluffen van uw tegenstander is een goede manier om hem in de war te brengen terwijl u de bal doorgeeft aan een teamgenoot.

■ Het doorgeven van de bal is belangrijk aangezien een verdedigende speler altijd sneller kan rennen dan een speler die aan de bal is. De eenvoudigste manier om het doorgeven van de bal te verbeteren, is om in 2-speler-versies te oefenen zonder een andere speler. Op deze manier hoeft u niet bang te zijn dat de bal onderschept wordt.

■ Verdedig uw doel. Denk eraan; om het doel te blokkeren, moet de speler die in actie is de bal met zijn voeten aanraken.

■ Indien u verdedigend speelt, plaatst u de speler die in actie is vlak voor de speler die aan de bal is. Het is voor u dan eenvoudiger de bal af te pakken of door te geven.




ATARI[®]™
AANKOOPBEWIJS

FOOTBALL

ATARI INTERNATIONAL (BENELUX) B.V.
P.O. BOX 1616 - 3600 BP MAARSSSEN - HOLLAND



 A Warner Communications Company

© 1983 Atari, Inc. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN

C019787-67 REV. 1 (NL)

PRINTED IN THE NETHERLANDS

atarimuseum.nl