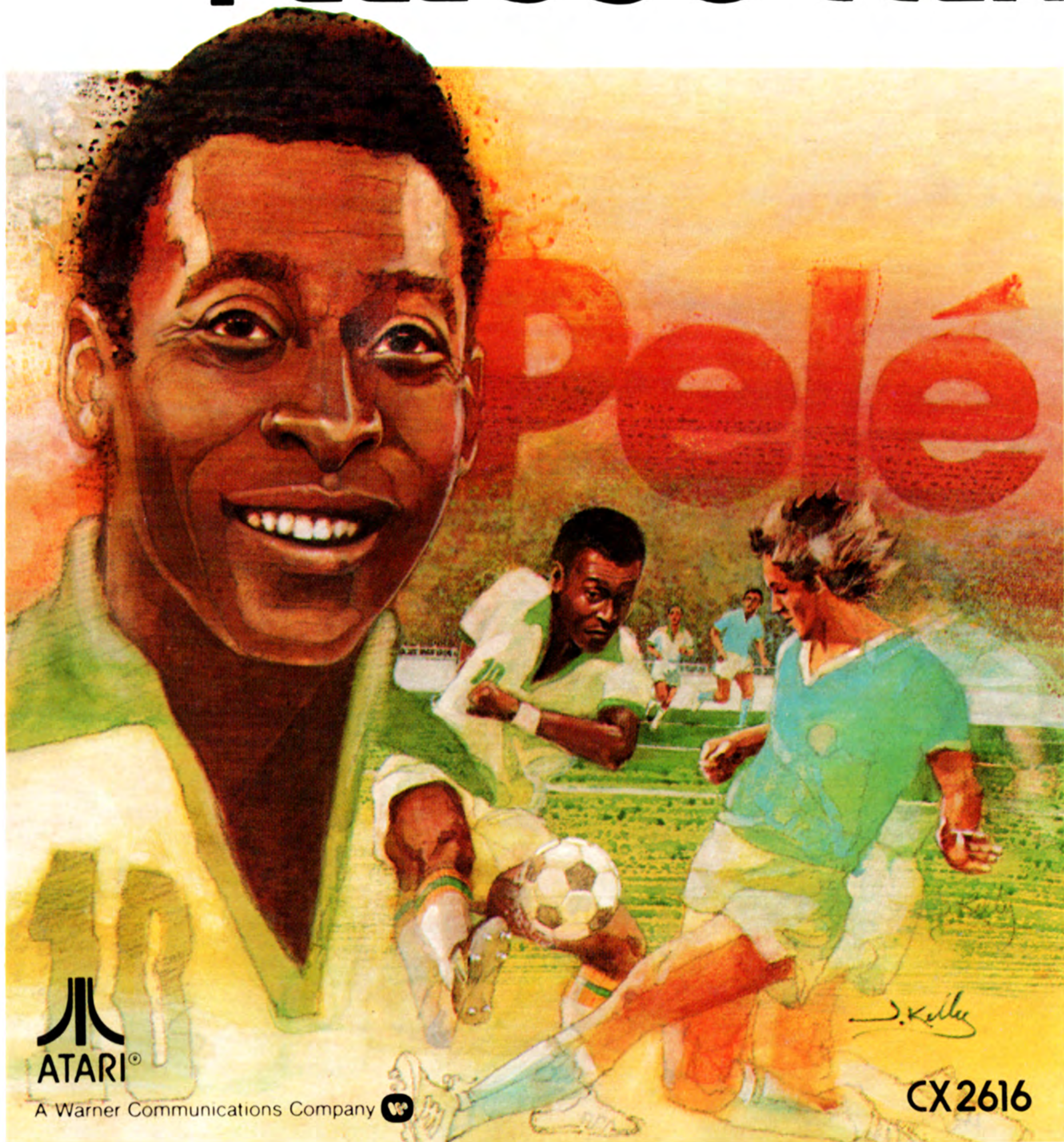


- 1 · ENGLISH SECTION
- 2 · VERSION FRANÇAISE
- 3 · DEUTSCHE GRUPPE
- 4 · SEZIONE ITALIANO
- 5 · SECCION ESPAÑOL


54

VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGOS VIDEO

PELÉ'S SOCCER™




ATARI®

A Warner Communications Company 

CX2616

INTRODUCTION TO PELE'S SOCCER™



We asked Pelé to take a look at our **SOCCER Game Program™** cartridge and tell us what he thought. The only problem we had was getting him to stop playing it long enough to give us an opinion. When we finally got him away from the game, he confirmed our hope that we had a real winner. In short, he loved it.

The fact is, Pelé enjoyed playing ATARI's **SOCCER** so much, he

decided to personally endorse it. That's why it's called **PELE'S SOCCER™**. And even the champ himself has a tough time beating the computer team in the one-player games (**Games 28-54**).

So get yourself psyched up for the ultimate video soccer challenge. After all, if the greatest soccer player of all time is willing to put his name on it, it must be terrific. We know one person who thinks so!

CHOOSING A GAME

READING THE GAME SELECT MATRIX.

Select your game number from the **GAME SELECT MATRIX** (Section 10). The matrix describes each of the 54 games in CHAMPIONSHIP SOCCER. Games 1 through 27 are two-player games. Games 28 through 54 are single-player games against the computer.

TWO-PLAYER GAMES

The **GAME SELECT MATRIX** describes two-player games in terms of how fast the teams move (Team Speed), how wide the goals are (Goal Size), and what the out-of-bounds penalties are (Penalties) if penalties apply.

Some two-player games have no out-of-bounds penalties (Penalties in the **GAME SELECT MATRIX**). In these games the ball rebounds from boundaries (sidelines and goal lines). In other two-player games the ball rebounds from goal lines but there is a penalty if the ball crosses a sideline (Penalties S). In the remaining two-player games there are penalties if the ball crosses either a sideline or a goal line (Penalties SG). For a description of the penalty plays, see Section 5 **OUT-OF-BOUNDS PENALTY PLAYS**.

The easiest two-player game is **Game 1**. The teams move slowly (S), there are no penalties (N), and the goals are large (L). The most difficult two-player game is probably **Game 27**, with fast teams (F), out-of-bounds penalties (SG), and small goals (S).

SINGLE-PLAYER GAMES

There are no penalties in single-player games. The **GAME SELECT MATRIX** describes the games in terms of how fast the teams move (Team Speed), how wide the goals are (Goal Size), and how hard the computer is to beat (Computer Difficulty). **Game 28** is probably the easiest single-player game, since team speed is slow (S), the computer is easy to beat (E), and the goals are large (L). **Game 54** is the hardest. Teams move fast (F), the computer is difficult to beat (D), and goals are small (S).

SELECTING THE GAME NUMBER

Once you have selected your game from the **GAME SELECT MATRIX**, press down the game select switch on your ATARI Video Computer System until the game number comes up on the game number counter. The counter is at top left of your television screen (see **Figure 1**).

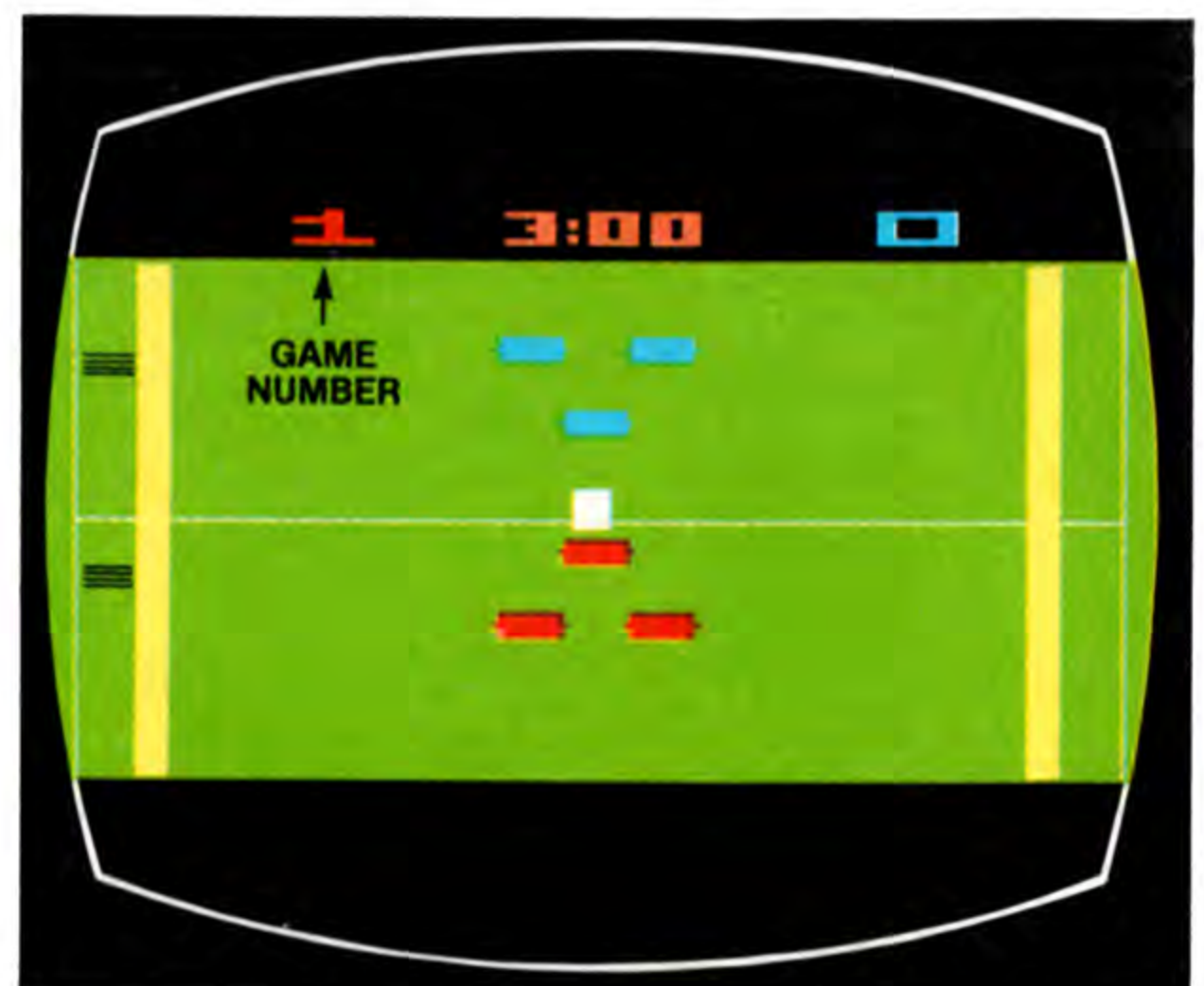


Figure 1. Game Number Counter

NOTE: To advance the game numbers faster, hold the **game**

reset switch down together with the **game select** switch.

USING THE CONTROLLERS

Use your Joystick Controllers with this ATARI® Game Program™ cartridge.

Be sure the Joystick Controller cables are firmly plugged into the controller jacks at the back of your ATARI Video Computer System™ game.



Hold the Joystick with the red button to your upper left toward the television screen. Use the **LEFT CONTROLLER** jack for one-player games. See *Section 3 of your owner's manual for further details.*

HOW TO PLAY PELE'S SOCCER

OBJECT OF THE GAME

The object is to score points by kicking the ball into your opponent's goal. One point is scored for each goal. The scores are shown at the top of your television screen. The left player's score is at top left; the right player's score, or the computer's score, is at top right (see **Figure 2**).

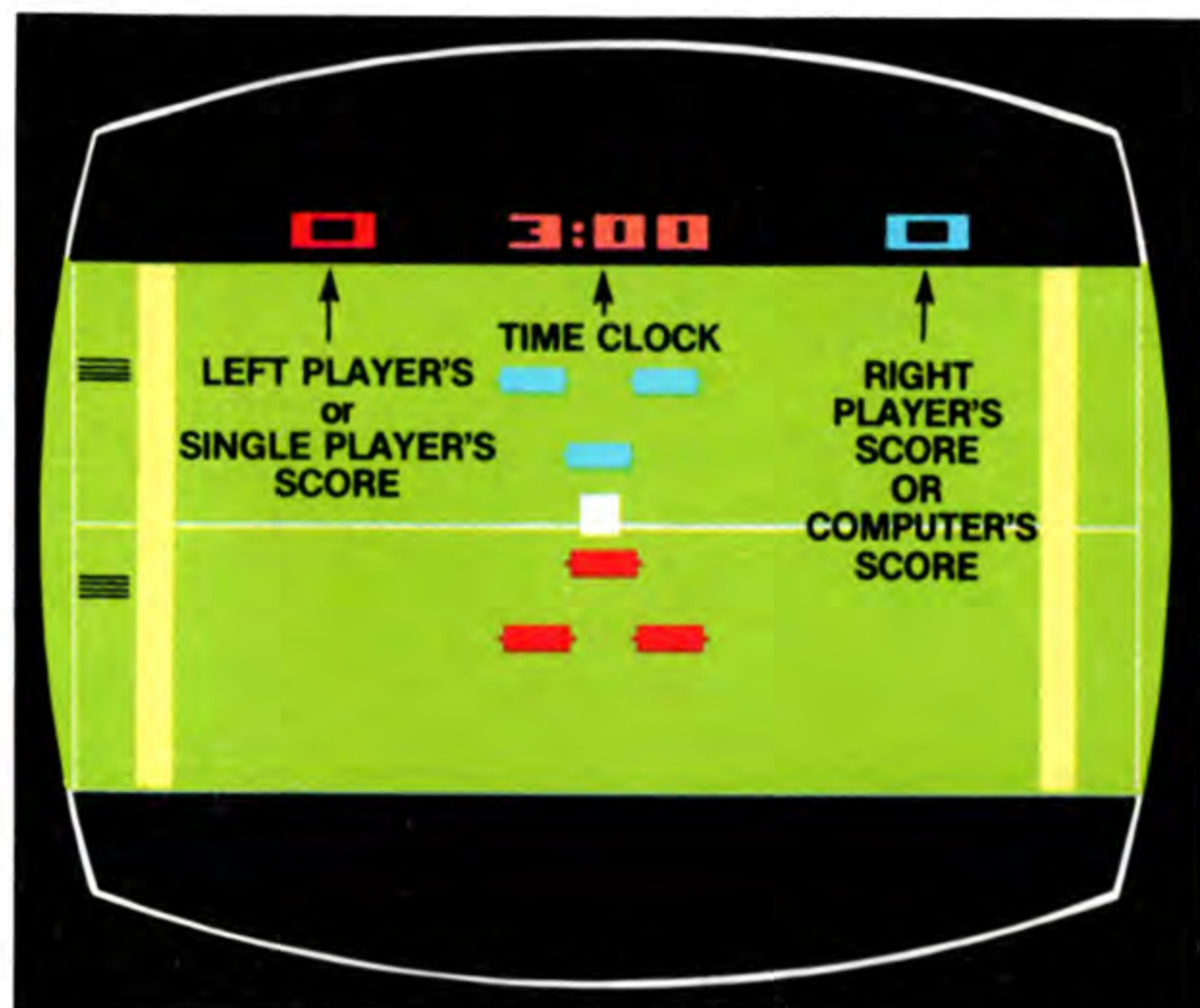


Figure 2. Scoreboard and Clock

TEAM MOVES

Each team consists of three fielders (a Forward and two Backs) and a goalkeeper. The fielders are controlled by the Joystick and always move together in whatever direction you move the Joystick; up, down, right, left, or diagonally (see **Figure 3**).

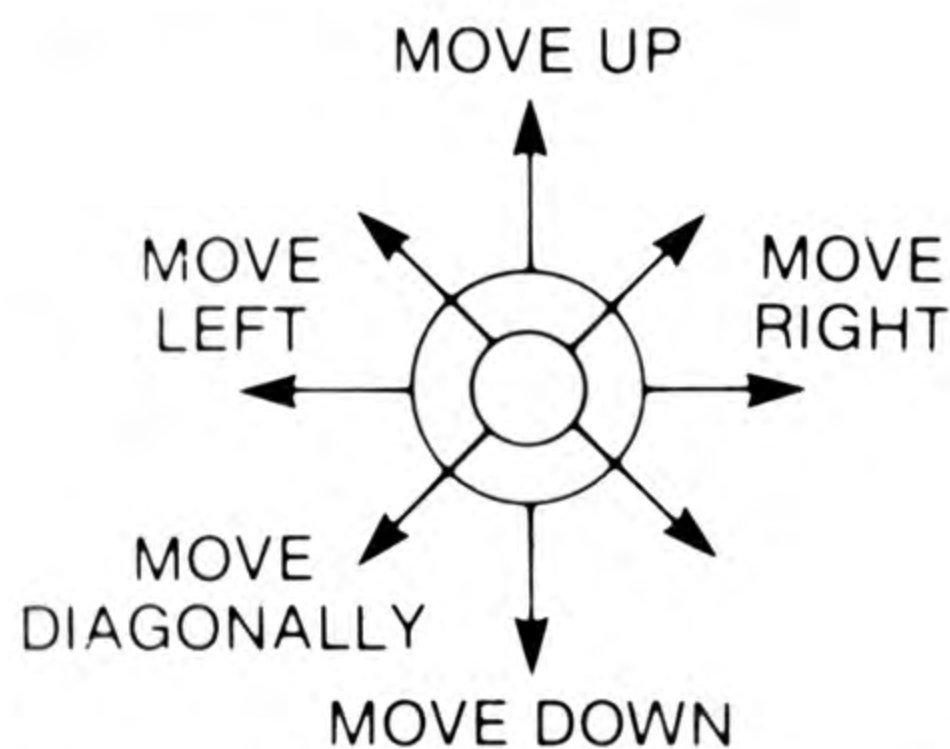


Figure 3. Using the Joystick Controller

The goalkeeper moves from side to side within his goal area. While the ball is in play, the computer moves

the goalkeeper and keeps him in front of the ball. You can make him faster by moving your Joystick left and right. When the goalkeeper takes possession of the ball, you control his moves with the Joystick.

BALL SKILLS

Specific ball skills are described in Section 7-BALL CONTROL. In general, use the Joystick to direct the ball; press the red button to pass and kick the ball. See Section 8-GAME STRATEGY for offensive and defensive plays.

NOTE: Some people say they can move the teams more easily and react faster if they keep their right thumb on the Joystick and their left thumb on the red button. This technique might work for you too.

THE REFEREE

The black lines you see on the left side of your television screen are the referee and the linesmen who assist him (see Figure 4). The referee blows the whistle to start and stop play and positions the ball for kickoffs and penalty plays.

THE CLOCK

A game of PELE'S SOCCER is played in two halves. A half lasts from 3 to 5 minutes, depending on the Team Speed of the game you select. The clock at top center of your television screen (see Figure 2) starts counting down the seconds to the end of the first half when you press down the **game reset** switch on your ATARI Video Computer System.

There is no time-out between halves. As soon as the clock counts down the first half, it resets and

starts counting down the second half. The referee's whistle signals both the end of the first half and the start of the second.

THE OPENING KICKOFF

At the start of the game, the ball is placed on the center spot and the two teams line up on either side of the centerline (see Figure 4). The Red team (or dark team if your game is in black-and-white) is controlled by the left Joystick. The Blue team (or light team) is controlled by the right Joystick in two-player games and by the computer in single-player games.

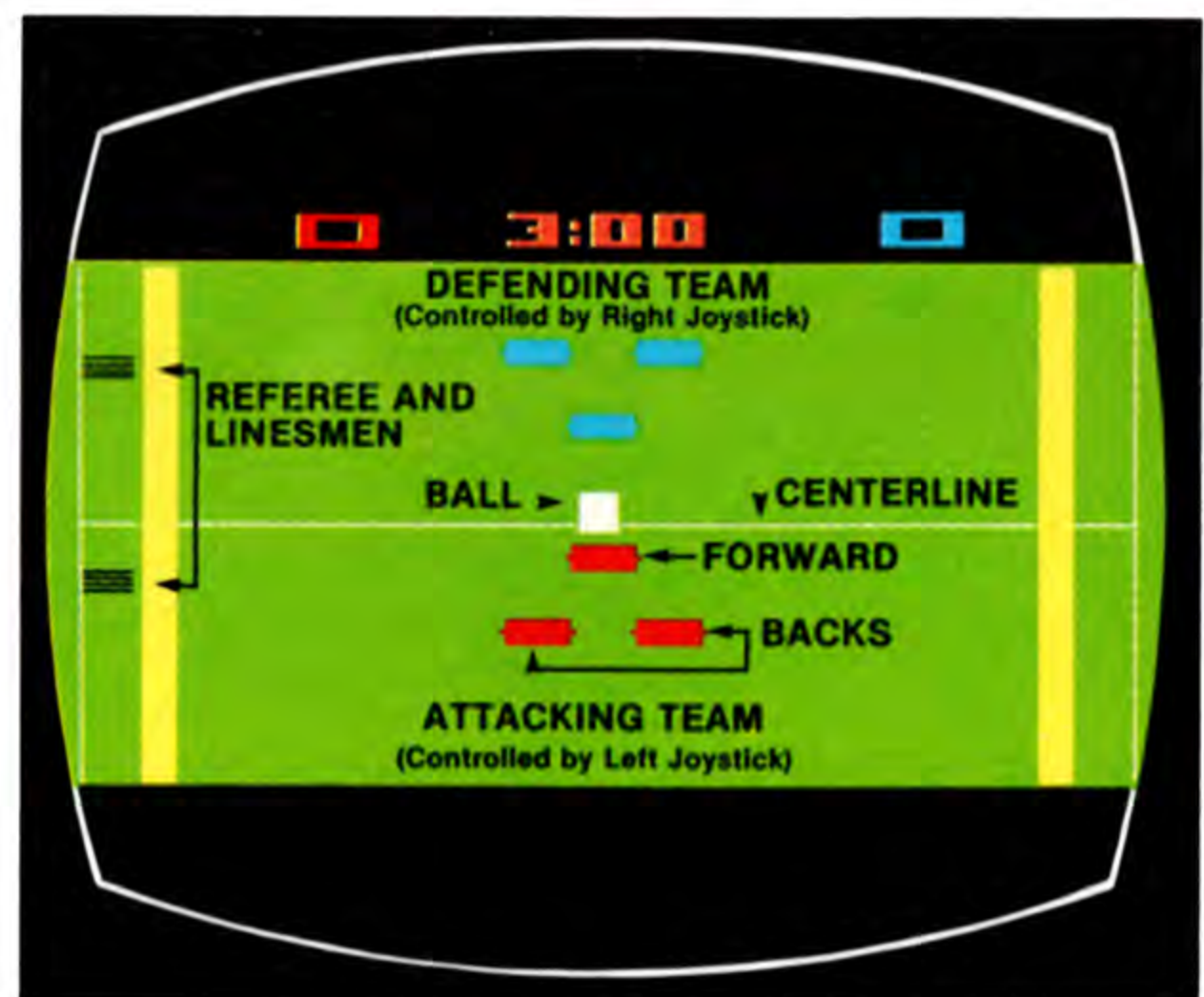


Figure 4. The Kickoff

NOTE: The team colors may vary with the color settings of your television set. For example, the Red team may appear to be orange or pink.

The Forward of the Red team kicks off. The kickoff is a kick backward to one of the team Backs. Move the left Joystick diagonally back left or right to make the kickoff (see Figure 4). You do not need to press the red button to make a kickoff, but you can kick faster if you move the Joystick and then quickly press the button.

THE PLAY

After the opening kickoff the Red team (the attacking team) dribbles and kicks the ball toward the Blue team's goal. The Blue team (the defending team) attempts to steal the ball and attack the Red team's goal. In PELE'S SOCCER the defending team has an advantage because it moves faster than the attacking team.

When an attacking team is within range of the opponent's goal, the attackers attempt to kick the ball past the goalkeeper into the goal. If the goalkeeper catches the ball and blocks the kick, he attempts to kick the ball upfield to a teammate. The attackers try to intercept and make their goal.

SCORING

To score a goal you must kick the ball completely into the goal, as shown in **Figure 5a & 5b**. The ball cannot touch the goal line or stop partway into the goal.

NOTE: If the ball stops on the goal line in front of the goal or partway into the goal, the goalkeeper will "trap" it (gather the ball in).

When a team makes a goal and scores a point, the ball is placed on the center spot, and the Forward of the team that did not score kicks off to one of the team Backs. The play

continues until the clock runs out and the first half ends.

THE SECOND HALF

At the half the teams switch sides. The Forward of the Blue team (light-colored team) kicks off to one of the team Backs to start the play.

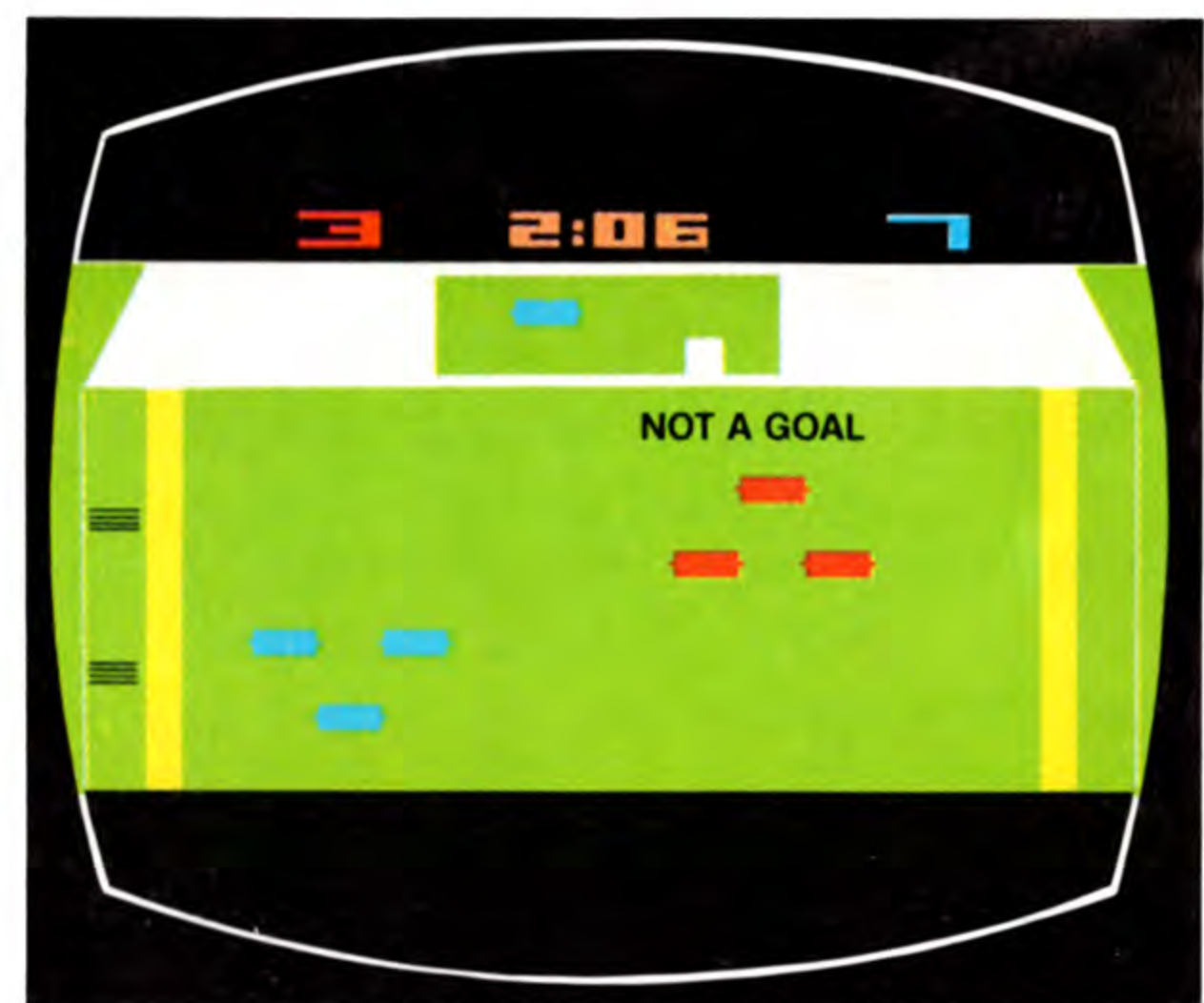
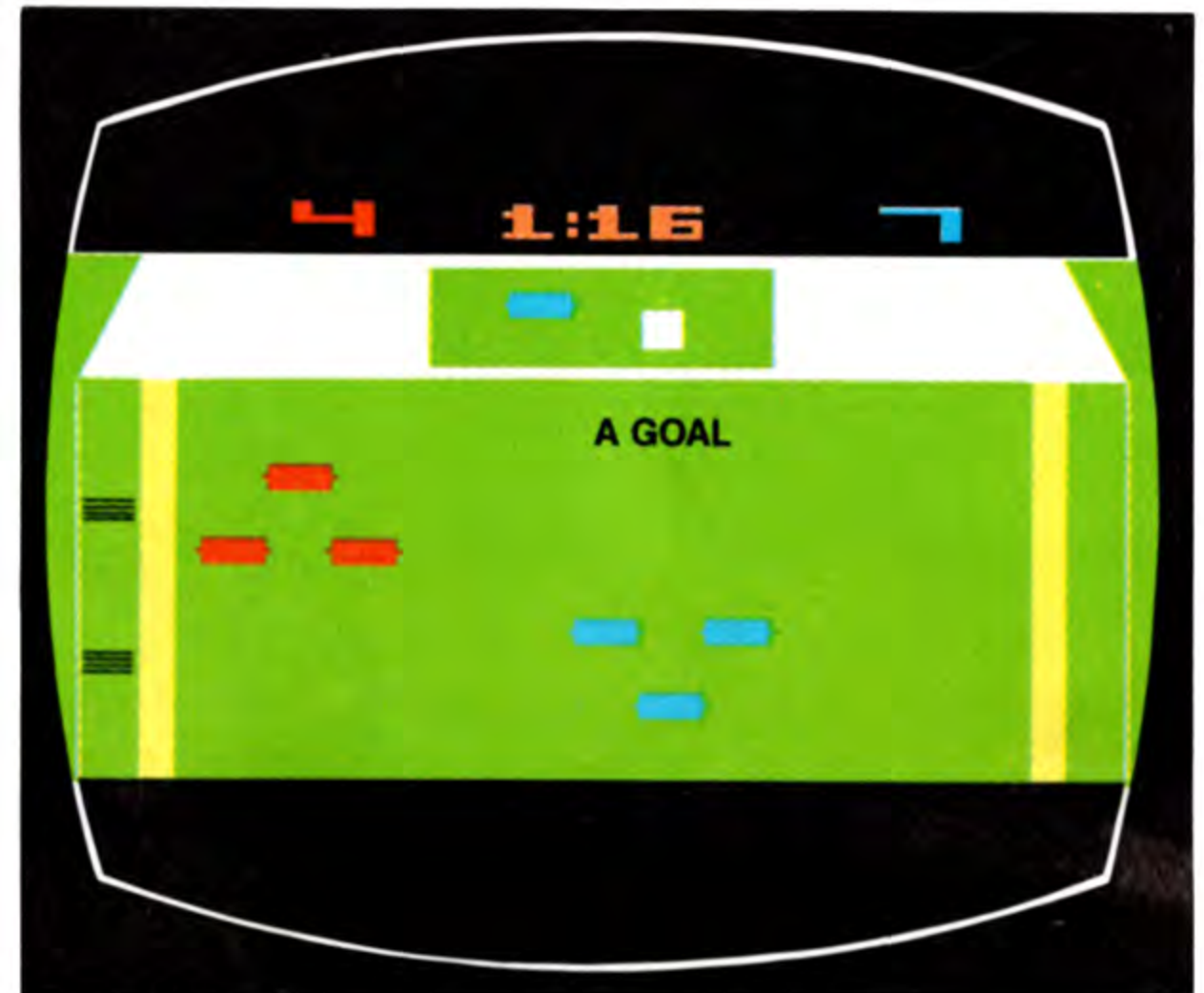


Figure 5. Scoring a Goal

LIMITS OF TEAM PLAY

HORIZONTAL LIMITS

If your Forward is playing the ball close to a sideline, one of your Backs will be over the sideline. This is perfectly legal in all games, including games with sidelines out of bounds.

VERTICAL LIMITS

Teams can approach the goal line close enough to trap the ball but they cannot cross the goal lines.

OUT-OF-BOUNDS PENALTY PLAYS

Each time an out-of-bounds infraction takes place, the referee blows his whistle. The team against which the penalty is called then flashes as a sign that it forfeits the ball and cannot touch it. One of three penalty plays results. The **Throw-in**, The **Goal Line Kick**, or The **Corner Kick**.

receive a throw-in, carefully move your receiver up to the ball and barely touch it (see **Figure 6**). The ball will jump from the sideline and your receiver will trap it. The ball is back in play as soon as the throw-in is completed.

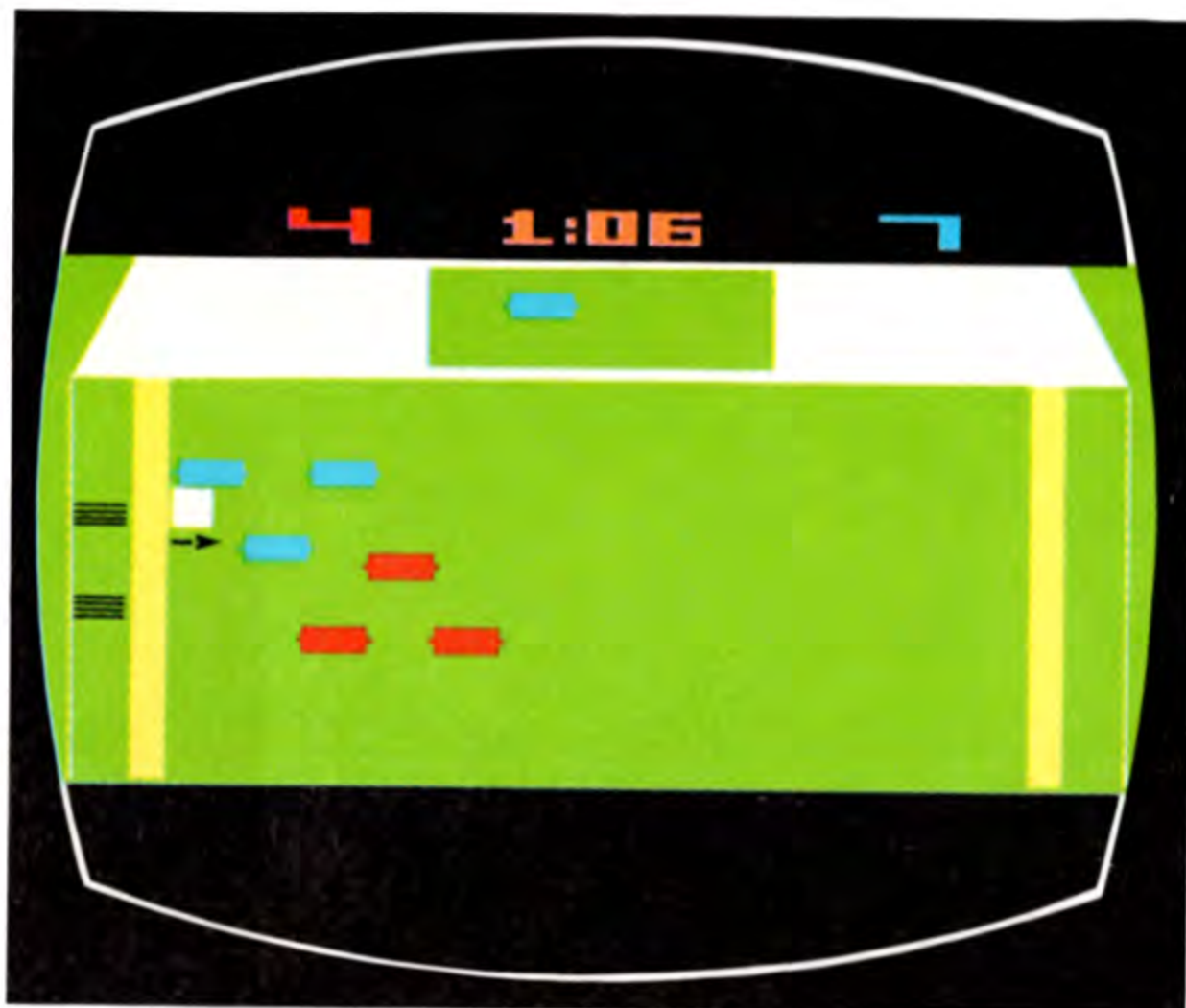


Figure 6. The Throw-In

THE THROW-IN

The **Throw-In** penalty play results when a team drives the ball over a sideline. At the point the ball went out of bounds, it is thrown in to a fielder on the other team. To

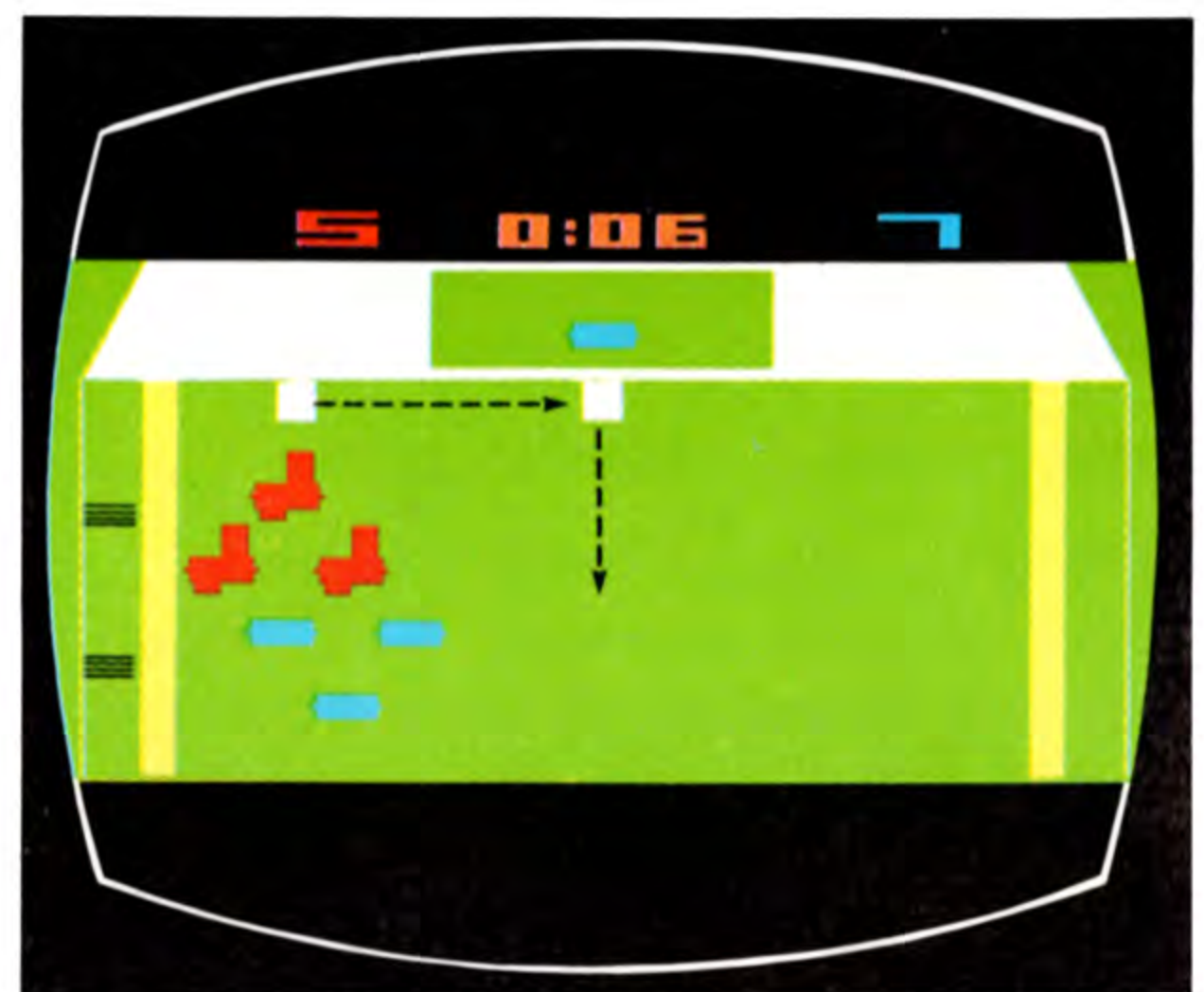


Figure 7. Goal Line Kick

THE GOAL LINE KICK

When an attacking team maneuvers the ball over the defending team's goal line, the referee calls a penalty against the attacking team. The referee places the ball on the goal line in front of

the defending team's goalkeeper and the goalkeeper traps the ball (see **Figure 7**). He then kicks it upfield to a teammate. The kick can be intercepted by the attacking team, since the ball is back in play as soon as the goalkeeper kicks it.

THE CORNER KICK

If the defending team maneuvers the ball outside its own goal line, the referee calls a penalty against the defending team. The referee places the ball in the corner close to the defending team's goal, and the attacking team kicks it upfield to a teammate. The defending team cannot intercept the ball until after the attacking team has touched it or it has rolled to a stop.

To make the corner kick, position the attacking team to receive the ball, then press the button on your

Joystick. The ball will sail out of the corner at a 45-degree angle as long as you hold the button in. If you release the button, the ball will cut across in front of the goal line, at which time you can attempt to kick a goal (see **Figure 8**). For tips on how to score on a corner kick, see **Section 8-GAME STRATEGY**.

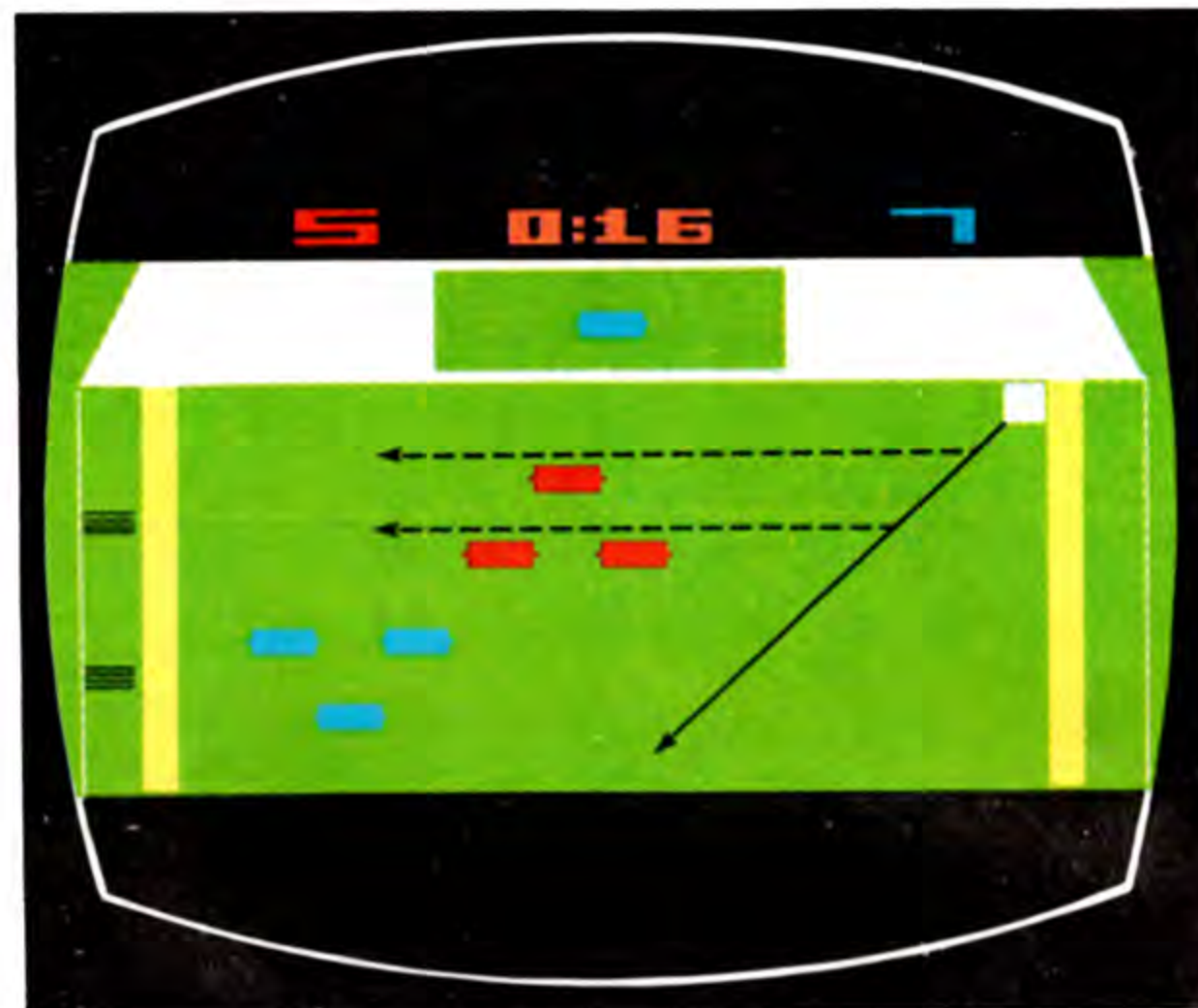


Figure 8. The Corner Kick

CONSOLE CONTROLS

GAME SELECT SWITCH

Use the **game select** switch to select the game number. The game number appears at the top left of your television screen. The number at the top right tells you whether the game is for one or two players. See **Section 10-GAME SELECT MATRIX** for a breakdown of the 54 games in PELE'S SOCCER.

GAME RESET SWITCH

Use the **game reset** switch to start or restart a game.

DIFFICULTY SWITCHES

Games are normally played with the **left and right difficulty** switches set to **b**. However, if you want to give yourself a handicap, set your difficulty switch to **a**. This will enlarge your goal, making it harder for you to defend and easier for your opponent to penetrate. If you have the right Joystick, set the **right difficulty** switch to **a**. If you have the left Joystick set the **left difficulty** switch to **a**.

TV TYPE SWITCH

Set this switch to **color** if you have a color television set. Set it to **b-w** to play the game in black-and-white.

BALL CONTROL

DRIBBLING

Dribbling is controlled with the Joystick. Move your team up to the ball until one of your fielders traps it (see **Figure 9**). Then quickly move your Joystick in the direction you want the ball to go. The ball will move a short distance and stop, unless it is intercepted before it stops.

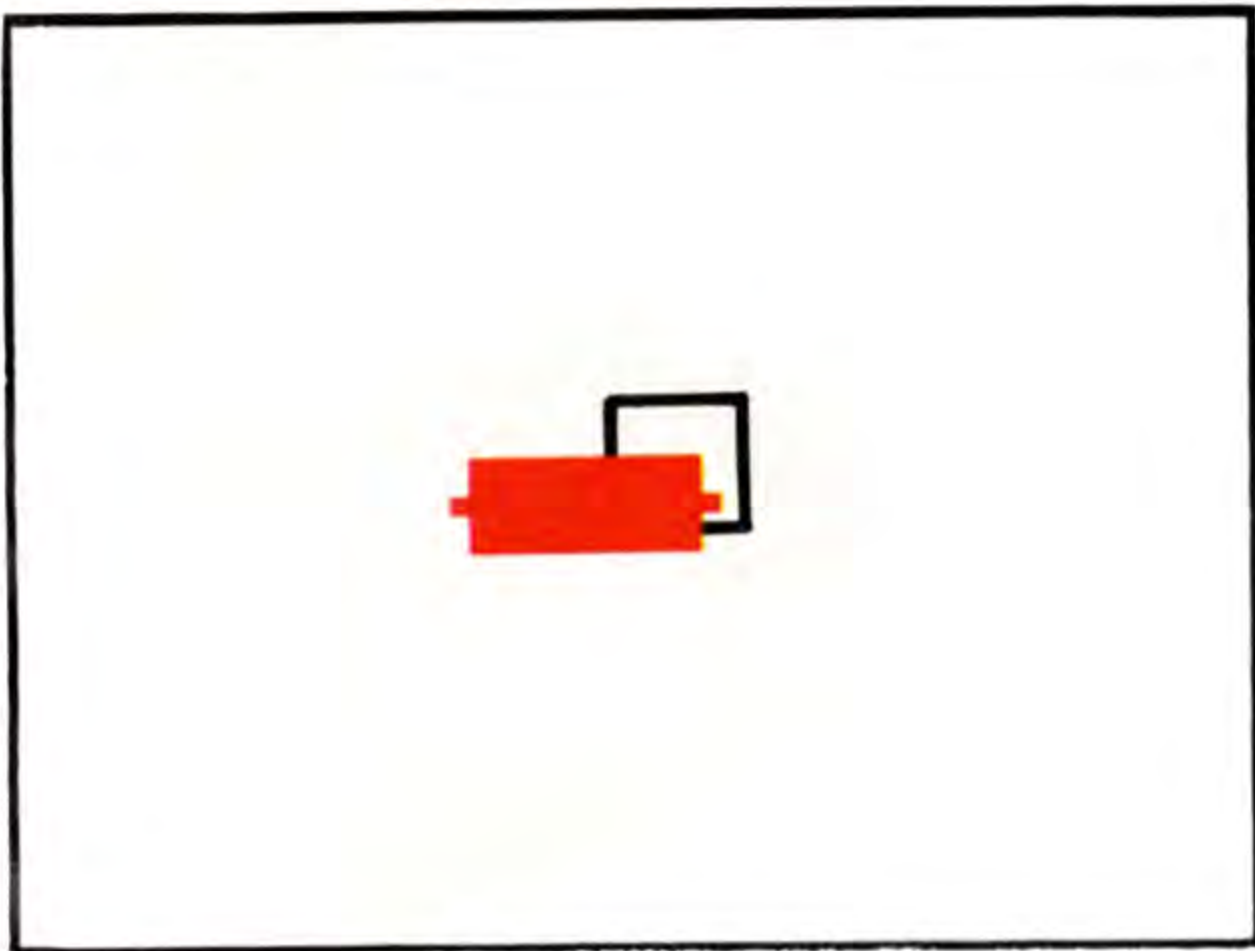


Figure 9. Trapping The Ball

IMPORTANT REMINDER:

When sending your fielders after the ball, remember that you can touch the ball and immediately take off in any direction. You do not have to go around the ball to establish the direction you next want to move. Think of it as “touch and go”.

KICKING

To kick the ball after your player traps it, move your Joystick in the direction you want the ball to go and press the red button. The longer you hold the button in, the longer the kick will be. To avoid

kicking the ball in the wrong direction, always move the Joystick before you press the button. If you press the button without moving the Joystick, the ball will be kicked straight upfield or straight downfield, depending upon whether your player is above or below the ball when he kicks it.

TOE KICK

The toe kick is fast and powerful and is therefore the most effective way to drive the ball toward the goal. This kick extends your trapping range, as shown in **Figure 10**, and moves the ball downfield very fast. It enables you to out-distance the defending team and keep control of the ball.

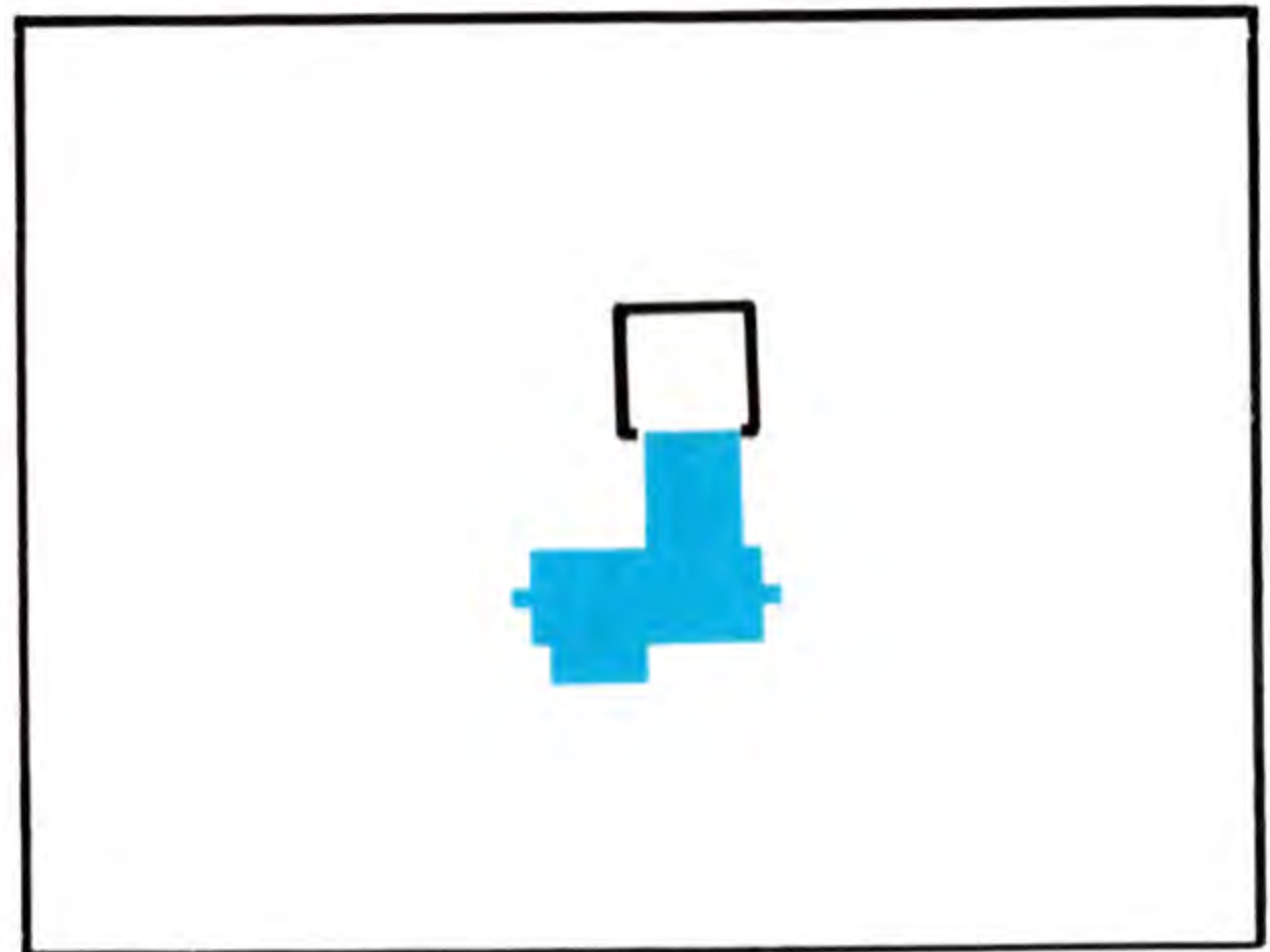


Figure 10. The Toe Kick

To execute a toe kick, move your player within leg range of the ball, push the Joystick in the direction you want the ball to go, and press the button. You can use the toe kick while your team is moving crossfield as well as when it is moving upfield or downfield.

The toe kick is the best way to kick a goal. If you combine the toe kick with some goal attack strategy, you

may become unbeatable. See Section 8-GAME STRATEGY for some tips on effective goal attacks.

GAME STRATEGY

MAINTAINING CONTROL OVER THE BALL

When your team is attacking, you should use evasive moves to keep control of the ball. Pass the ball from player to player and dodge and weave around the defending players to prevent the defending team from stealing the ball. Since the defending team moves faster than the attacking team, it can easily intercept the ball if the ball is simply dribbled and kicked straight down the field toward the goal. Some exercises to improve dribbling, passing, kicking and other game skills are given in Section 9-DRILLS AND PRACTICE.

KICKING A GOAL

A straight kick into the goal will almost always be blocked, since the goalkeeper is always in front of the ball. You will have more success if you position your fielders for a diagonal kick. There are many ways to set up a diagonal kick, but the following three plays are particularly hard to defend against because of the element of surprise.

THE FORWARD ATTACK (Figure 11). The team is centered and reasonably close to the goal. The Forward is in position to kick the ball either diagonally right or diagonally left into the goal.

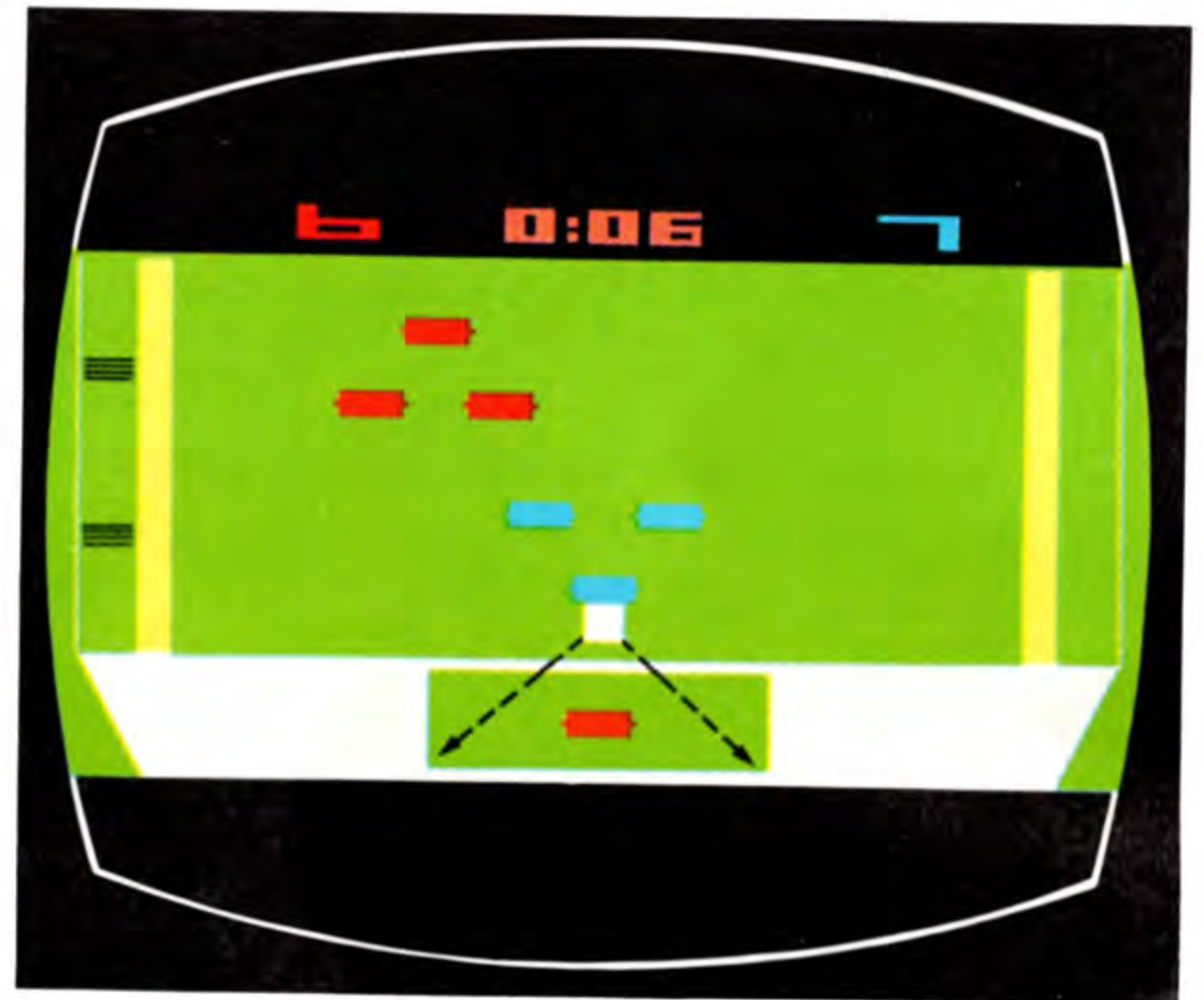


Figure 11. The Forward Attack

THE BACK ATTACK (Figure 12). The team is positioned close to the goal and off to one side of it. The Back is centered and in position to kick the ball diagonally into the goal.

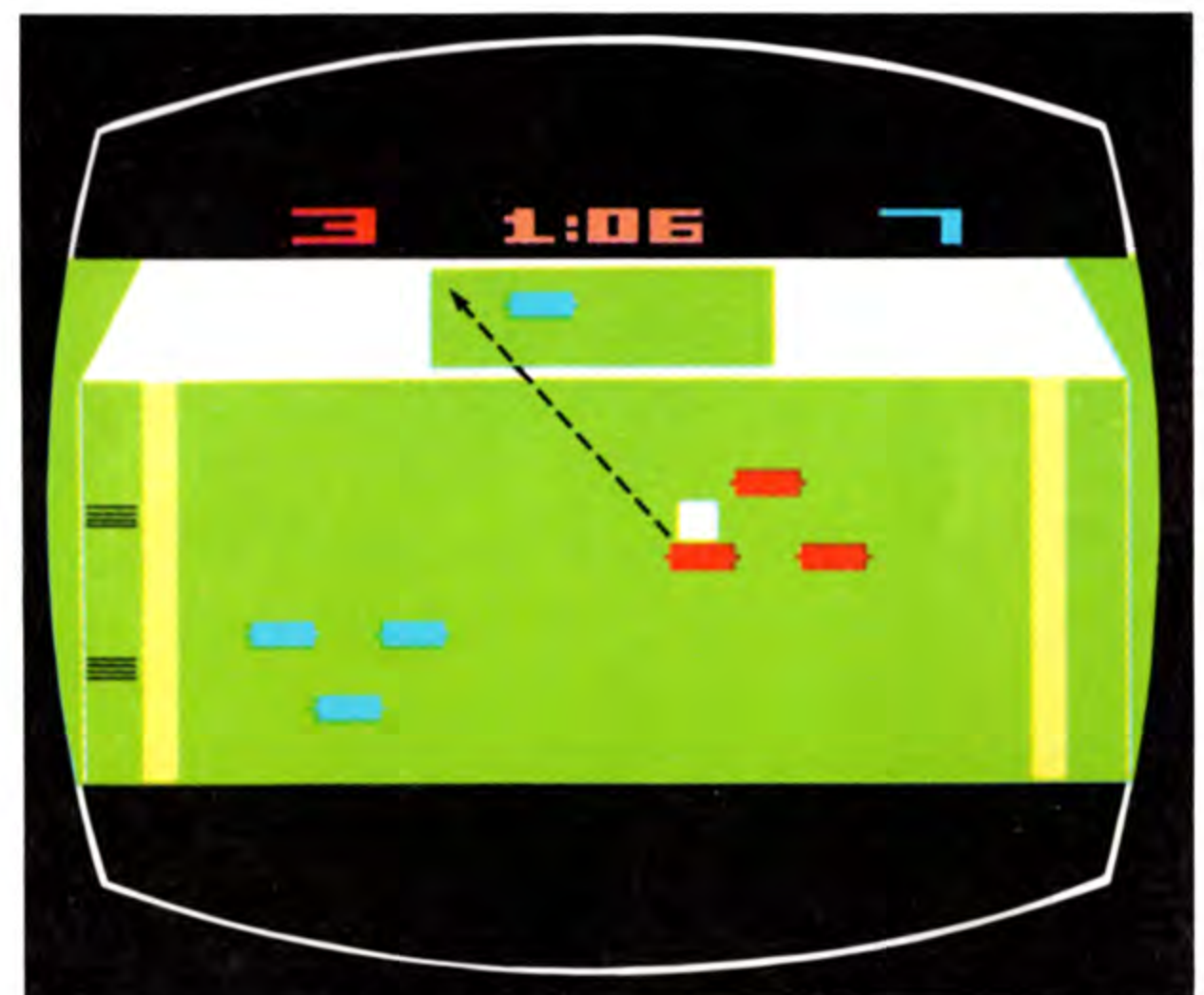


Figure 12. The Back Attack

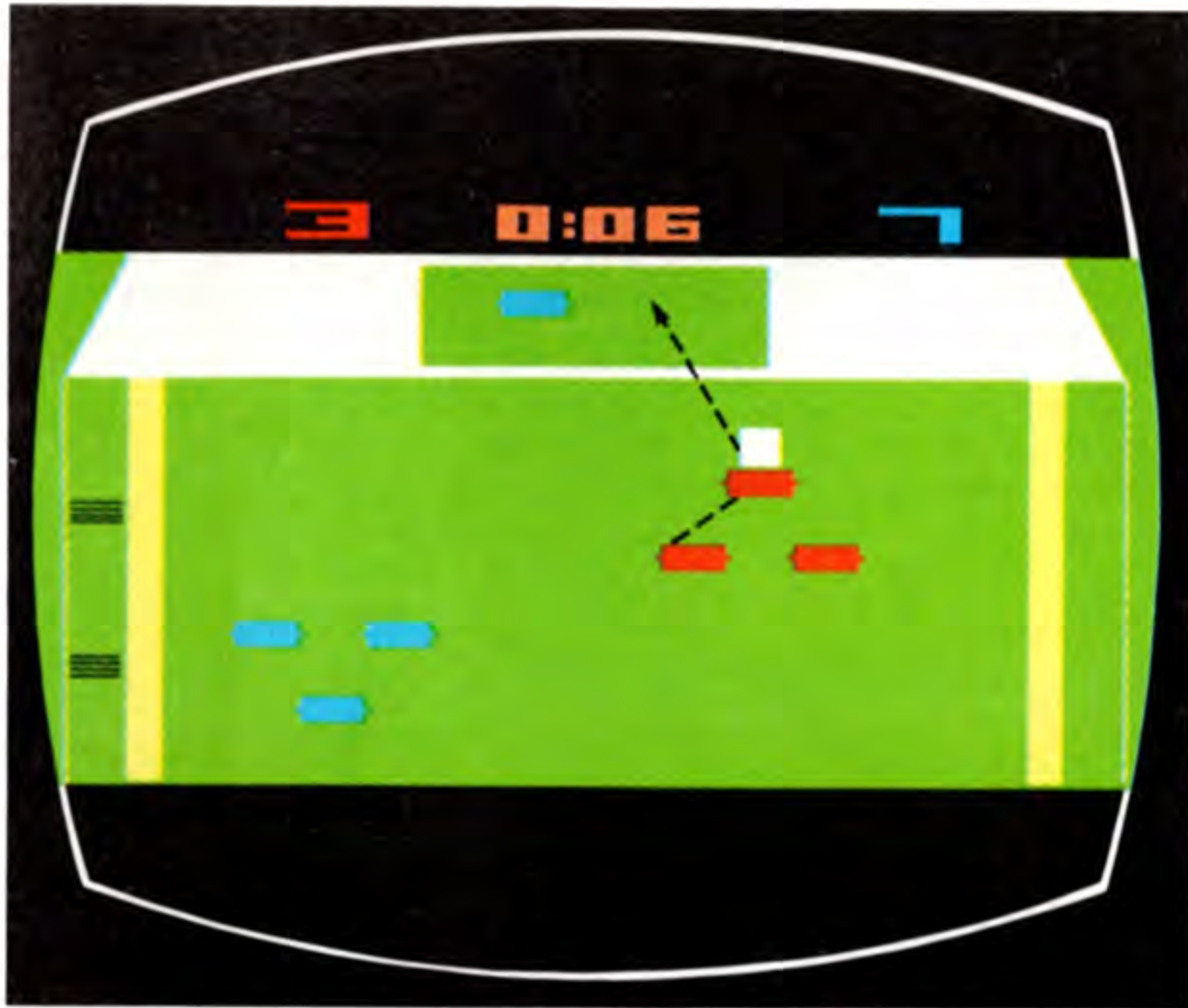


Figure 13. *The Relay Zig-Zag Attack*

THE RELAY ZIG-ZAG (Figure 13). The team is in position for the Back Attack. The Back kicks the ball on a diagonal to the Forward, who kicks it on the opposite diagonal into the goal.

DEFENDING YOUR GOAL

The trick of an effective goal defense is to shift your attention from your fielders to your goalkeeper. Position your fielders so that they can harass the attackers and help block goal kicks, but keep your eye on the ball and concentrate on your goalkeeper. Use your Joystick to increase the speed of his moves within the goal area.

TURNING THE PLAY AROUND

Even when you are fighting to defend your goal and your attention is on your goalkeeper, be alert for a chance to steal the ball. If you can steal it, pass it to your goalkeeper. Remember that as long as he has the ball, you control the play. Resist the temptation to kick the ball out to one of your fielders until you find the right opportunity. Back your

fielders away from the goal line, dodge the attackers, and look for a chance to kick the ball to a fielder who can move out fast. If you are skilled enough, you can drive the ball out to the centerline before the other team can catch you.

SCORING A GOAL ON A CORNER KICK

There are lots of ways to score a goal on a corner kick. This is just one example. In all plays of this sort, success depends upon position, speed, and surprise.

Center your Forward as if you were going to make a Forward Attack on your opponent's goal. Press and hold in the button on your Joystick. As explained previously, the ball will fly out of the corner at a 45-degree angle. Quickly release the button and the ball will cut across the goal line.

When the ball passes in front of your receiver, press the button on your Joystick and make a diagonal toe kick into the goal (see Figure 14).

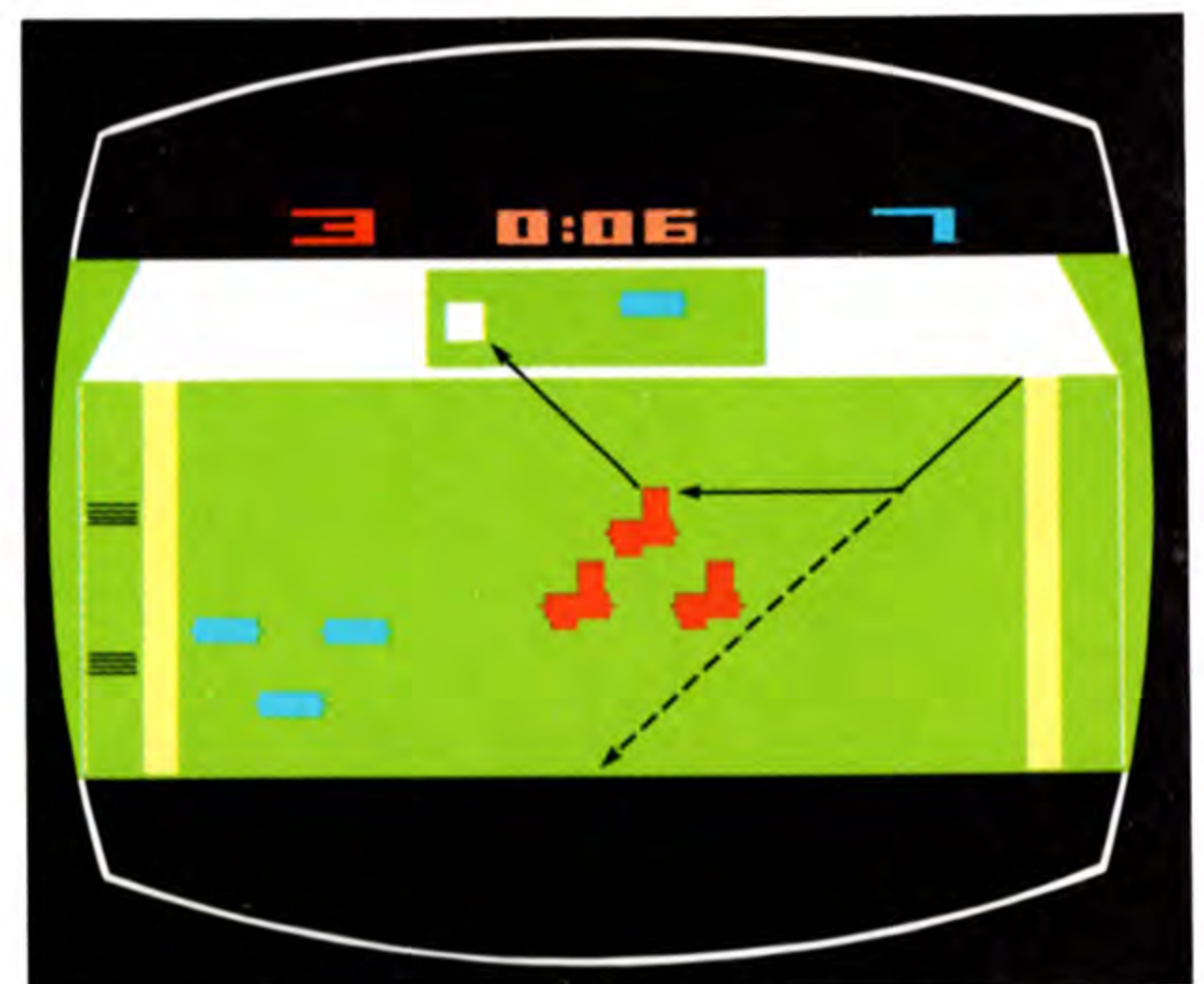


Figure 14. *Scoring a Goal on a Corner Kick*

It takes a lot of practice to become a skilled video soccer player. Here

are some drills to improve your game.

DRILLS AND PRACTICE

DRIBBLING AND PASSING

Play against the computer at a slower speed than you are used to and practice evasive dribbling and passing.

KICKING A GOAL

Play one of the two-player games by yourself. Practice dribbling up to

the goal and executing various goal kicks that you set up. Practice using the toe kick to kick goals.

DEFENDING THE GOAL

Play against the computer at a skill level above your own. Keep the ball in your territory, and the computer will give you plenty of practice in defending your goal.

GAME SELECT MATRIX

HOW TO READ THE GAME SELECT MATRIX

Team Speed:

S = slow

M = moderately fast

F = fast

Penalties:

N = no penalties, sidelines and goal lines rebound the ball

S = penalty if ball goes over the sidelines

SG = penalty if ball goes over sidelines or goal lines.

Goal Size:

L = large

M = medium

S = small

Computer Difficulty:

E = easy

M = moderately difficult

D = difficult

NOTE: No matter what level of computer difficulty you choose, if your score is higher than the computer's, the computer becomes harder to beat. If the computer's score is higher, the computer becomes easier to beat.

Game Time: Game time depends upon the team speed selected:

Team Speed	Game Time (minutes per half)
S	3
M	4
F	5

NOTE: Always turn the console **power** switch **off** when inserting or removing a Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI® Video Computer System™ game.

GAME SELECT MATRIX

Two-Player Game No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Team Speed	S	S	S	S	S	S	S	S	S	M	M	M	M	M	M
Penalties	N	N	N	S	S	S	SG	SG	SG	N	N	N	S	S	S
Goal Size	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S
Two-Player Game No.	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27			
Team Speed	M	M	M	F	F	F	F	F	F	F	F	F			
Penalties	SG	SG	SG	N	N	N	S	S	S	SG	SG	SG			
Goal Size	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S			

Single-Player Game No.	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39			
Team Speed	S	S	S	S	S	S	S	S	S	M	M	M			
Computer Difficulty	E	E	E	M	M	M	D	D	D	E	E	E			
Goal Size	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S			
Single-Player Game No.	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54
Team Speed	M	M	M	M	M	M	F	F	F	F	F	F	F	F	F
Computer Difficulty	M	M	M	D	D	D	E	E	E	M	M	D	D	D	D
Goal Size	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S

NOTE: In single-player games, sidelines and goal lines rebound the ball.

Manual, Program and Audiovisual © 1981 Atari, Inc.

Printed in U.S.A.

ATARI, INC., Consumer Division P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

54 JEUX VIDEO

PELÉ'S SOCCER™

NOTA: Avant d'introduire ou de retirer un Game Program™ cartridge, mettez toujours à l'arrêt (**off**) l'interrupteur marche-arrêt (**power**). Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre Video Computer System™ game ATARI®.

INTRODUCTION A NOTRE PELE'S SOCCER™



Nous avons demandé à Pelé de bien vouloir essayer notre cassette SOCCER Game Program™ et de nous dire ce qu'il en pensait. Mais une fois qu'il a commencé à jouer, il n'y a plus eu moyen de l'arrêter assez longtemps pour qu'il nous réponde! Quand nous avons finalement réussi à l'arracher à notre jeu, il a confirmé nos espoirs: nous avons bien là un numéro gagnant, et il en était emballé.

En fait, Pelé s'est tellement amusé à jouer au SOCCER d'ATARI qu'il a

décidé d'en devenir le parrain. C'est pourquoi nous avons baptisé notre jeu PELE'S SOCCER™. Et le champion lui-même a eu du mal à battre l'équipe électronique dans les variantes à un joueur (Jeux 28 à 54).

Alors préparez-vous à l'ultime défi du foot vidéo. Après tout, si le plus grand joueur de tous les temps veut bien lui donner son nom, ce doit être un jeu formidable. Et nous ne sommes pas les seuls à le penser!

CHOIX D'UN JEU

Examinez la matrice de sélection de jeu. Elle vous donne un descriptif des 54 possibilités du PELE'S SOCCER™. Les jeux 1 à 7 se jouent à deux. Les jeux 28 à 54 sont destinés à un joueur affronté à l'ordinateur.

JEUX POUR DEUX JOUEURS

La matrice de sélection de jeu vous donne des indications relatives à la vitesse de déplacement des équipes, à la taille des buts et aux pénalités pour les hors-jeux.

Dans certaines parties il n'y a pas de pénalité pour les hors jeu (pénalités N de la matrice de jeux). Dans ces jeux, le ballon rebondit sur les lignes (lignes de touche et lignes de but).

Dans certains jeux, le ballon peut toucher la ligne de but s'il traverse la ligne de touche (pénalité S). Dans les autres jeux, il y a pénalité quand le ballon traverse la ligne de but et la ligne de touche.

Dans les autres jeux pour deux joueurs la balle rebondit sur les lignes de but mais il y a pénalité si la balle traverse une ligne de touche (pénalité S). Dans les jeux pour deux joueurs restants, il y a pénalité si la balle traverse aussi bien une ligne de touche qu'une ligne de but (pénalité SG). Pour la descrip-

tion des pénalités voir le chapitre hors-jeux, pénalité.

Le jeu 1 est le plus facile. L'équipe se déplace lentement (S). Il n'y a pas de pénalité (N) et les buts sont grands (L). Le jeu 27 est le plus difficile : équipes rapides (F), pénalités pour hors jeu (SG) et buts petits.

JEUX POUR UN JOUEUR

Il n'y a pas de pénalité pour ces jeux. La matrice de jeux vous donne des indications sur la rapidité de déplacement des équipes, la taille des buts et le degré de difficulté pour battre l'ordinateur.

Le jeu 28 est le plus facile : l'équipe se déplace lentement (S), l'ordinateur est facile à battre (E), les buts sont grands (L).

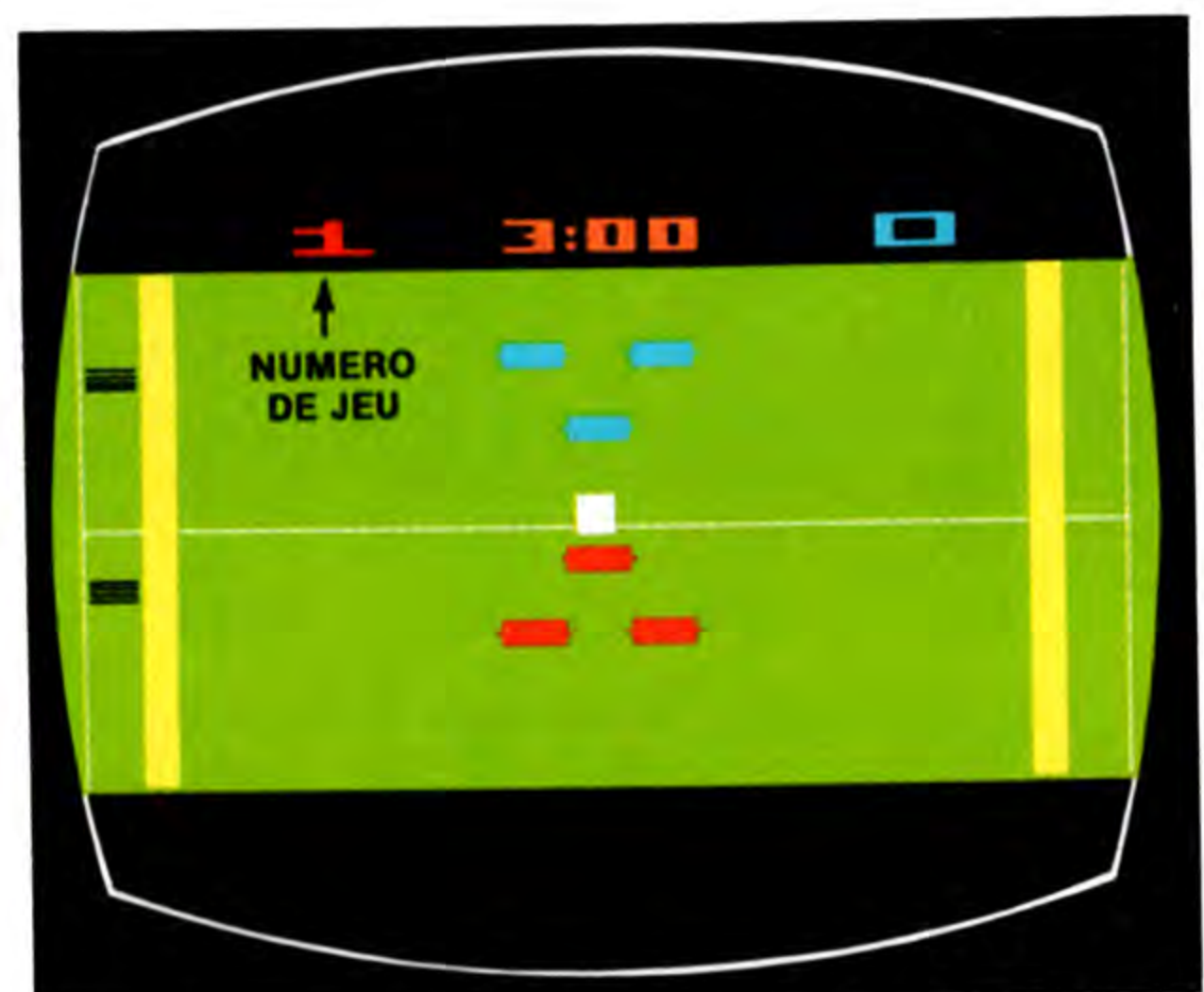


Fig. 1 - Sélection du numéro du jeu

Le jeu 54 est le plus difficile. Les équipes se déplacent vite (F), l'ordinateur est difficile à battre (D), les buts sont petits (S).

Sélectionnez le jeu de votre choix dans la matrice de jeu. Repérez son numéro. Puis appuyez sur le sélecteur de jeu game select. Les numéros des jeux défilent sur

l'écran, en haut à gauche. Cessez d'appuyer dès l'apparition du numéro de votre choix. (Fig. 1.)

N.B: Pour faire défiler plus vite les numéros de jeu, appuyez sur le bouton de remise à zéro, game reset, en même temps que sur le sélecteur de jeu, game select.

COMMENT JOUER

OBJECTIF DU JEU

Il s'agit de marquer des points en envoyant le ballon dans les buts de l'adversaire. On marque un point pour chaque but. Le score est affiché en haut de l'écran, à gauche pour le joueur de gauche; à droite pour le joueur de droite. (Fig. 2)

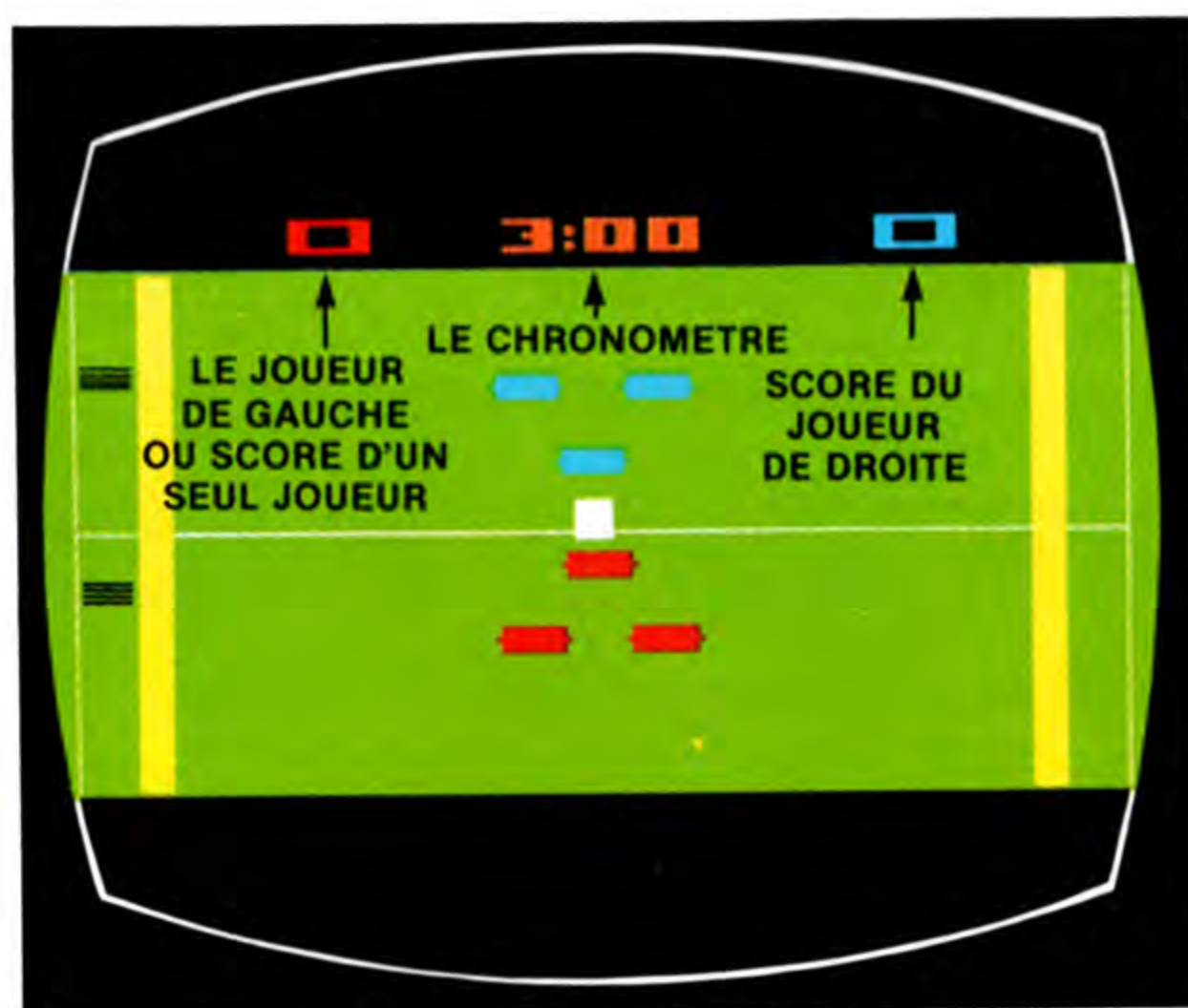


Fig. 2 Affichage des scores et chronomètre

LES EQUIPES

Chaque équipe comprend trois joueurs (un avant et deux arrières) et un gardien de but. Les joueurs sont contrôlés par le levier de



commande et se déplacent tous ensemble dans les directions indiquées par le levier: vers le haut, vers le bas, à gauche, à droite, en diagonale (Fig. 3).

Le gardien de but se déplace d'un côté à l'autre de la surface de but. Quand le ballon est en jeu, l'ordinateur déplace le gardien de but et le maintient en face du ballon. Vous pouvez déplacer le gardien de but plus vite en manoeuvrant le levier à droite et à gauche. Quand le gardien de but est en possession du ballon vous contrôlez ses déplacements avec le levier.

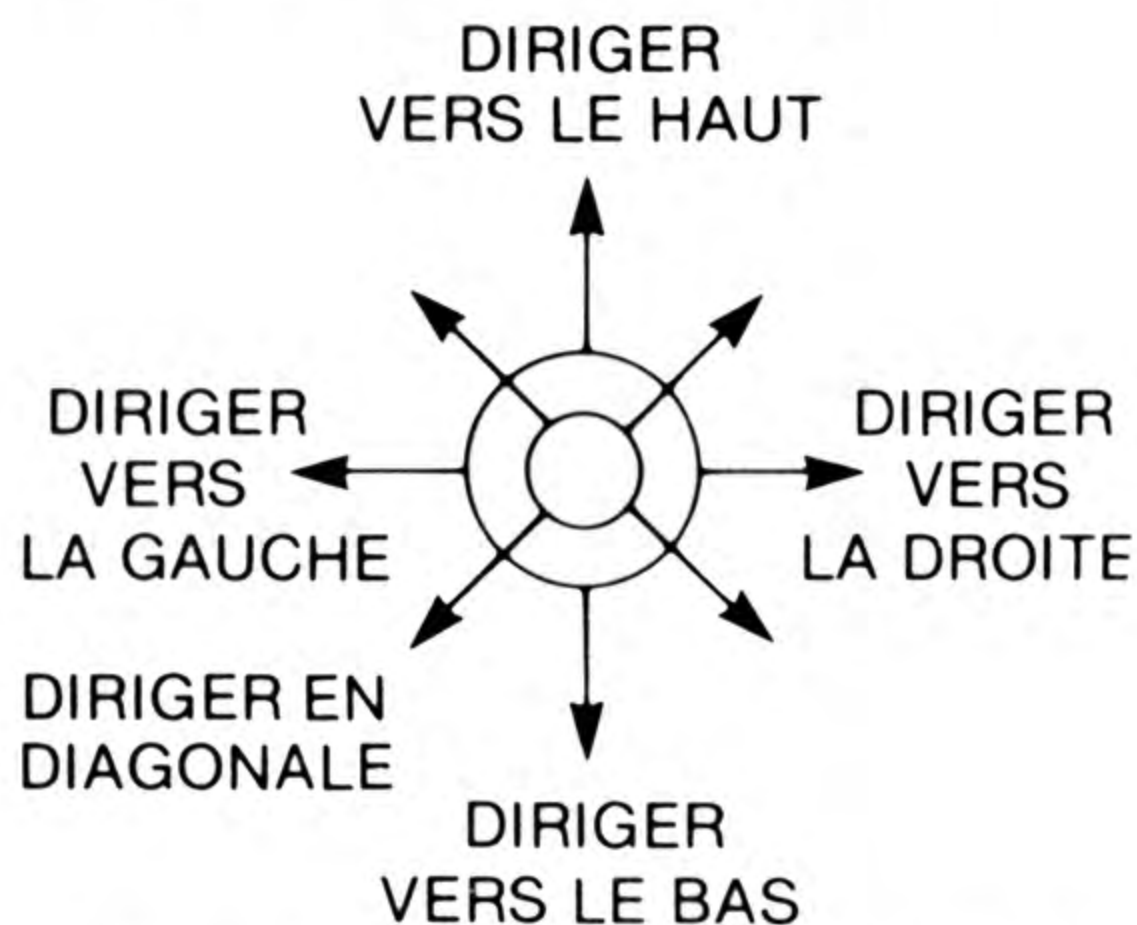


Fig. 3 Manoeuvre du levier de commande

LA MAÎTRISE DU BALLON

Vous trouverez au chapitre 7 une description de certains 'coups' particuliers. D'une façon générale, utilisez le levier de commande pour diriger le ballon. Appuyez sur le bouton rouge pour faire des passes et shooter. Voir au chapitre 8 les techniques d'attaque et de défense.

N.B.: Pour manoeuvrer les équipes plus vite essayez la technique suivante: vous gardez le pouce droit sur le levier et le pouce gauche sur le bouton.

L'ARBITRE

Les raies noires que vous apercevez sur le côté gauche de l'écran représentent l'arbitre et les juges de touche (Fig. 4). L'arbitre siffle les débuts et fins de partie et les pénalités.

LE CHRONOMÈTRE

Une partie de PELÉ'S SOCCER™ se joue en deux temps. La première dure de trois à cinq minutes selon la vitesse de jeu que vous avez programmée. Le chrono qui apparaît en haut de votre écran, au centre commence le compte à rebours des secondes quand vous appuyez sur le bouton de remise à zéro, GAME RESET (jusqu'à la fin de la première mi-temps).

Il n'y a pas de temps mort entre les mi-temps. Dès que le compte à rebours se termine pour la première mi-temps, le chrono repart pour la suivante. Le coup de sifflet de l'arbitre annonce à la fois la fin de la première mi-temps et le départ de la seconde.

LE COUP D'ENVOI

Au début du jeu, la balle est placée dans le rond central et les deux équipes s'alignent de part et d'autre de la ligne médiane (Fig. 4). L'équipe des rouges (ou des noirs si votre T.V. est en noir et blanc) est commandée par le levier de gauche. Celle des bleus (ou des clairs) par celui de droite dans les jeux à deux joueurs et par l'ordinateur dans les jeux à un seul joueur.



Fig. 4 - Le coup d'envoi

N.B.: La couleur des équipes peut varier en fonction du réglage de votre appareil. Le rouge peut devenir orange ou rose.

L'avant des rouges shoote et passe à l'un des arrières de son équipe. Actionnez le levier de gauche en diagonale vers le bas, à droite ou à gauche (Fig. 4). Vous n'avez pas besoin de presser le bouton rouge pour shooter, mais vous pouvez taper plus vite si vous manoeuvrez le levier en poussant alors le bouton.

LA PARTIE

Après le coup d'envoi, les rouges (l'équipe attaquante) dribblent et

tirent en direction des buts des bleus. L'équipe des bleus (la défense) tente d'attraper le ballon et de l'envoyer dans les buts adverses. Dans le PELE'S SOCCER™ la défense a l'avantage de se déplacer plus vite que l'attaque.

Quand l'équipe attaquante est à portée de tir des buts de l'adversaire, elle tente de marquer. Si le gardien de but attrape le ballon et bloque le coup, il tente à son tour d'envoyer le ballon à l'un de ses co-équipiers à l'autre bout du terrain. L'attaque essaie d'intercepter et de marquer.

LES SCORES

Pour marquer un point vous devez envoyer le ballon complètement dans les buts (Fig. 5). Le ballon ne peut pas toucher la ligne des buts et s'arrêter sur la ligne.

N.B.: Si le ballon s'arrête sur la ligne des buts le gardien de but le récupère.

Quand une équipe a marqué un point, le ballon est replacé dans le rond central et l'avant de l'équipe qui n'a pas marqué shoote vers l'un des arrières de son équipe. La partie continue jusqu'au coup de sifflet qui marque la fin de la mi-temps.

LA SECONDE MI-TEMPS

A la mi-temps, les équipes changent de camp. L'avant des bleus (ou de l'équipe 'claire') shoote vers l'un des arrières de son équipe pour amorcer la partie.

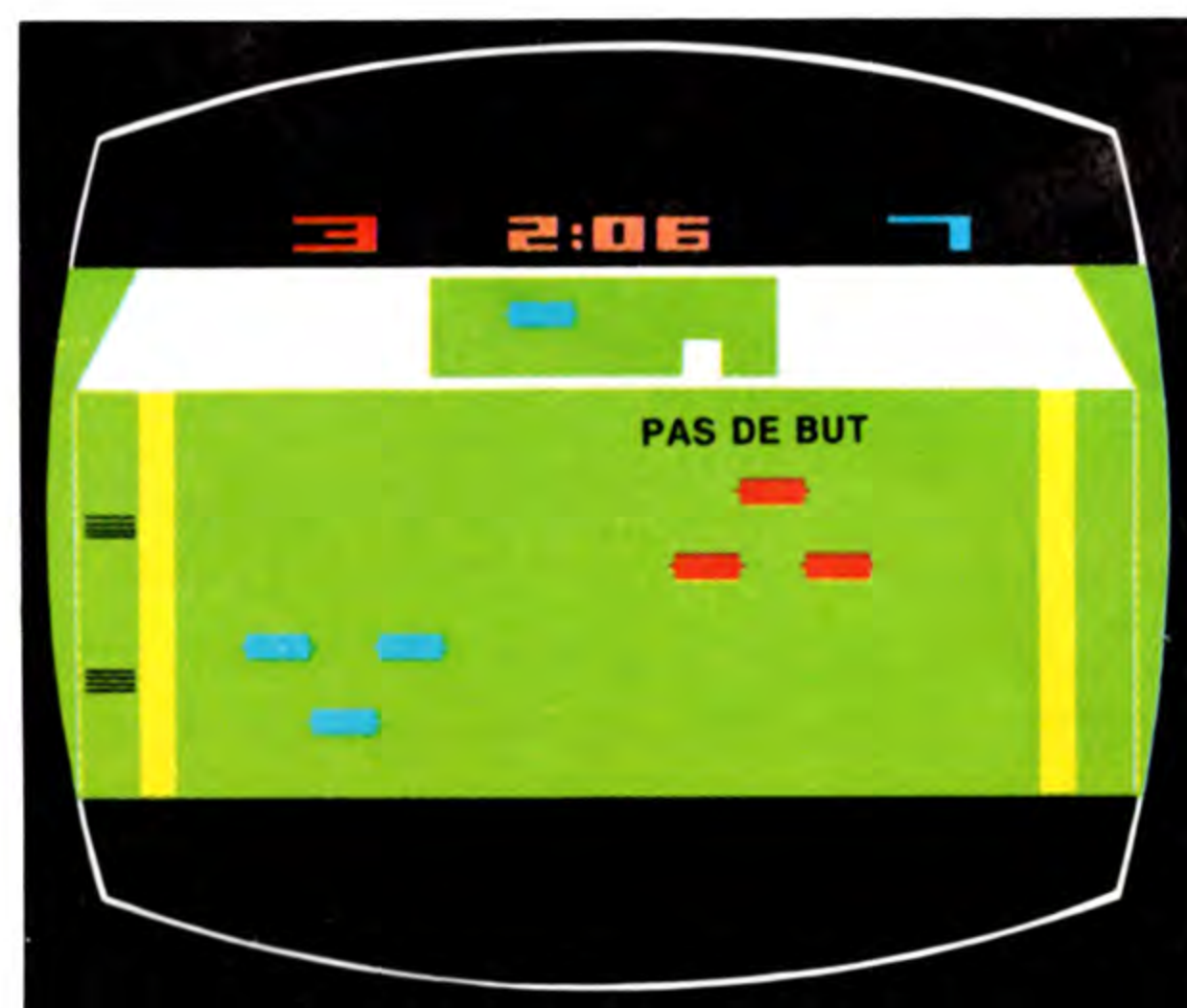
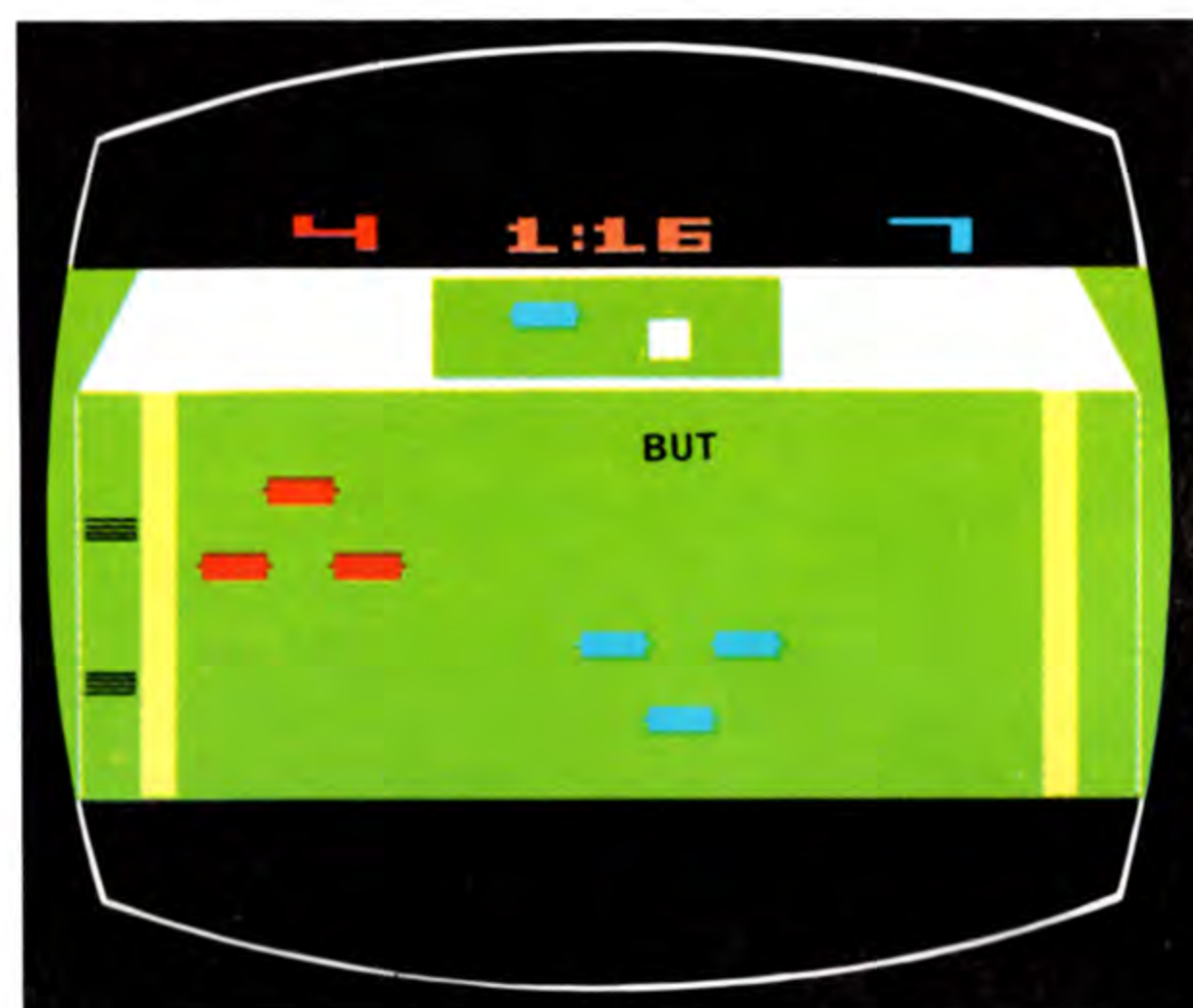


Fig. 5 But

LIMITES DE JEU DES EQUIPES

LIMITES HORIZONTALES

Si votre avant joue tout près de la ligne de touche, un de vos arrières se tiendra sur la ligne de touche. Ceci est tout à fait régulier, même dans les jeux où il y a pénalité en

cas de dépassement de la ligne de touche.

LIMITES VERTICALES

Les équipes peuvent s'approcher tout près de la ligne de but mais elles ne doivent pas la dépasser.

HORS JEU ET PENALTY

L'arbitre siffle chaque fois qu'il y a hors jeu. L'équipe qui reçoit le pénalité clignote: c'est signe qu'elle perd le ballon et ne peut plus y toucher. Il y a trois cas de pénalités: le dépassement de la ligne de touche, le dépassement de la ligne du but et le corner.

RENTREE DE TOUCHE

Il y a pénalité quand une équipe envoie le ballon au-delà de la ligne de touche. Quand le ballon a traversé la ligne, il est renvoyé à un joueur de l'autre équipe. Pour bénéficier de ce pénalité, approchez avec précaution votre joueur 'receveur' jusqu'à ce qu'il touche légèrement le ballon (Fig. 6). Le ballon rebondit alors sur la ligne de touche et votre joueur peut l'attraper.

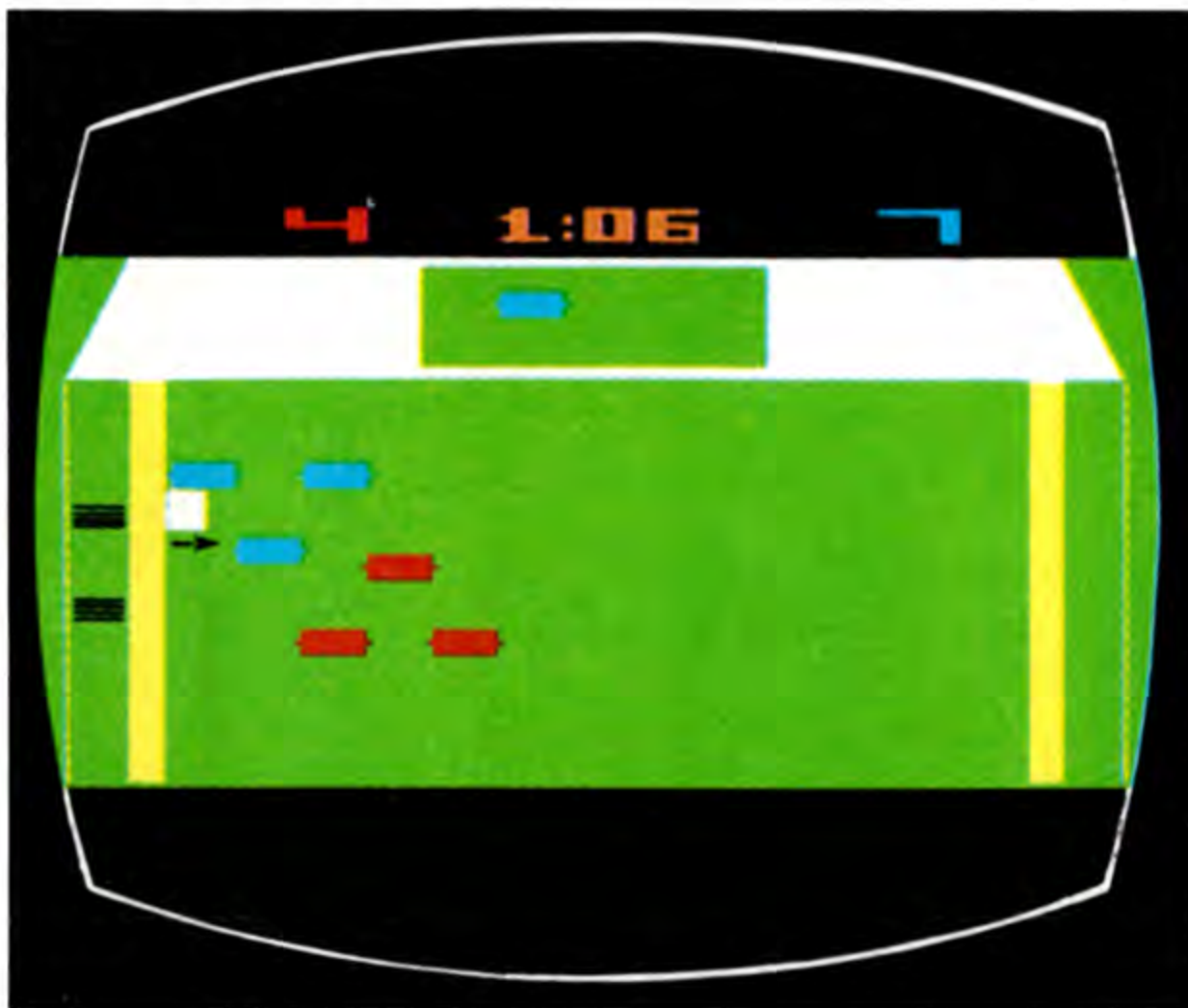


Fig. 6 - Dépassement de touche

DÉPASSEMENT DE LA LIGNE DE BUT

Quand l'attaque dépasse la ligne de but, l'arbitre siffle un pénalité. Il place ensuite le ballon sur la ligne de but devant le gardien de but qui le récupère et shoote vers l'un des

co-équipiers à l'autre bout de terrain (Fig. 7). Le coup peut-être intercepté par l'attaque entre le moment où le ballon est à l'arrière et le shoot du gardien de but.



Fig. 7 - Rentrée de touche

LE CORNER

Si le ballon, envoyé par l'équipe défendante, dépasse sa propre ligne de but, l'arbitre siffle un pénalité centre elle, et remet le ballon dans l'angle proche de la ligne de but de l'équipe défendante. Un joueur de l'équipe attaquante tire alors en direction d'un de ses co-équipiers à travers le terrain. La défense ne peut intervenir tant que l'attaque n'a pas touché le ballon ou que celui-ci a roulé au sol et s'est arrêté.

Pour faire un corner, placez l'équipe attaquante en position de recevoir le ballon, puis appuyez sur le bouton de votre levier. Le ballon va être envoyé suivant la trajectoire désignée par la diagonale de l'angle formé par les lignes de touche et de but, tant

que vous maintenez la pression sur le bouton. Si vous le lâchez, le ballon passe devant la ligne de but et vous pouvez alors tenter de marquer un but.

Pour le score en cas de corner, voir plus loin, Chap. 8;

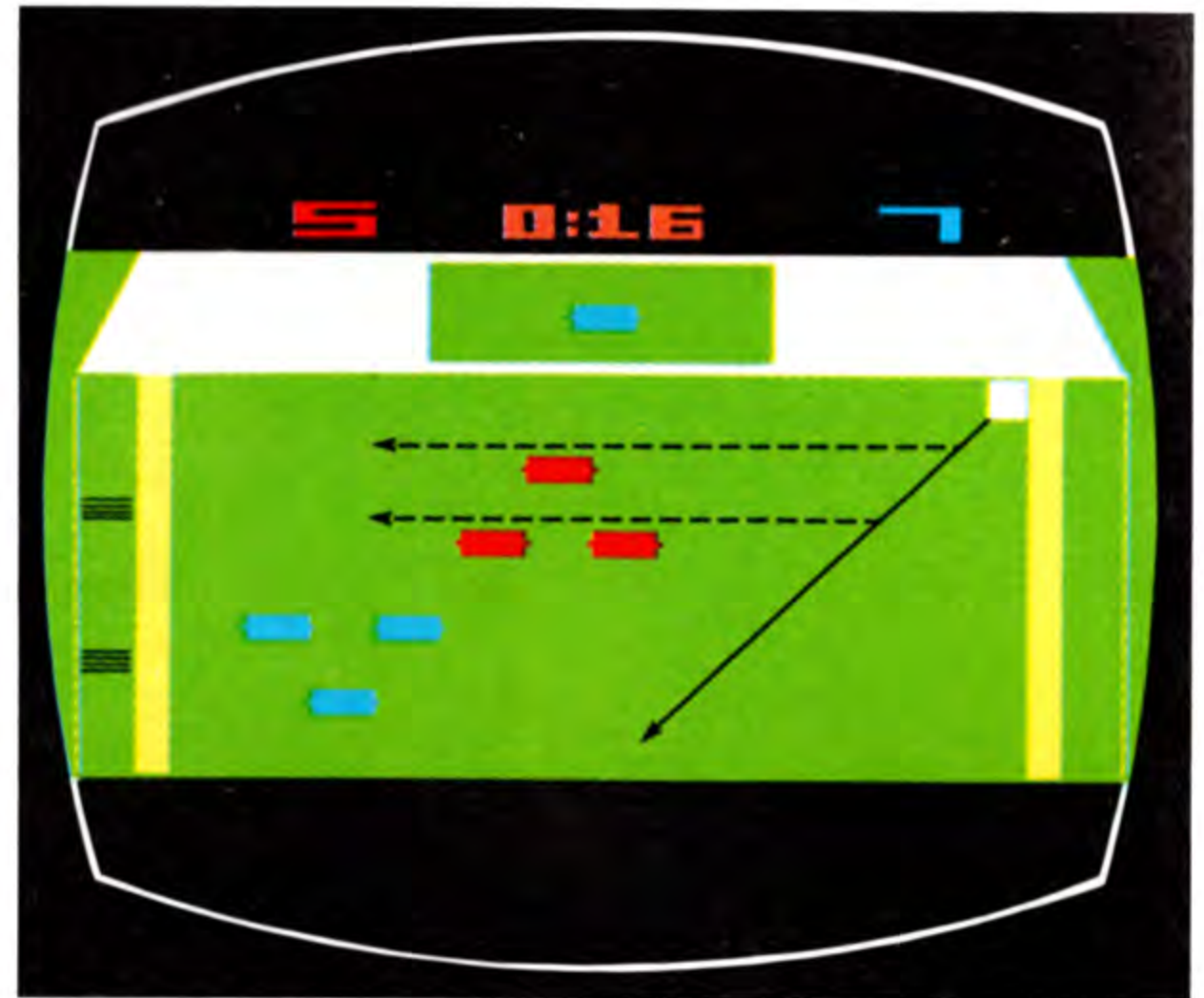


Fig. 8 - Corner

LE PUPITRE DE COMMANDE

LE SELECTEUR DE JEU

Sélectionnez votre jeu à l'aide du sélecteur, GAME SELECT. Le numéro du jeu apparaît en haut à gauche de votre écran. Le chiffre en haut à droite vous indique si la partie se fait avec un ou deux joueurs.

Consultez la matrice des jeux pour avoir un descriptif de l'ensemble des 54 jeux de PELE'S SOCCER™.

TOUCHE DE REMISE À ZÉRO

Vous l'utilisez pour commencer ou recommencer chaque partie.

SÉLECTEURS DE DIFFICULTÉ

Les parties se font habituellement en mettant le sélecteur de difficulté en position B. Cependant, si vous voulez vous donner un handicap placez-le en position A. Votre but s'agrandit. Vous avez donc plus de mal à vous défendre contre votre adversaire. Si vous manoeuvrez le levier de droite, mettez le sélecteur de difficulté en A, et en B si vous avez le sélecteur de gauche.

SELECTEUR DE TYPE DE TV

Si vous avez un téléviseur qui transmet la couleur, choisissez le sélecteur Color, et B.W si vous avez un téléviseur réglé pour le noir et blanc.

COMMANDE DU BALLON

DRIBBLE

Le dribble se contrôle à l'aide du levier. Déplacez votre équipe vers la balle jusqu'à ce que l'un des joueurs s'en empare (Fig 9). Puis actionnez rapidement votre levier dans la direction que vous voulez donner au ballon. Le ballon part sur une courte distance puis s'arrête, à moins qu'il ne soit intercepté avant de finir sa course.

N.B.: A l'instant où l'un des footballeurs touche le ballon celui-ci repart immédiatement dans une direction quelconque. Vous n'avez pas besoin de tourner autour de ballon pour lui imprimer une certaine direction. L'action est immédiate.

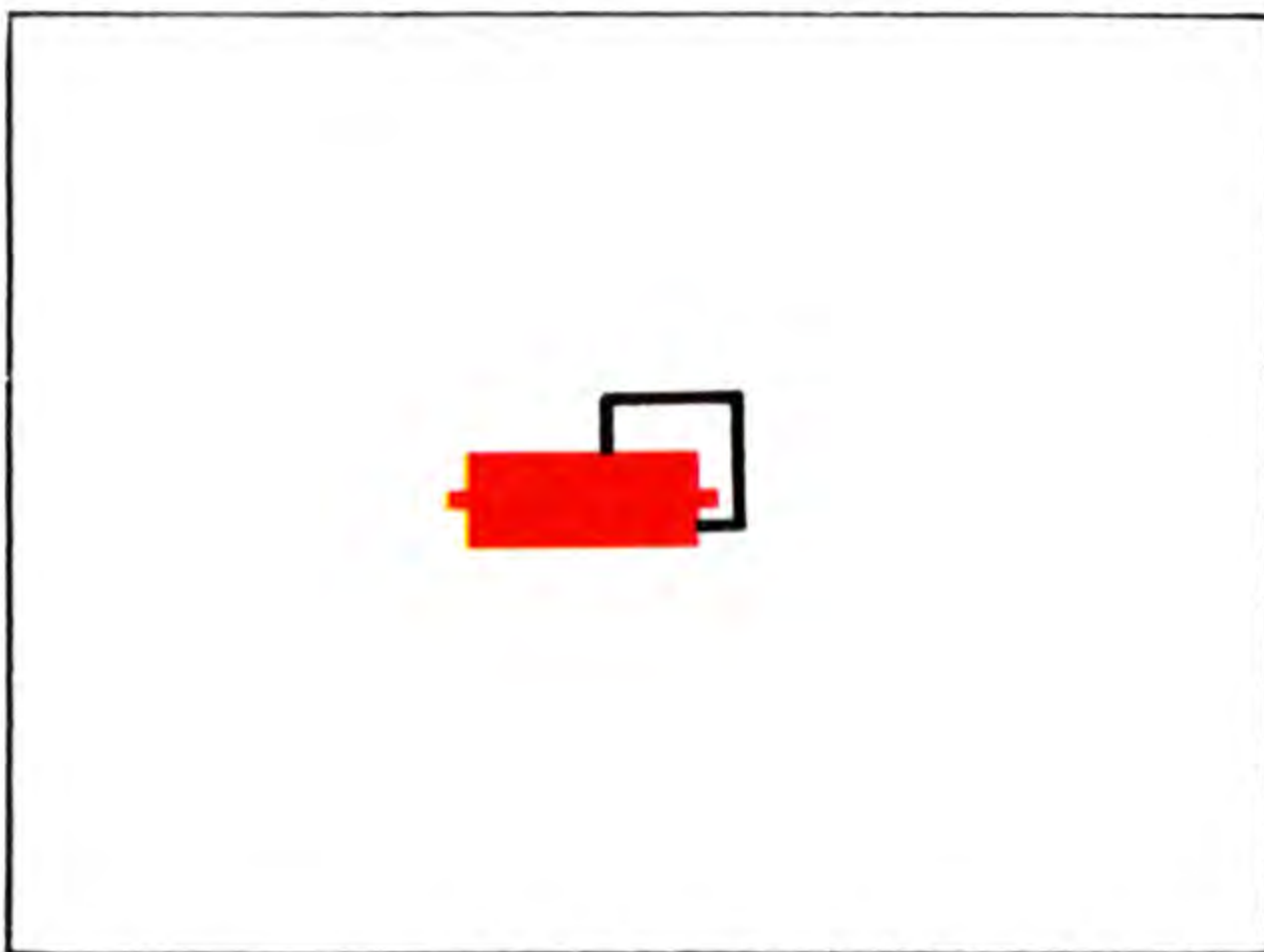


Fig. 9 - Balle interceptée

SHOOTE

Pour taper dans le ballon après que votre joueur l'ait attrapé, actionnez le levier dans la direction où vous choisissez d'envoyer le ballon et appuyez sur le bouton rouge. Plus vous appuyez sur le bouton, plus le coup sera long.

Pour éviter d'envoyer le ballon dans une mauvaise direction, actionnez le levier avant d'appuyer sur le bouton. Si vous appuyez sur le bouton sans vous servir du levier, le ballon est envoyé tout droit, vers le haut ou vers le bas de l'écran, selon la position du joueur par rapport au ballon, au moment où il shoote.

COUP FRANL

Le coup franc est rapide et fort, et représente le meilleur moyen d'envoyer le ballon dans les buts. Ce coup étend votre surface de frappe (Fig. 10), et déplace le ballon très vite. Il vous permet de distancer l'équipe attaquante et de garder le contrôle du ballon.

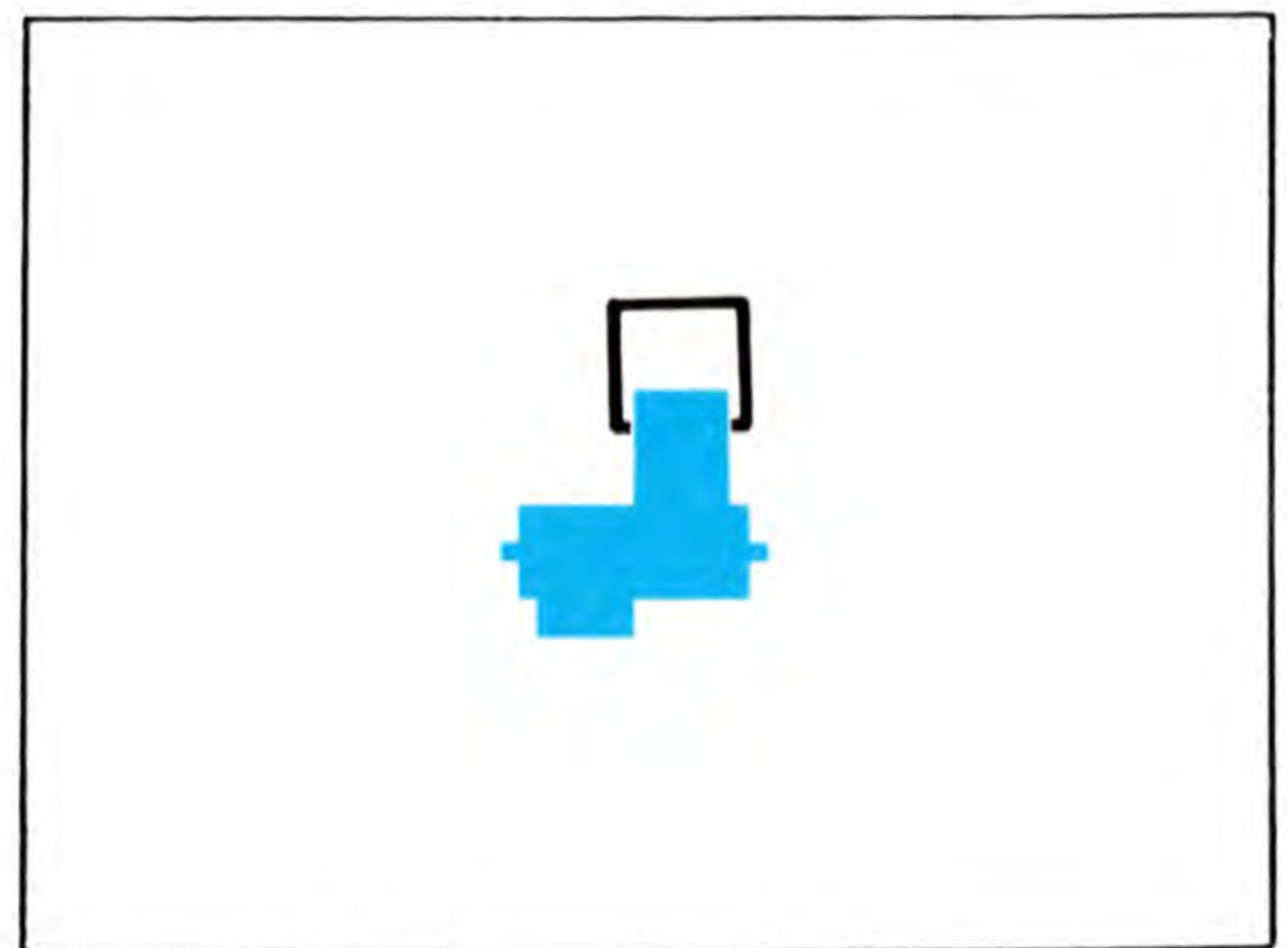


Fig. 10 - Coup franc

Pour faire ce coup, placez votre joueur contre le ballon, actionnez le levier dans la direction où vous souhaitez qu'aille le ballon et appuyez sur le bouton. Vous pouvez pratiquer ce coup que votre équipe traverse le terrain ou qu'elle se trouve en haut ou en bas.

Le coup franc est le meilleur moyen de marquer un but. Si vous combinez le coup franc avec une stratégie d'attaque du but, vous pouvez devenir imbattable.

Reportez vous au chapitre 8 - Tactiques de jeu, pour avoir des tuyaux sur les attaques de but efficaces.

LES TACTIQUES DE JEU

LE CONTRÔLE DU BALLON

Quand votre équipe attaque, vous devez exécuter toutes sortes de mouvements: passer la balle d'un joueur à l'autre, évoluer, esquiver autour de l'équipe défendante pour empêcher celle-ci de s'emparer du ballon. Si la défense se déplace plus vite que l'attaque, elle peut facilement intercepter le ballon si celui-ci est simplement dribblé et envoyé tout droit vers les buts au travers du terrain. Au chap. 9, vous trouverez un complément d'informations sur le dribble, les passes, etc...

LE COUP AU BUT

Un coup droit dans les buts est presque toujours intercepté si le gardien de but reste dans l'axe du ballon. Vous avez plus de chance si vous faites tirer vos joueurs en diagonale. Les trois coups suivants sont particulièrement difficiles à réussir à cause de l'élément de surprise.

L'ATTAQUE DE L'AVANT

L'équipe se place au centre, à courte distance des buts. L'avant se prépare à tirer en diagonale droite ou gauche (Fig. 11).

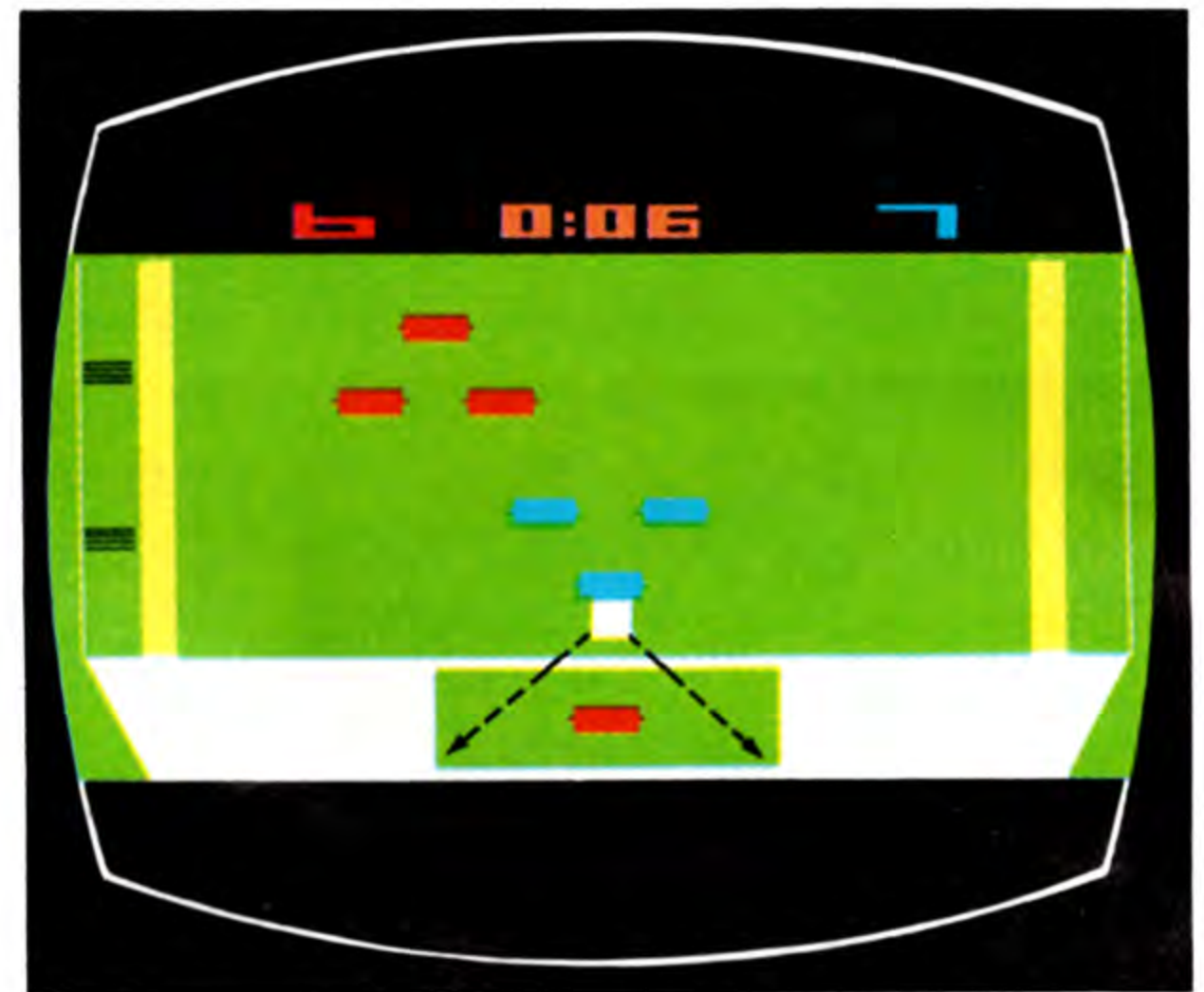


Fig. 11 - Attaque d'avant

L'ATTAQUE DE L'ARRIÈRE

L'équipe se place latéralement par rapport aux buts. Les arrières tirent en diagonale (Fig. 12).

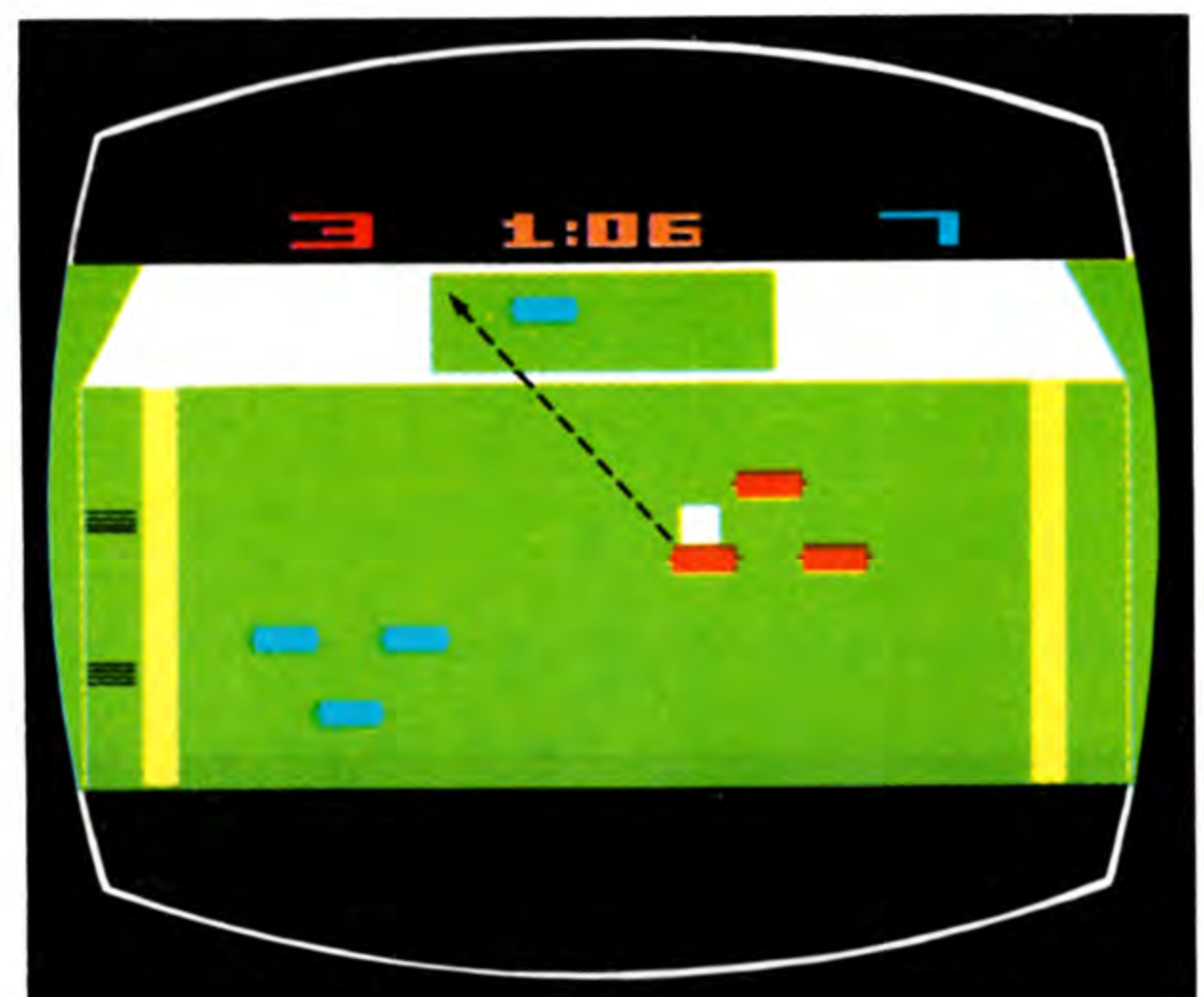


Fig. 12 - Attaque d'arrière

PASSES

Un des arrières tire en diagonale en direction de l'avant qui à son tour tire, en diagonale opposée, à angle droit dans les buts (Fig. 13).

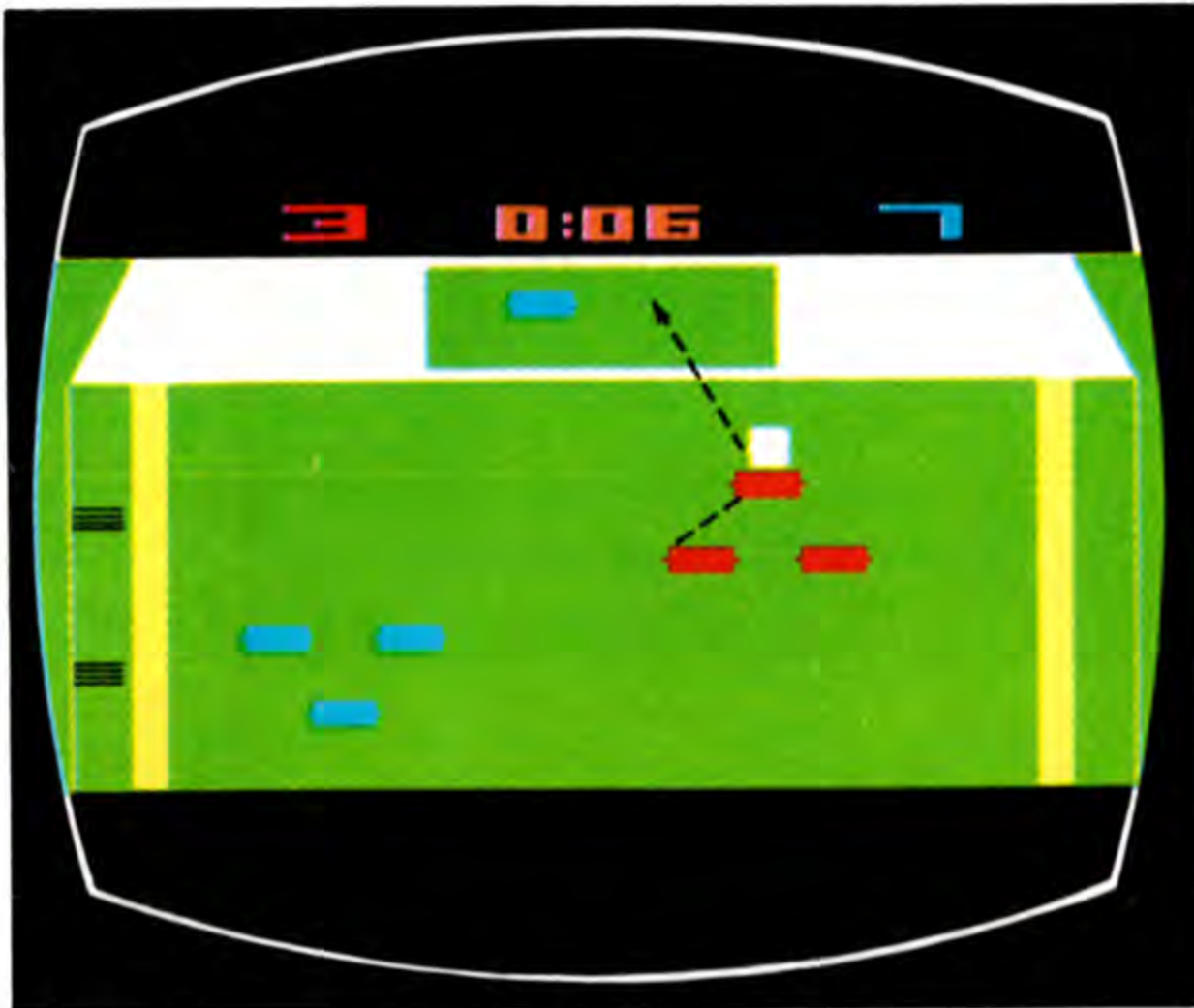


Fig. 13 - Passes

DÉFENSE DE VOS BUTS

Le mieux est de vous occuper de votre gardien de but. Placez vos joueurs de telle sorte qu'ils puissent fatiguer leurs assaillants et veillez à bloquer les coups au but. Continuez de surveiller le ballon et concentrez vous sur votre gardien de but. Actionnez le levier de commande pour accroître la rapidité de mouvement de votre gardien de but dans les limites de la surface de but.

RENVERSEMENT DE SITUATION

Même quand vous vous battez pour défendre vos buts et que votre attention est occupée par votre gardien de but, ne laissez pas passer une chance d'intercepter le ballon. Si vous le faites, passez le ballon à votre gardien de but. Rappelez-vous que tant qu'il a le ballon, vous contrôlez la partie. Résistez à la tentation d'envoyer le ballon avant le bon moment. Eloignez vos équipiers de la ligne

des buts, évitez les attaquants et tirez en direction de celui de vos équipiers qui peut se déplacer vite. Si vous êtes assez adroit, vous pourrez conduire le ballon au delà de la ligne médiane avant que l'équipe adverse puisse intervenir.

COMMENT MARQUER UN POINT AVEC UN CORNER

Il y a bien des façons. Tout dépend de la position des joueurs, de leur vitesse, de l'effet de surprise.

Centrez votre avant comme si vous alliez procéder à une attaque d'avant dans les buts adverses. Appuyez et maintenez la pression sur le bouton rouge de votre commande. Le ballon jaillit suivant la diagonale de l'angle formé par les lignes de but et de touche (voir plus haut). Aussitôt cessez d'appuyer sur le bouton. Le ballon repart alors parallèlement à la ligne des buts.

Quand le ballon passe devant un de vos joueurs, appuyez sur le bouton et tirez en diagonale vers les buts (Fig. 14).

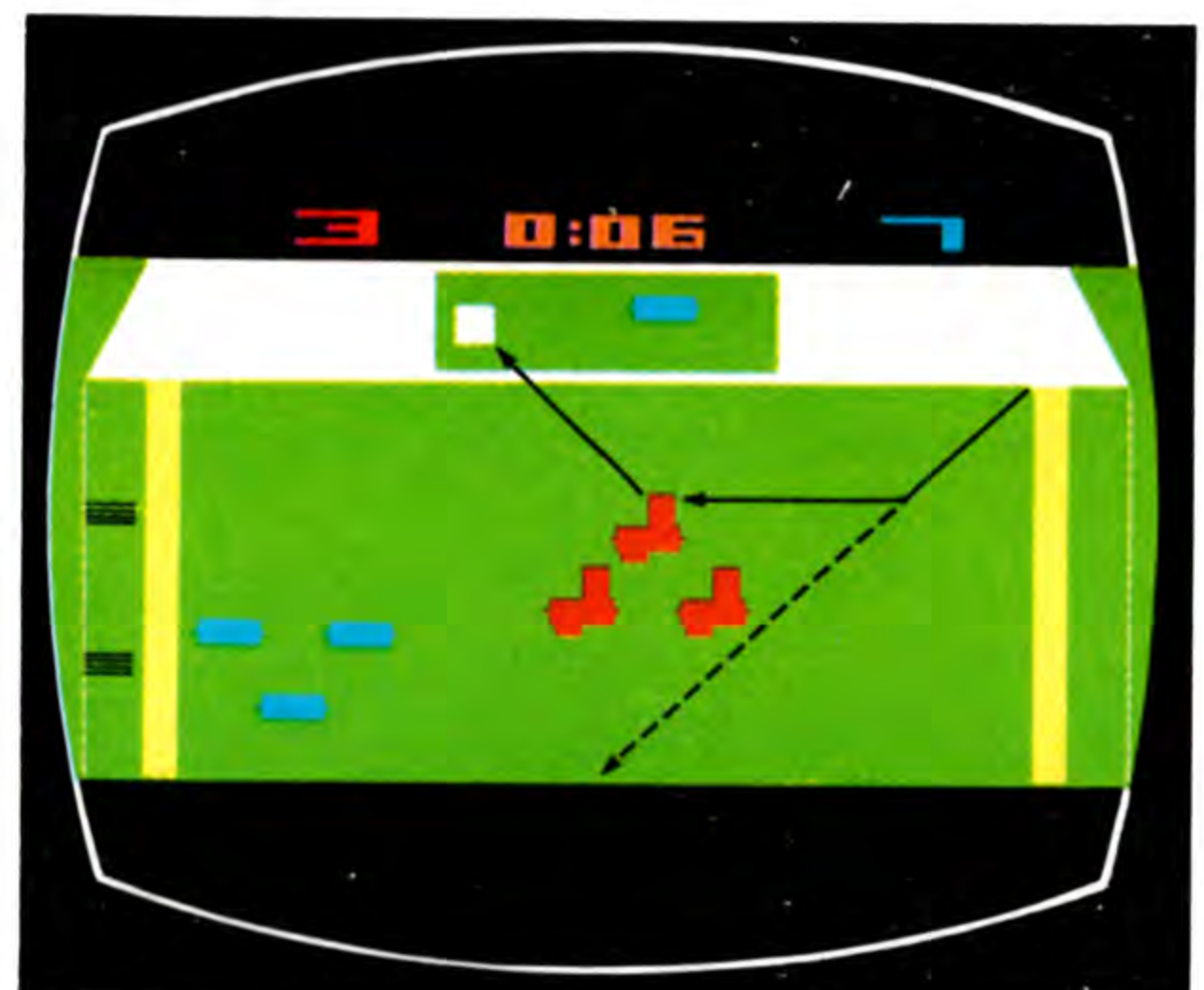


Fig. 14 - Marquer un but sur un corner

Il faut beaucoup de pratique pour devenir un bon PELE'S SOCCER™.

Voici encore quelques conseils pour améliorer votre jeu.

PRATIQUE DU JEU

DRIBBLES ET PASSES

Jouez contre l'ordinateur à une vitesse plus lente qu'habituellement et exercez-vous à faire des dribbles et des passes.

COUPS AU BUT

Sélectionnez l'un des jeux à deux joueurs, et jouez seul. Dribblez vers les buts et exécutez les

différents coups au but que vous avez mis au point.

DÉFENSE DES BUTS

Jouez contre l'ordinateur en programmant une habileté plus grande que la vôtre. Gardez la balle sur votre terrain. L'ordinateur va vous donner plein d'occasions de défendre vos buts.

MATRICE DE SELECTION DE JEUX

Comment lire la matrice de sélection de jeux

Vitesse de déplacement des équipes

- S = Lent
- M = Moyen
- F = Rapide

Penalties

- N = Pas de pénalités. Les lignes de touche et de but renvoient le ballon.
- S = Pénalité si le ballon traverse la ligne de touche.

SG = Pénalité si le ballon traverse les lignes de touche et de but.

Taille des buts

- L = Grand
- M = Moyen
- S = Petit

Critère de difficulté (avec ordinateur)

- E = Facile
- M = Moyen
- D = Difficile

N.B.: Quelque soit le niveau de difficulté de l'ordinateur que vous choisissez, si votre score est meilleur que celui de l'ordinateur,

l'ordinateur va devenir plus difficile à battre. Si le score de l'ordinateur est plus élevé, celui-ci est plus facile à battre.

Durée du jeu: elle est en fonction de la vitesse des équipes sélectionnées.

Vitesse des équipes

S
M
F

Durée de la partie (en minutes par mi-temps)

3
4
5

MATRICE DE JEUX

numéro des jeux à 2 joueurs	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Vitesse des équipes	S	S	S	S	S	S	S	S	S	M	M	M	M	M	M
pénalité	N	N	N	S	S	S	SG	SG	SG	N	N	N	S	S	S
taille des buts	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S
numéro des jeux à 2 joueurs	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27			
vitesse des équipes	M	M	M	F	F	F	F	F	F	F	F	F			
pénalité	SG	SG	SG	N	N	N	S	S	S	SG	SG	SG			
taille des buts	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S			

numéro des jeux à un joueur	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39			
Vitesse des équipes	S	S	S	S	S	S	S	S	S	M	M	M			
difficulté de l'ordinateur	E	E	E	M	M	M	D	D	D	E	E	E			
taille des buts	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S			
numéro des jeux à un joueur	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54
Vitesse des équipes	M	M	M	M	M	M	F	F	F	F	F	F	F	F	F
difficulté de l'ordinateur	M	M	M	D	D	D	E	E	E	M	M	D	D	D	D
taille des buts	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S

N.B.: Dans les jeux à un seul joueur, les lignes de but et de touche renvoient le ballon.

Notice, Programme et élément Audio-visuel © 1981 Atari, Inc.

Printed in U.S.A.

ATARI, INC., Consumer Division P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

54 TELE-SPIELE

PELÉ'S SOCCER™

HINWEIS: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen eines Game Program™ cartridge den Konsolenstromschalter (**power**) stets AUS (**off**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI® Video Computer System™ game verlängert

EINFÜHRUNG ZU PELÉ'S SOCCER™



Wir haben Pelé gebeten, sich unsere SOCCER Game Program™Kassette anzusehen, und uns seine Meinung darüber zu sagen. Dabei hatten wir nur ein einziges Problem: ihn lang genug vom Spielen abzuhalten, um uns Bescheid zu geben. Als es uns dann gelungen ist, ihn vom Spiel wegzulotsen, bestätigte er unsere Hoffnung: wir hatten einen Hit! Kurz gesagt, er war Feuer und Flamme für das Spiel!

Ja, Pelé machte das ATARI SOCCER dermaßen Spaß, daß er sich entschloß, das Spiel persönlich zu fördern. Deshalb nennen wir es PELÉ'S SOCCER™. Und sogar der Fußballstar selbst hat es recht schwer, wenn er versucht, das Computer-Team in den Spielen für einen Spieler zu schlagen (Spiele 28-54).

Jetzt heißt es also, sich auf die optimale Herausforderung im Video-Fußball vorzubereiten! Wenn schließlich der größte Fußballspieler

aller Zeiten bereit ist, seinen Namen dafür herzugeben, muß die Sache ja wohl Spitze sein. Er jedenfalls ist davon überzeugt!

WAHL EINES SPIELES

Wie man die **SPIELWAHLMATRIX** liest

Wählen Sie Ihre Spielnummer aus der **SPIELWAHLMATRIX** (Abschnitt 10). Die Matrix beschreibt jedes der 54 Spiele im PELE'S SOCCER™. Die **Spiele 1 bis 27** sind für 2 Spieler. Die **Spiele 28 bis 54** sind für einen Spieler gegen den Computer.

Spiele für zwei Spieler. Die **SPIELWAHLMATRIX** beschreibt Spiele mit 2 Spielern: Wie schnell sich die Teams bewegen (Teamgeschwindigkeit), wie breit die Tore sind (Torgröße), und welche Bestrafung (Strafstöße) zutrifft, wenn der Ball ins Aus geht.

Bei einigen Spielen für 2 Spieler gibt es für "Aus" keine Strafen (Strafen **K** in der **SPIELWAHLMATRIX**). In diesen Spielen prallt der Ball von den Begrenzungen zurück (Seitenlinien und Torlinien). Bei anderen Spielen für 2 Spieler prallt der Ball von den Torlinien zurück, aber es erfolgt Strafstoß, wenn der Ball eine Seitenlinie kreuzt (Strafen **S**). Bei den übrigen Spielen für 2 Spieler ergeben sich Strafregelungen, wenn der Ball entweder eine Seitenlinie oder eine Torlinie kreuzt (Strafen **ST**). Eine Beschreibung der Strafregelungen finden Sie unter **Abschnitt 5 — AUS-STRAFSTÖSSE**.

Das einfachste Spiel für Zwei ist **Spiel 1**. Die Teams bewegen sich langsam (**L**), es gibt keine Strafen (**K**), und die Tore sind breit (**B**). Das schwierigste Spiel für zwei ist wahrscheinlich **Spiel 27**, mit schnellen Teams (**S**), Aus-Strafstößen (**SL**), und engen Toren (**E**).

Spiele für einen Spieler. In diesen Spielen gibt es keine Bestrafungen. Die **SPIELWAHLMATRIX** beschreibt, wie schnell die Teams sich bewegen (Teamgeschwindigkeit), wie breit die Tore sind (Torgröße), und wie schwer es ist, gegen den Computer zu gewinnen (Computerschwierigkeit). **Spiel 28** ist wahrscheinlich das leichteste Spiel für einen Spieler, da die Teamgeschwindigkeit langsam (**L**), der Computer leicht zu schlagen (**L**), und die Tore breit sind (**B**). **Spiel 54** ist das schwerste. Die Teams bewegen sich schnell (**S**), der Computer ist schwer zu schlagen (**S**), und die Tore sind eng (**E**).

WAHL DER SPIELNUMMER

Sobald Sie aus der **SPIELWAHLMATRIX** das gewünschte Spiel gewählt haben, drücken Sie den **Spielwahlschalter** an Ihrem ATARI® Video Computer System™, bis die Spielnummer am Spielnummerzähler erscheint. Der Zähler ist oben links an Ihrem Fernsehbildschirm. (Siehe **Bild 1**).

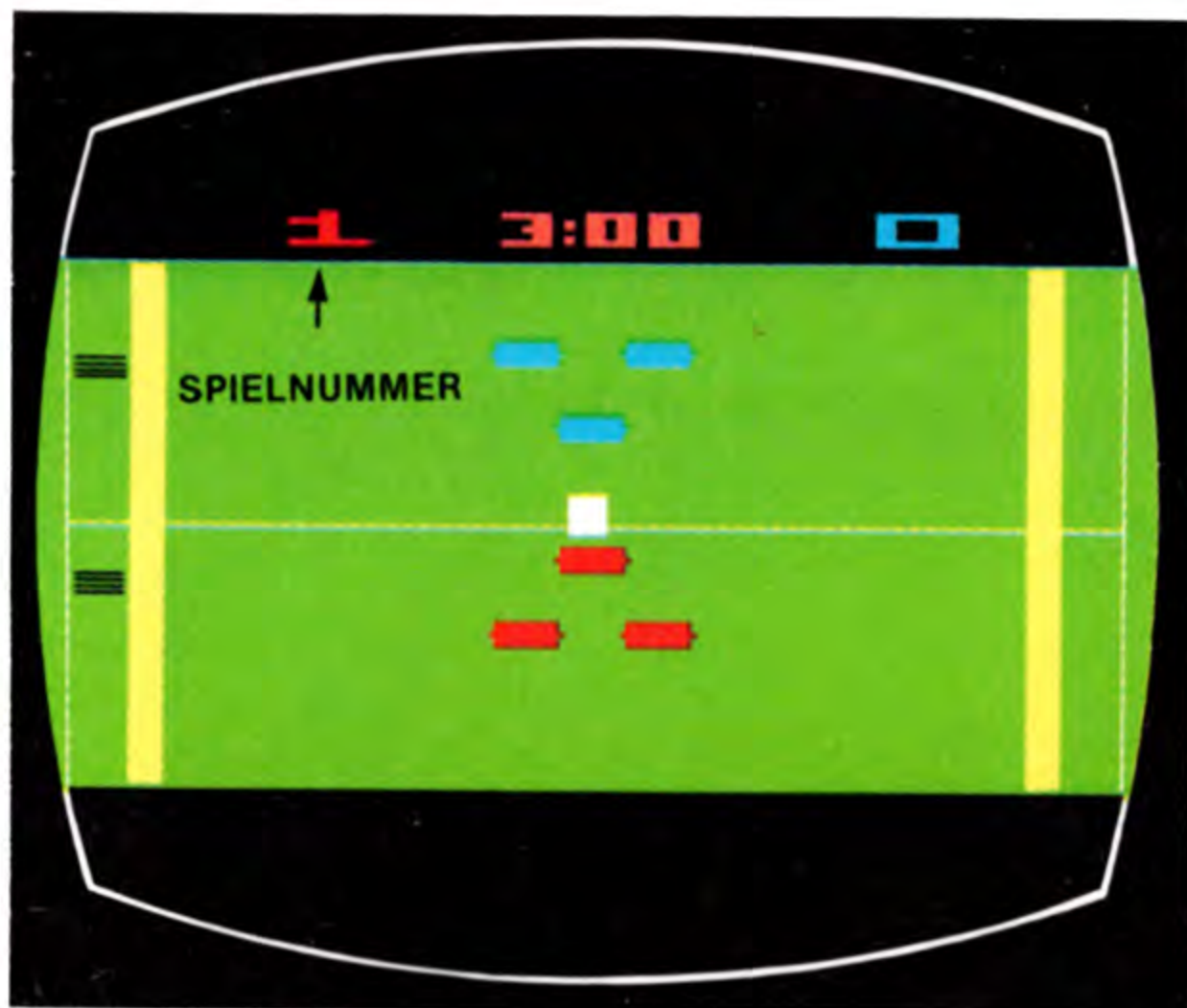
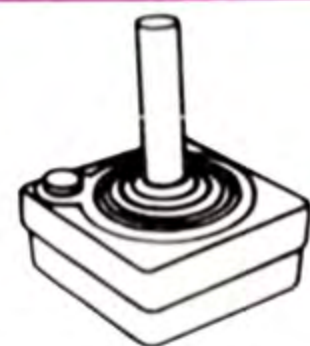


Bild 1. Spielnummerzähler

HINWEIS: Um die Spielnummern schneller ablaufen zu lassen, halten Sie den **Spielrücksetzschalter** zusammen mit dem **Spielwahlschalter** nieder.

WIE MAN PELE'S SOCCER™ SPIELT



ZIEL DES SPIELES

Das Ziel ist, Punkte zu gewinnen, indem der Ball ins Tor des Gegners getrieben wird. Jedes Tor ist ein Punkt. Die Punktzahlen erscheinen an Ihrem Fernsehbildschirm oben. Die Punkte des linken Spielers stehen oben links, die Punkte des rechten Spielers, oder die Punktzahl

des Computers, erscheint oben rechts (siehe Bild 2).

TEAM-SPIELZÜGE

Jedes Team besteht aus drei Feldspielern (einem Stürmer und zwei Verteidigern) und einem Torwart. Die Feldspieler werden durch den Steuerknüppel gesteuert; sie bewegen sich in jede, und immer in die Richtung, in der Sie den Steuerknüppel bewegen; nach oben, unten, rechts, links oder diagonal (siehe Bild 3).



Bild 2. Standanzeige und Uhr

Der Torwart bewegt sich von Seite zu Seite innerhalb seines Torgebietes. Während der Ball im Spiel ist, setzt der Computer den Torwart in Bewegung und hält ihn vor dem Ball. Erhöhte Geschwindigkeit wird durch Rechts- und Linksbewegung des Steuerknüppels erreicht. Ist der Torwart im Besitz des Balls, steuern Sie

seine Bewegungen mit dem Steuerknüppel.

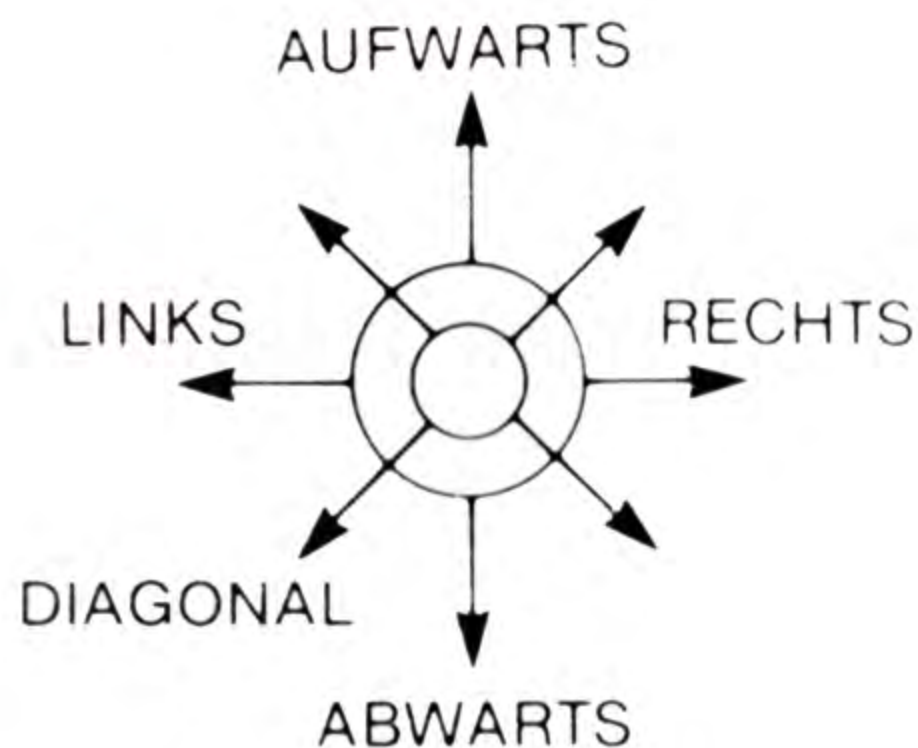


Bild 3. Anwendung des Steuerknüppels

BALLFÜHRUNG

Verschiedene Ballführungsmöglichkeiten finden Sie in Abschnitt 7 — **BALLBEHERRSCHUNG**. Im Allgemeinen wird der Steuerknüppel zur Ballführung benützt; drücken Sie den roten Knopf, um den Ball abzugeben und zu kicken. Siehe Abschnitt 8 — **SPIELSTRATEGIE** für Angriffs- und Verteidigungsspiele.

HINWEIS: Manche Spieler behaupten, ihre Teams leichter bewegen und schneller reagieren lassen zu können, wenn der rechte Daumen am Steuerknüppel und der linke am roten Knopf bleibt. Diese Technik könnte sich auch für Sie bewähren.

DER SCHIEDSRICHTER

Die schwarzen Linien, die Sie an der linken Seite Ihres Fernsehbildschirmes sehen, stellen den Schiedsrichter und die ihm beistehenden Linienrichter dar (siehe **Bild 4**). Der Schiedsrichter gibt den Anpfiff für das Spiel, pfeift es ab und bringt den Ball in Stellung für Anstöße und Strafstöße.

DIE UHR

Ein PELE'S SOCCER™ Spiel umfaßt zwei Halbzeiten. Eine Halbzeit dauert 3 bis 5 Minuten je nach der Teamgeschwindigkeit des gewählten Spieles. Die Uhr in der oberen Mitte des Fernsehbildschirmes (siehe **Bild 2**) beginnt mit dem Sekunden-Countdown bis zum Ende der ersten Halbzeit, indem Sie den **Spielrückstellschalter** an Ihrem Atari® Video Computer System™ drücken.

Es gibt keine Halbzeitpause. Sobald auf der Uhr die erste Halbzeit abgelaufen ist, erfolgt eine neue Einstellung mit dem Countdown der zweiten Halbzeit. Die Schiedsrichterpfeife deutet das Ende der ersten Halbzeit und den Beginn der zweiten an.

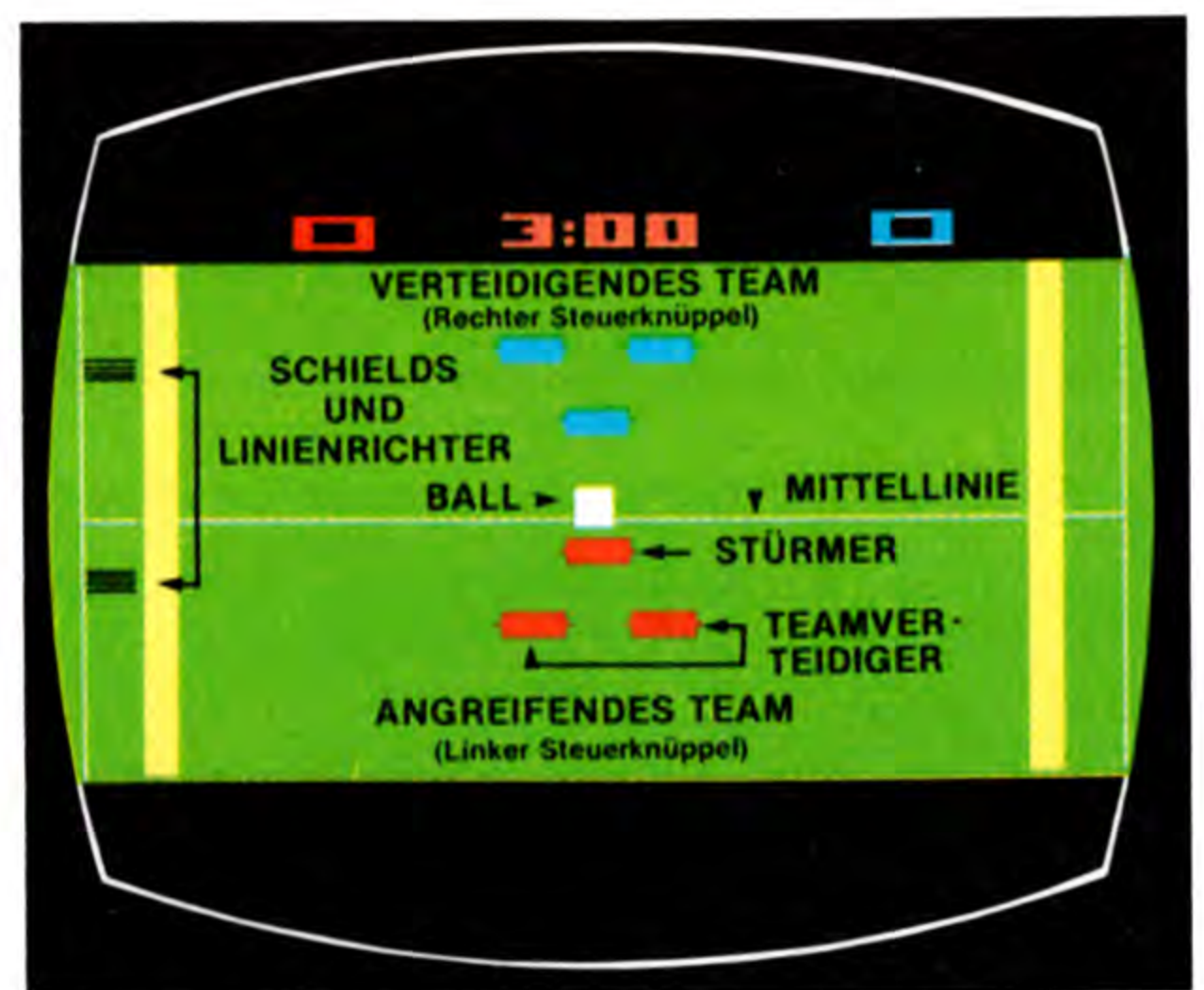


Bild 4. Der Anstoß

DER ANSTOSS

Zu Beginn eines Spieles wird der Ball zum Mittelpunkt des Spielfeldes gebracht und die beiden Teams stellen sich an beiden Seiten der Mittellinie auf (siehe **Bild 4**). Das rote Team (oder das dunkle, wenn Ihr Spiel in Schwarzweiß abläuft) wird durch den linken Steuerknüppel gesteuert.

Das blaue (oder helle Team) wird bei Spielen für Zwei durch den rechten Steuerknüppel, und bei Einzelspieler-Spielen durch den Computer gesteuert.

HINWEIS: Die Teamfarben können sich je nach Farbeinstellung Ihres Fernsehers ändern. So könnte das rote Team z.B. orangefarbig oder rosa erscheinen.

Der Stürmer des roten Teams stößt den Ball an. Der Anstoß ist ein Stoß nach hinten zu einem der Teamverteidiger. Bewegen Sie den linken Steuerknüppel diagonal links oder rechts zurück, um den Anstoß durchzuführen (siehe **Bild 4**). Der rote Knopf muß dazu nicht gedrückt werden, aber Sie können schneller schießen, wenn Sie den Steuerknüppel bewegen und dann rasch den Knopf drücken.

DAS SPIEL

Nach dem Anstoß führt das rote Team (das angreifende Team) den Ball und schießt ihn zum Tor des blauen Teams. Das blaue Team (das verteidigende Team) versucht, an den Ball zu kommen und das Tor des roten Teams anzugreifen. Im PELE'S SOCCER™ ist das verteidigende Team im Vorteil, da es sich schneller als das angreifende bewegt.

Wenn sich ein angreifendes Team im Bereich des gegnerischen Tors befindet, versuchen die Angreifer, den Ball am Torwart vorbei ins Tor zu bringen. Wenn der Torwart den Ball abfängt, versucht er, den Ball einem Mitspieler am Feld zuzuspielen. Die Angreifer versuchen, den Ball abzufangen und ein Tor zu schießen.

TORSCHIESSEN

Um ein Tor zu schießen, müssen Sie den Ball vollkommen ins Tor bringen; siehe **Bild 5**. Der Ball darf die Torlinie weder berühren, noch auf halbem Weg im Tor stoppen.

HINWEIS: Stoppt der Ball auf der Torlinie vor dem Tor, oder auf halbem Weg ins Tor, so "hält" ihn der Torwart (er rafft ihn).

Schießt ein Team ein Tor und verzeichnet es einen Punkt, so wird der Ball auf den Mittelpunkt des Spielfeldes gebracht und der Stürmer des Teams, das kein Tor geschossen

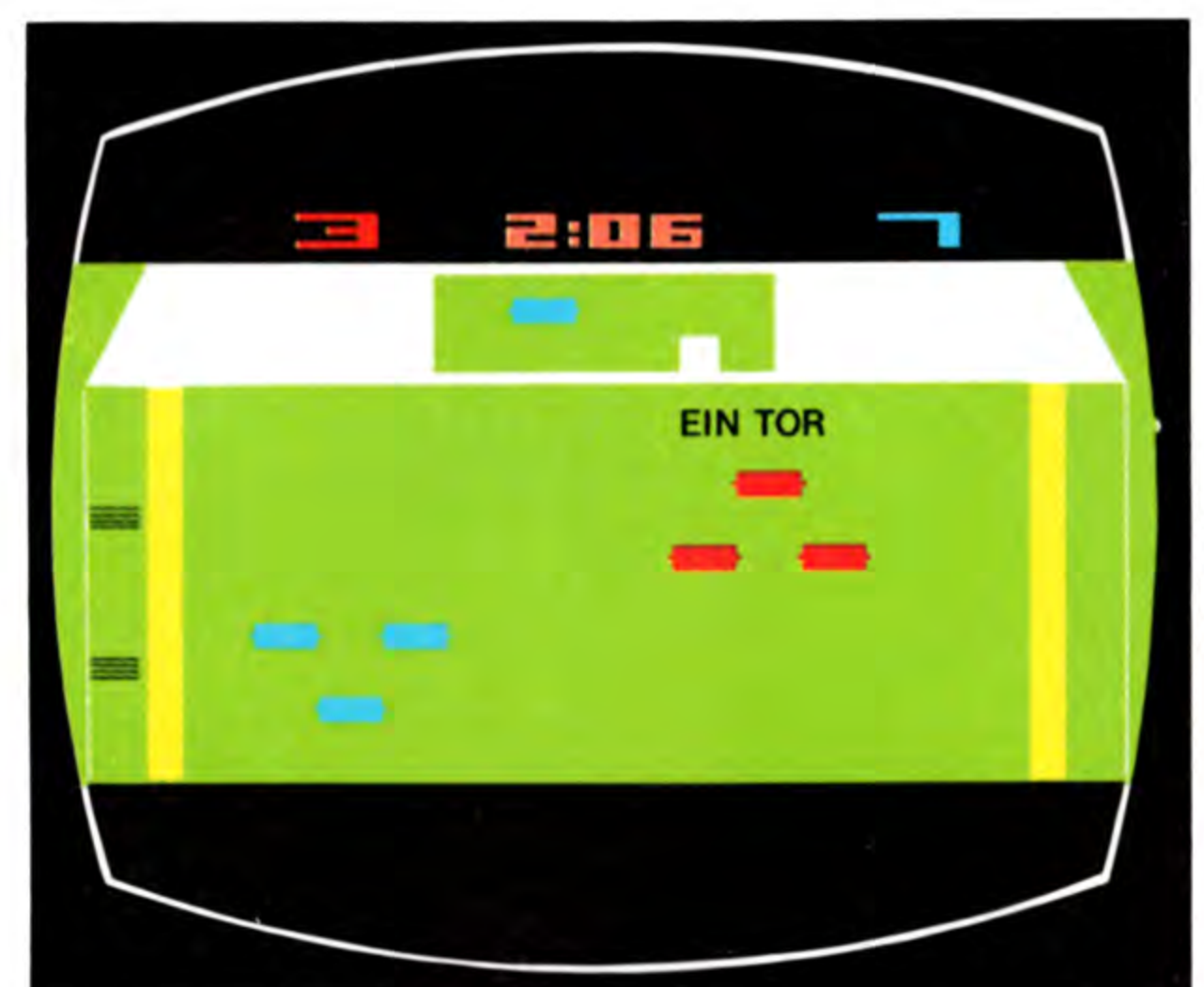
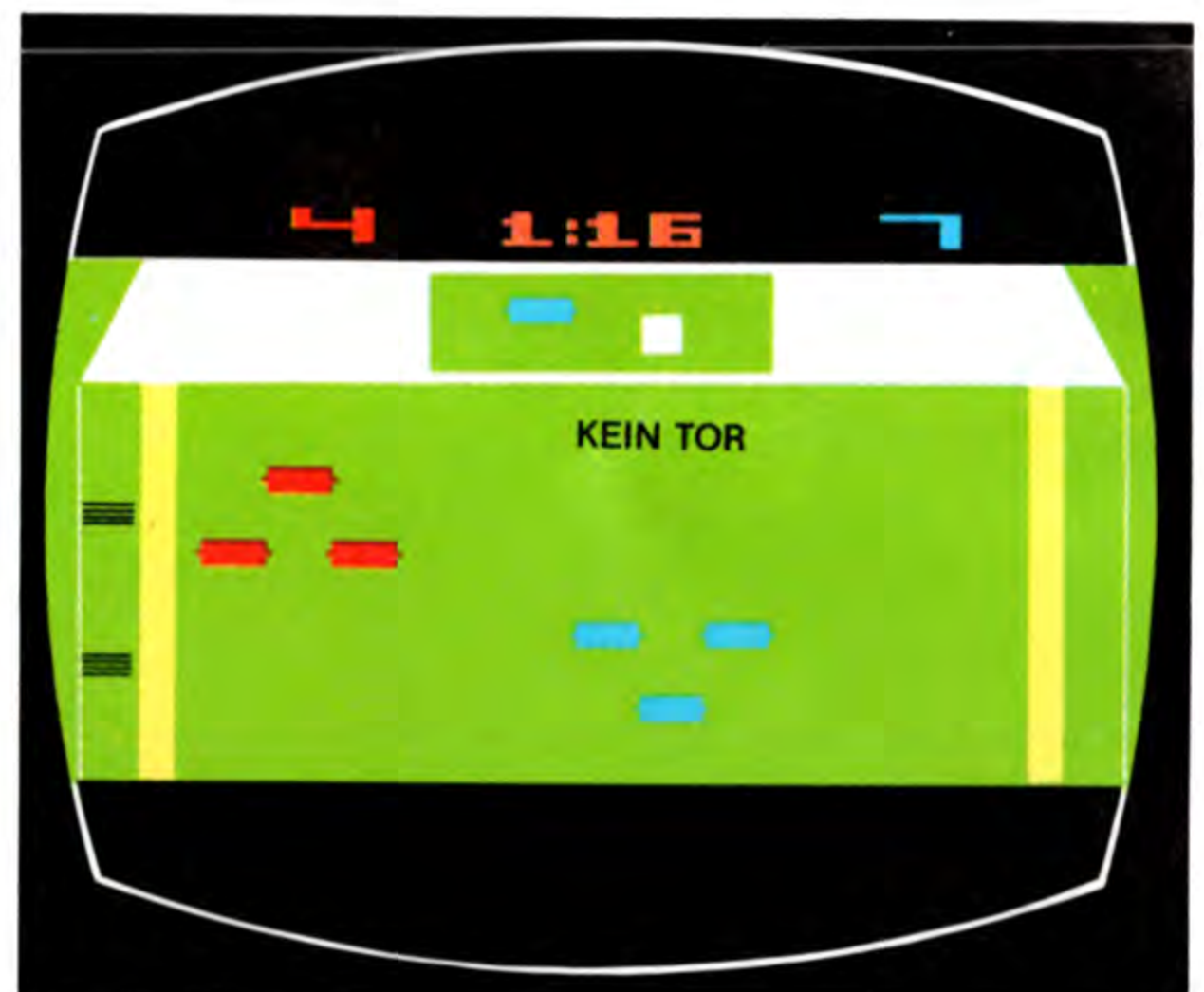


Bild 5. Ein Tor schießen

nat, stößt den Ball zu einem der Teamverteidiger. Das Spiel geht weiter, bis die Uhr abgelaufen, und die erste Halbzeit zu Ende ist.

DIE ZWEITE HALBZEIT

Bei Halbzeit wechseln die Teams die Seiten. Der Stürmer des blauen Teams (hellfarbigen Teams) stößt den Ball zu einem der Teamverteidiger, um das Spiel zu beginnen.

BEGRENZUNG DES TEAMSPIELES

HORIZONTALLE GRENZEN

Wenn Ihr Stürmer mit dem Ball nahe an einer Seitenlinie spielt, wird einer Ihrer Verteidiger hinter der Seitenlinie sein. Das ist bei allen Spielen erlaubt, einschließlich bei Spielen mit Seitenlinien im Aus.

VERTIKALE GRENZEN

Um den Ball abzufangen, können sich die Teams so weit wie nötig der Torlinie nähern, sie jedoch nicht überschreiten.

AUS-STRAFSTOSSE

Bei jedem Aus pfeift der Schiedsrichter. Das bestrafte Team signalisiert durch Blinkzeichen, daß es den Ball eingebüßt hat, und ihn nicht berühren darf. Daraus ergibt sich einer der drei Strafstöße: **Einwurf**, **Elfmeter** oder **Eckball**.

DER EINWURF

Einwurf erfolgt, wenn ein Team den Ball über eine Seitenlinie schießt. Am Punkt, an dem der Ball ins Aus kam, wird er einem Feldspieler des anderen Teams zugeworfen. Um einen Einwurf zu erhalten, bewegen Sie den Spieler, der den Ball abnimmt, vorsichtig bis zum Ball, und berühren ihn vorsichtig (siehe **Bild 6**). Der Ball springt von der Seitenlinie und Ihr Spieler wird ihn abfangen. Der Ball ist wieder im Spiel, sobald der Einwurf ausgeführt ist.

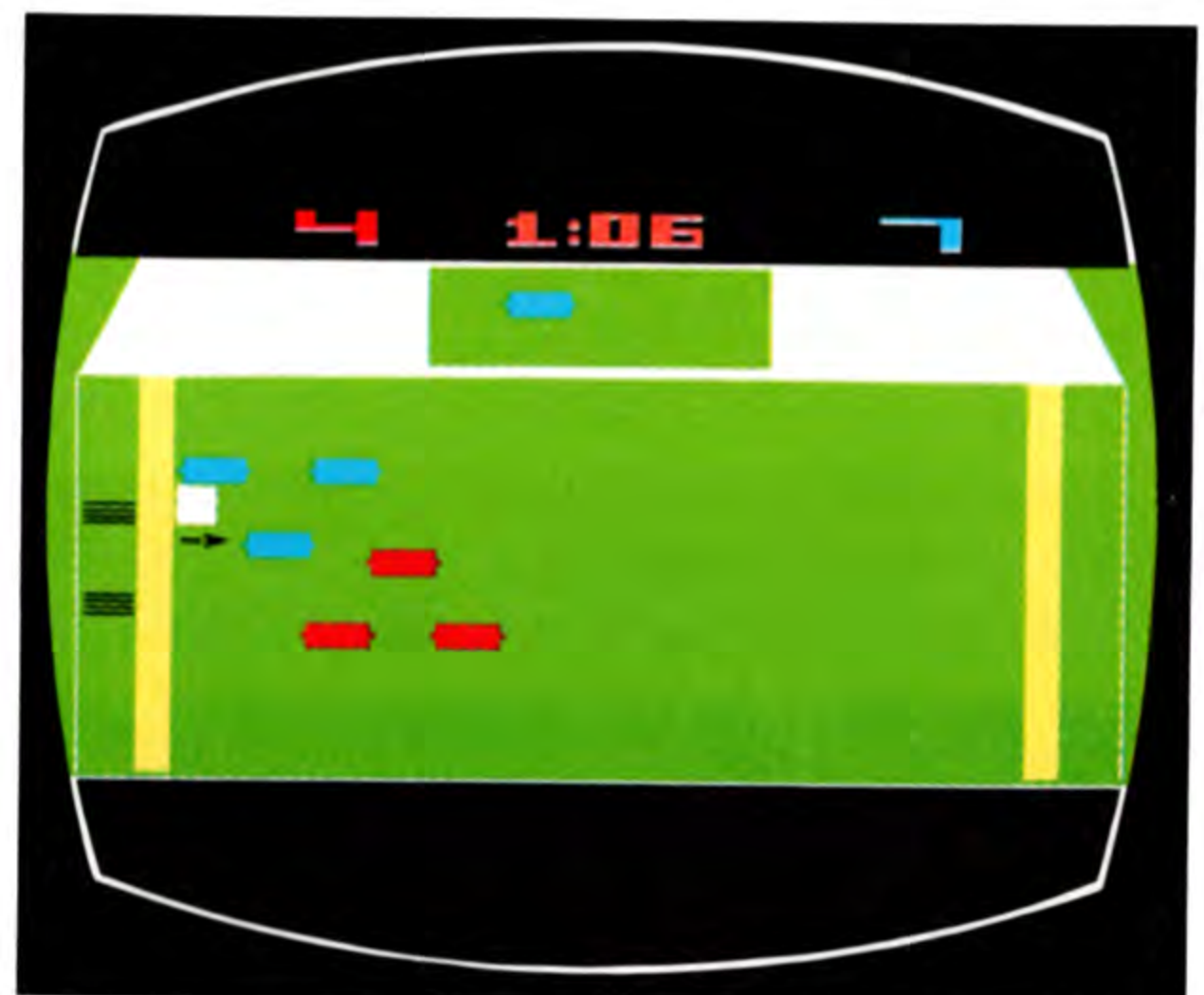


Bild 6. Der Einwurf

DER ELFMETER

Manövriert ein angreifendes Team den Ball über die Torlinie des verteidigenden Teams, bestraft der Schiedsrichter das angreifende Team. Der Schiedsrichter legt den

Ball auf die Torlinie des Torwarts des verteidigenden Teams, und der Torwart fängt den Ball ab (siehe **Bild 7**). Er spielt ihn einem Mitspieler im Feld zu. Der Stoß kann vom angreifenden Team abgefangen werden, da der Ball wieder im Spiel ist, sobald der Torwart ihn abgibt.

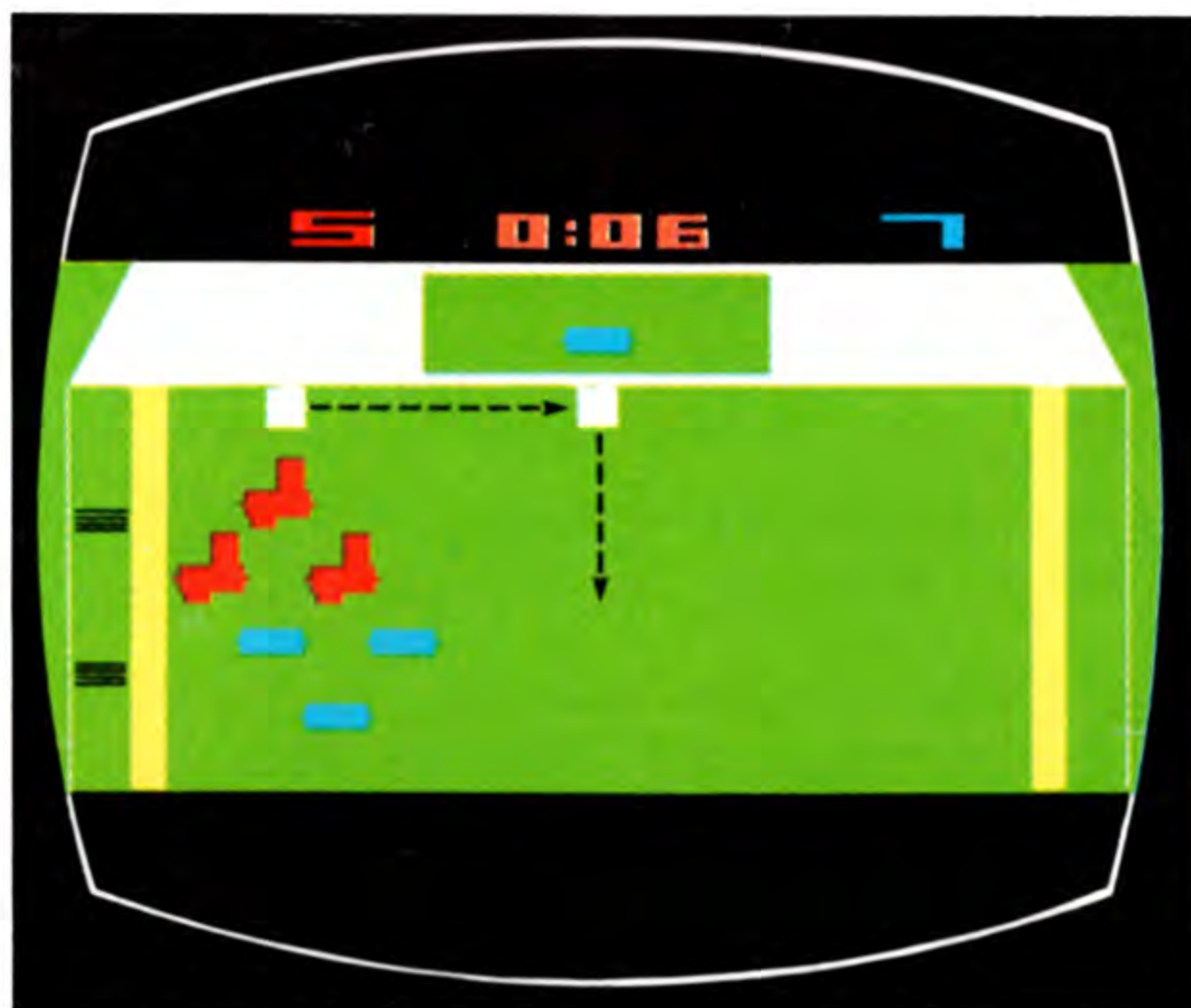


Bild 7. Der Elfmeter

DER ECKBALL

Manövriert das verteidigende Team den Ball über seine eigene Torlinie, bestraft der Schiedsrichter das verteidigende Team. Der Schiedsrichter legt den Ball nahe der Ecke des Tors des verteidigenden Teams, und das angreifende Team stößt ihn ins Feld zu einem Mitspieler. Das ver-

teidigende Team kann den Ball nicht abfangen, bis das angreifende Team ihn berührt hat, oder er zu einem Stopp gerollt ist.

Um den Eckball auszuführen, wird das angreifende Team in eine Stellung zur Aufnahme des Balls gebracht; dann drücken Sie den Knopf am Steuerknüppel. Der Ball strebt aus der Ecke in einem Winkel von 45 Grad, solange Sie den Knopf drücken. Wird er losgelassen, überquert der Ball die Torlinie. Zu diesem Zeitpunkt können Sie versuchen, ein Tor zu schießen (siehe **Bild 8**). Für Tips, wie Sie einen Eckball schießen, lesen Sie im Abschnitt **8 — SPIELSTRATEGIE**, nach.

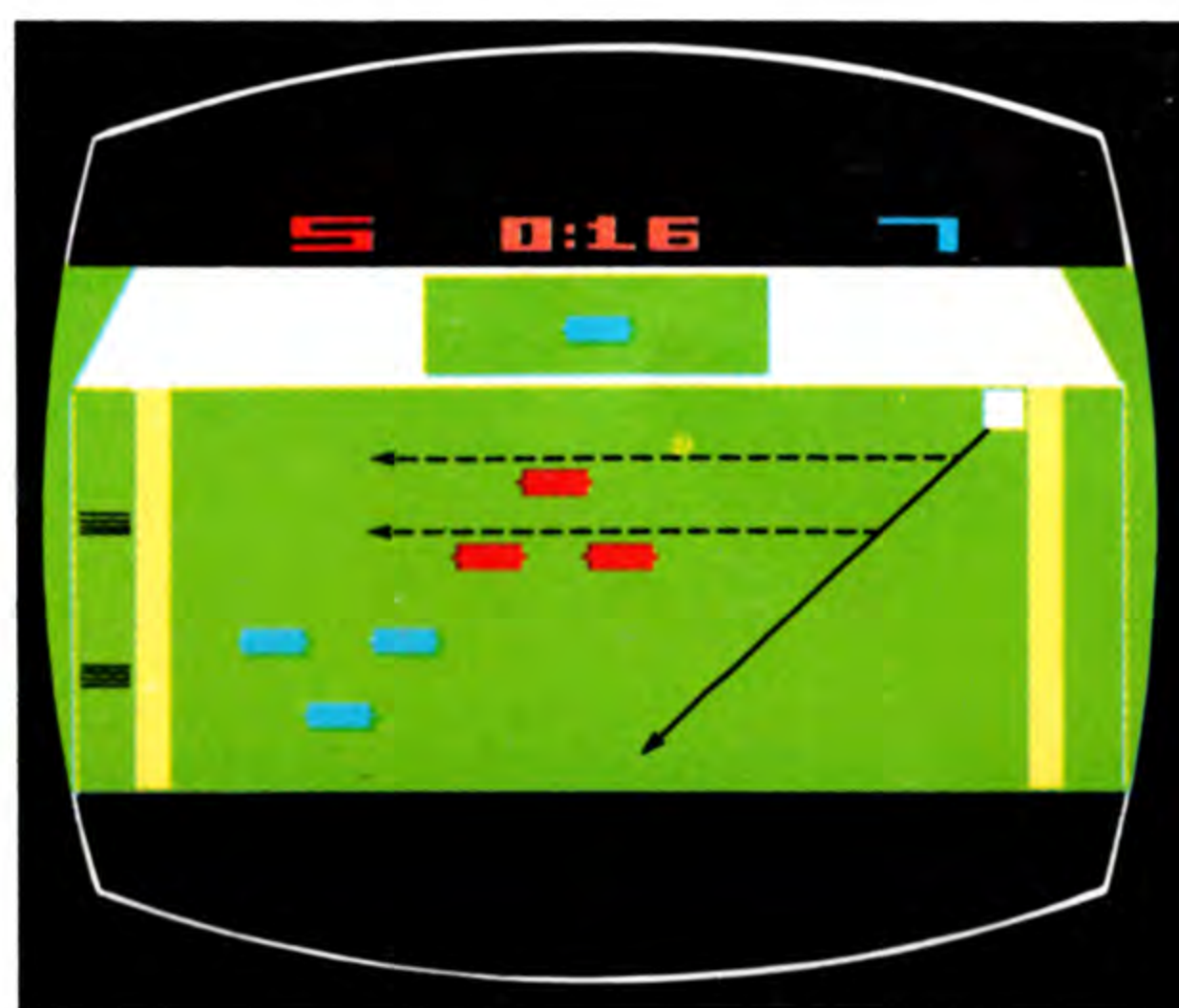


Bild 8. Der Eckball

KONSOLENSTEUERUNGEN

SPIELWAHLSCHALTER

Drücken Sie den **Spielwahlschalter**, um die Spielnummer zu wählen. Die Spielnummer erscheint oben links an Ihrem Bildschirm. Die Nummer oben rechts zeigt an, ob das Spiel für einen oder zwei Spieler ist.

Im Abschnitt **10 — SPIELWAHLMATRIX**, finden Sie eine Übersicht der 54 Spiele im **PELÉ'S SOCCER™**.

SPIELRÜCKSETZSCHALTER

Benützen Sie den **Spielrücksetz-**

schalter, um mit einem Spiel neu, oder wieder zu beginnen.

SCHWIERIGKEITSSCHALTER

Normalerweise sind beim Spiel die linken und rechten Schwierigkeitsschalter auf **b**. Wünschen Sie einen erhöhten Schwierigkeitsgrad, setzen Sie Ihren Schwierigkeitsschalter auf **a**. Dadurch wird das Tor verbreitert, die Verteidigung erschwert, dem Gegner das Zielen leichter gemacht.

Benützen Sie den rechten Steuerknüppel, setzen Sie den rechten Schwierigkeitsschalter auf **a**. Benützen Sie den linken Steuerknüppel, setzen Sie den linken Steuerknüppel auf **a**.

FERNSEHTYPENSCHALTER

Bei einem Farbfernsehgerät stellen Sie den Fernsehtypenschalter auf **Color**; bei einem S/W Gerät auf Schwarz/Weiß.

BALLBEHERRSCHUNG

DRIBBLING

Dribbling wird mit dem Steuerknüppel gesteuert. Bewegen Sie das Team nach oben zum Ball, bis einer Ihrer Feldspieler ihn sperrt (**Bild 9**). Dann bewegen Sie den Steuerknüppel schnell in die Richtung, in der Sie den Ball wünschen. Der Ball läuft eine kurze Strecke und stoppt, wenn er nicht vorher weitergeschoben wird.

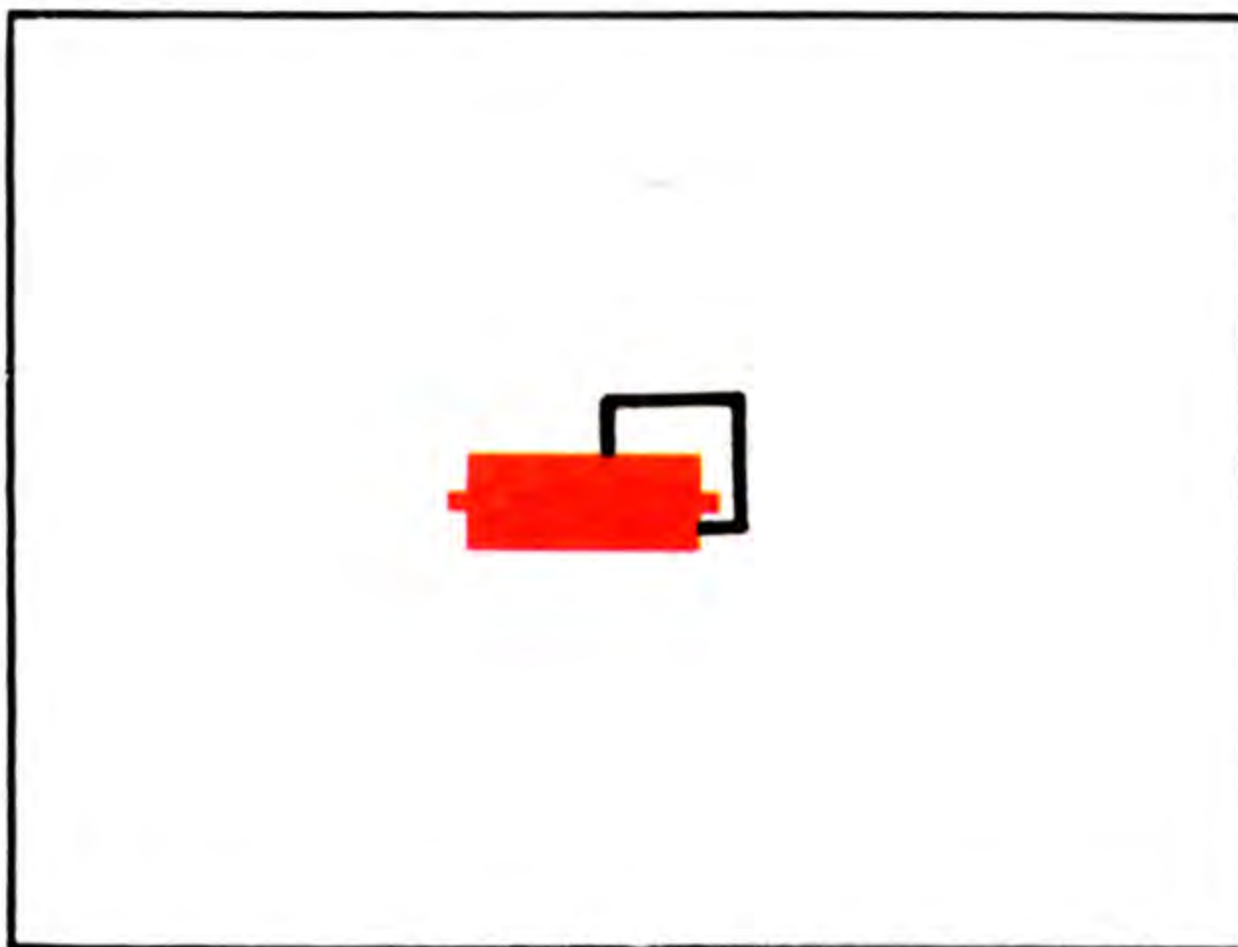


Bild 9. Stoppen des Balls.

WICHTIGER HINWEIS:

Wenn Sie Ihre Feldspieler dem Ball

nachschicken, können Sie den Ball berühren und sich daraufhin sofort in eine beliebige Richtung entfernen. Sie müssen den Ball nicht umgehen, um die gewünschte Richtung einzuschlagen.

KICKEN

Um den Ball zu stoßen, nachdem Ihr Spieler ihn stoppt, bewegen Sie den Steuerknüppel in die von Ihnen gewünschte Richtung und drücken dabei den roten Knopf. Je länger Sie den Knopf drücken, desto weiter läuft der Ball. Um den Ball nicht in die falsche Richtung zu stoßen, betätigen Sie zuerst den Steuerknüppel, dann den Knopf.

Knopfdruckbetätigung, ohne den Steuerknüppel zu bewegen, bewirkt, daß der Ball geradlinig nach oben ins Feld oder geradlinig nach unten gesteuert wird, je nach dem, ob sich der Spieler beim Schuß über oder unter dem Ball befindet.

SPITZENKICK

Der Spitzenkick ist schnell und kraftvoll und daher die wirksamste Methode, den Ball ins Tor zu treiben.

Dieser Stoß erweitert den Stoppbereich, wie **Bild 10** zeigt, und treibt den Ball im Feld schnell nach unten. Der Stoß bewirkt, daß Sie das verteidigende Team weit hinter sich lassen, und am Ball bleiben können.

Um einen Spitzenkick auszuführen, bringen Sie den Spieler auf Beinreichweite heran, drücken den Steuerknüppel in die gewünschte Richtung, und drücken den Knopf. Sie können den Spitzenkick ausführen, während Ihr Team das Feld überquert, oder sich nach oben oder unten bewegt.

Der Spitzenkick ist die beste Methode, ein Tor zu schießen. Kombinieren Sie den Spitzenkick mit

einer Torangriffsstrategie, könnten Sie unschlagbar werden! Siehe Abschnitt **8—SPIELSTRATEGIE** für wirksame Torangriffstips.

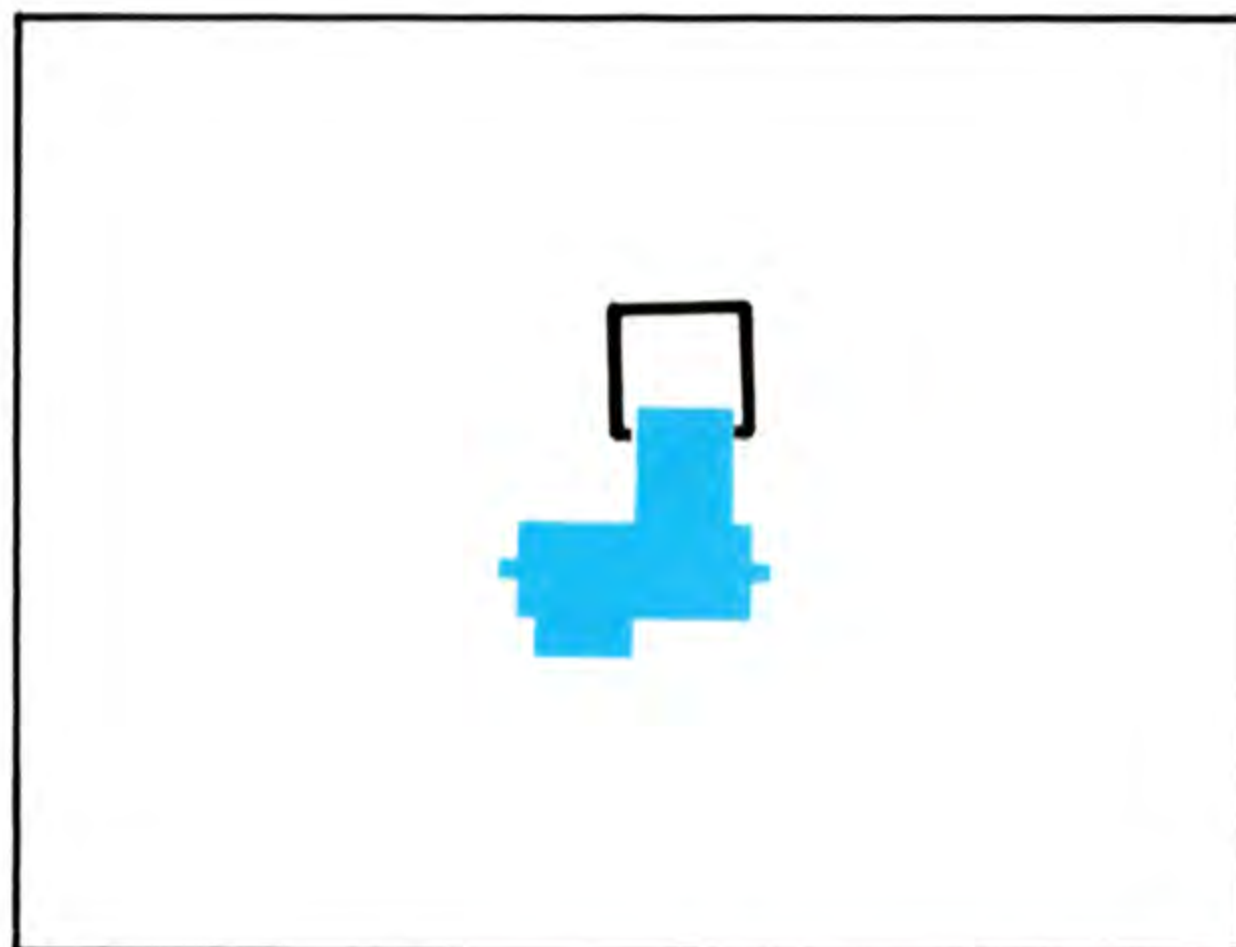


Bild 10. Der Spitzenkick

SPIELSTRATEGIE

AM BALL BLEIBEN

Wenn Ihr Team angreift, sollten Sie Ausweichmanöver benützen, um am Ball zu bleiben. Geben Sie den Ball ab, weichen Sie aus, umgehen Sie, wehren Sie die verteidigenden Spieler ab, so daß das verteidigende Team nicht an den Ball kommt. Da das verteidigende Team schneller ist als das angreifende, kann es den Ball, wenn er einfach geführt und gerade über das Feld zum Tor geschossen wird, leicht abfangen.

Übungen, die dazu dienen Ballführung, Zuspielen, Stoßen und andere Spieltaktiken zu verbessern, finden Sie in Abschnitt **9—TRAINING**.

EIN TOR SCHIESSEN

Ein gerader Schuß ins Tor wird fast immer gehalten, da sich der Torwart stets vor dem Ball befindet. Sie werden mehr Erfolg haben, wenn die Feldspieler in diagonaler Schußlinie stehen. Es gibt viele Möglichkeiten, einen diagonalen Schuß vorzubereiten; die nun folgenden drei Spiele sind jedoch aufgrund des Überraschungsmoments besonders schwierig zu verteidigen.

Der Stürmerangriff (Bild 11). Das Team ist in der Mitte und einigermaßen nahe beim Tor. Der Stürmer hält eine Stellung, in der er den Ball entweder diagonal rechts oder diagonal links ins Tor schießen kann.

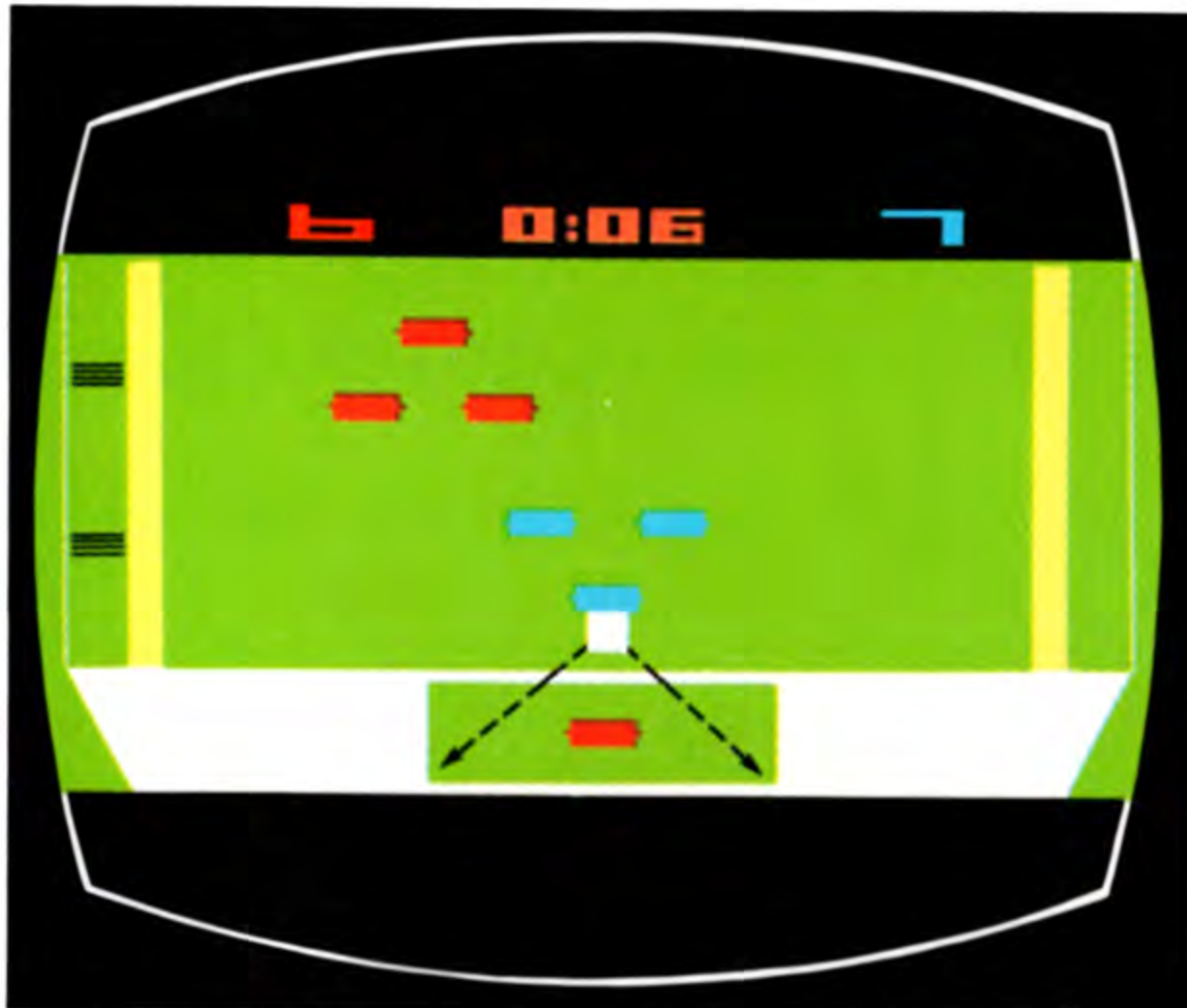


Bild 11. Der Stürmerangriff

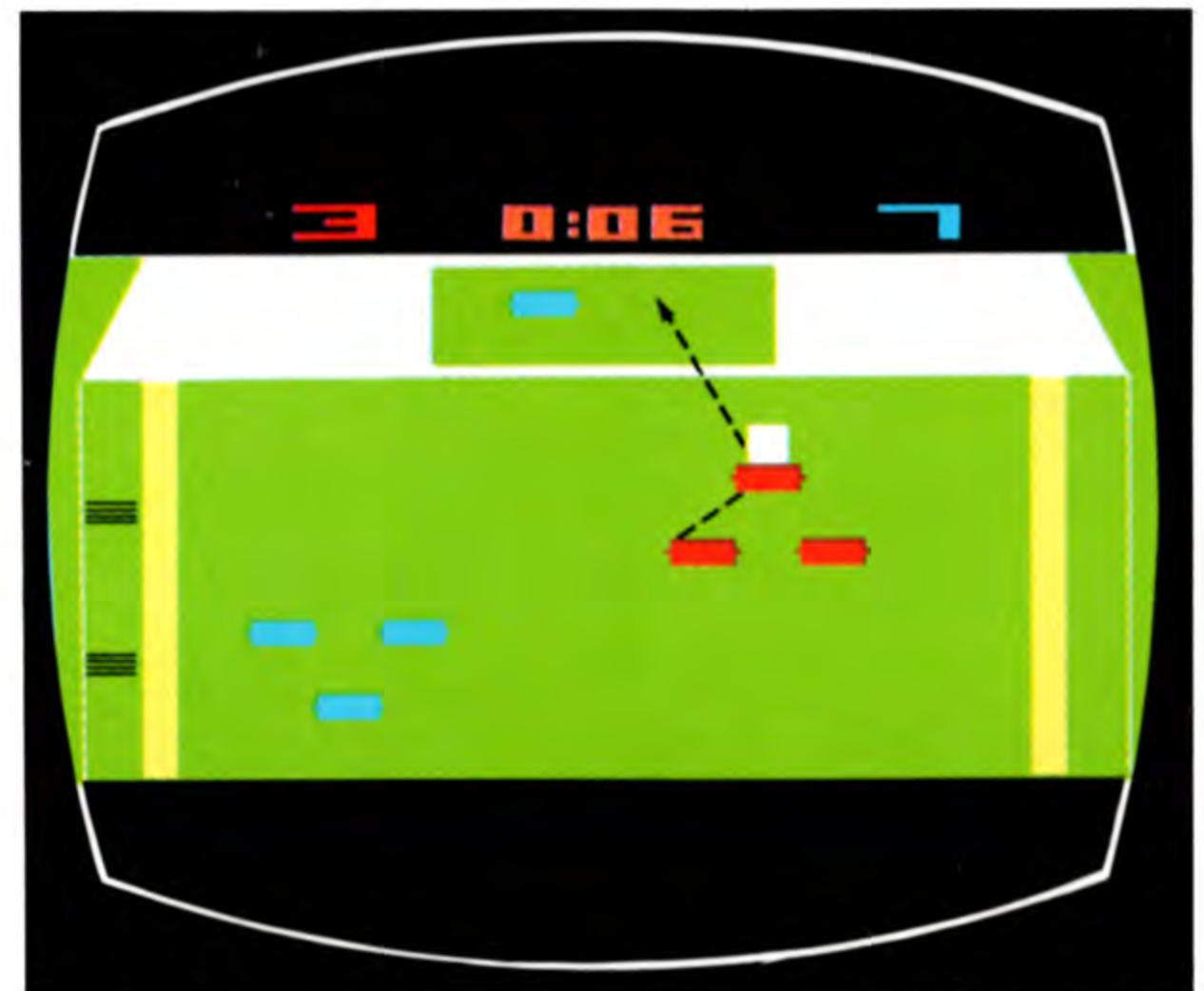


Bild 13. Der Staffel-Zickzack-Angriff

Der Verteidigerangriff (Bild 12). Das Team ist seitlich nahe vor dem Tor aufgestellt. Der Verteidiger befindet sich in der Mitte in einer Stellung, aus der er den Ball diagonal ins Tor schießen kann.

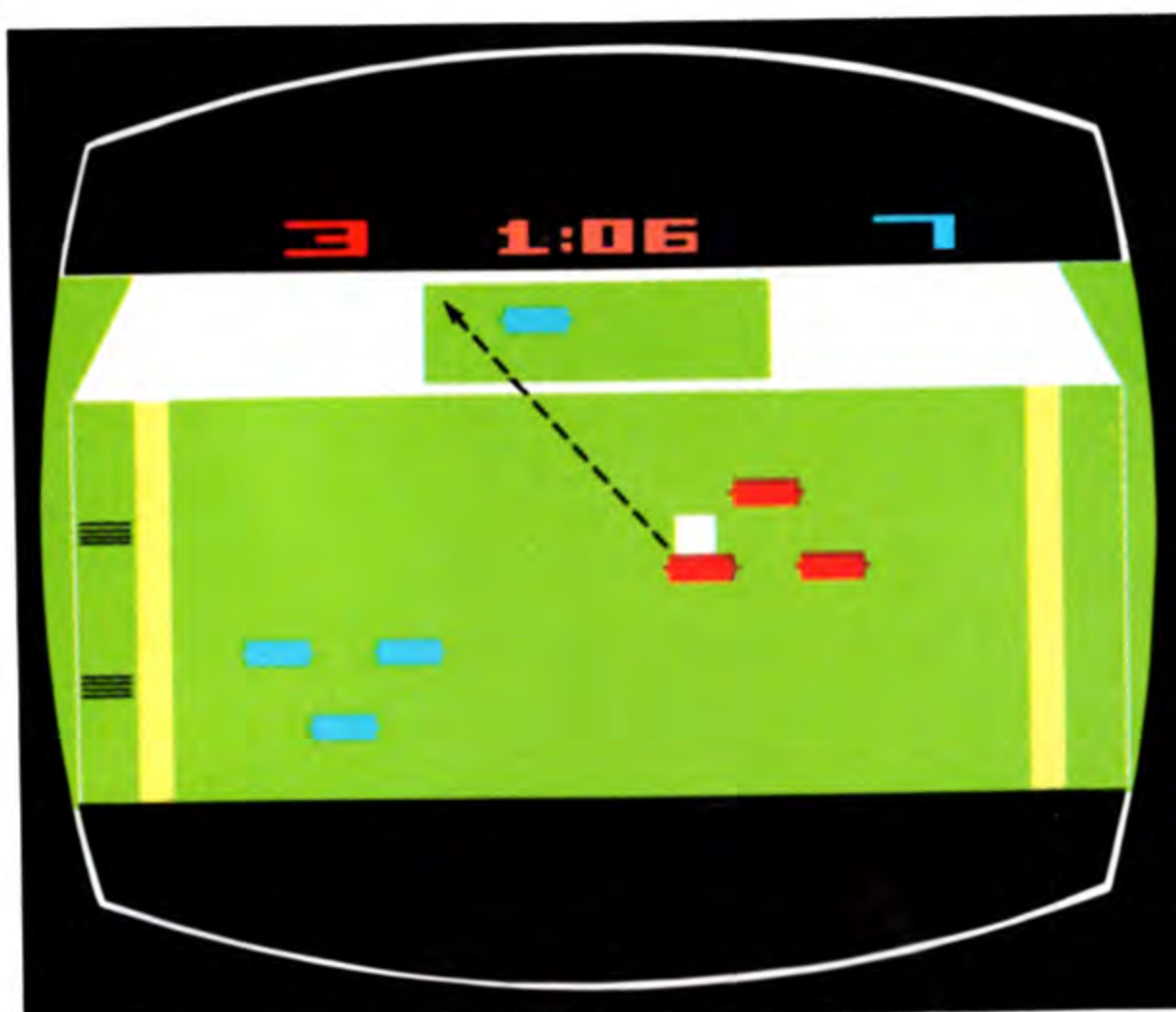


Bild 12. Der Verteidigerangriff

Der Staffel-Zickzack-Angriff (Bild 13). Das Team steht in Verteidigerangriffsstellung. Der Verteidiger stößt den Ball in einer Diagonalen zum Stürmer, der ihn auf der entgegengesetzten Diagonalen ins Tor schießt.

TORVERTEIDIGUNG

Der Trick einer wirksamen Torverteidigung besteht darin, die Aufmerksamkeit von den Feldspielern weg auf den Torwart zu verlegen. Stellen Sie die Feldspieler so auf, daß sie die Angreifer ständig stören und Torschüsse sperren können. Behalten Sie jedoch den Ball im Auge, und konzentrieren Sie sich auf den Torwart; benützen Sie den Steuerknüppel, um die Geschwindigkeit seiner Bewegungen im Torgebiet zu steigern.

DAS TEAM TRICKEN

Auch während Sie sich auf die Torverteidigung und den Torwart konzentrieren, sollten Sie Gelegenheiten nutzen, den Ball an sich zu nehmen. Haben Sie den Ball erspielt, geben Sie ihn an den Torwart ab. Nicht vergessen: Solange er den Ball hat, ist es Ihr Spiel. Spielen Sie den Ball einem Ihrer Feldspieler erst dann zu, wenn sich eine gute Gelegenheit bietet. Ziehen Sie die Feldspieler von der Torlinie zurück, weichen Sie den Angreifern aus, und versuchen Sie, den Ball einem Feldspieler zuzuspielen, der schnell umgehen kann.

Beherrschen Sie das Spiel gut, können Sie den Ball zur Mittellinie führen, bevor das andere Team sie einholt.

DURCH ECKBALL EIN TOR SCHIESSEN

Es gibt viele Möglichkeiten, mit einem Eckstoß ein Tor zu erzielen. Von vielen Beispielen, deren Erfolg von Stellung, Geschwindigkeit und Überraschung abhängt, hier nur eines:

Bringen Sie Ihren Stürmer in die Mitte, als ob Sie einen Stürmerangriff auf das Tor Ihres Gegners machen wollten. Drücken und halten Sie den Knopf an der Ihrem Steuerknüppel. Wie bereits erklärt, fliegt der Ball in einem 45-Grad Winkel aus der Ecke. Lassen Sie den Knopf schnell los, und der Ball durchquert die Torlinie.

Wenn der Ball vor Ihrem Spieler, der den Ball abnimmt, passiert, drücken Sie den Knopf an Ihrem Steuerknüpp-

pel und führen einen diagonalen Spitzenkick ins Tor aus (siehe Bild 14).

Es gehört eine Menge Training dazu, ein geübter PELE'S SOCCER™ Spieler zu werden. Hier ein paar Übungen, um Ihr Spiel zu verbessern:

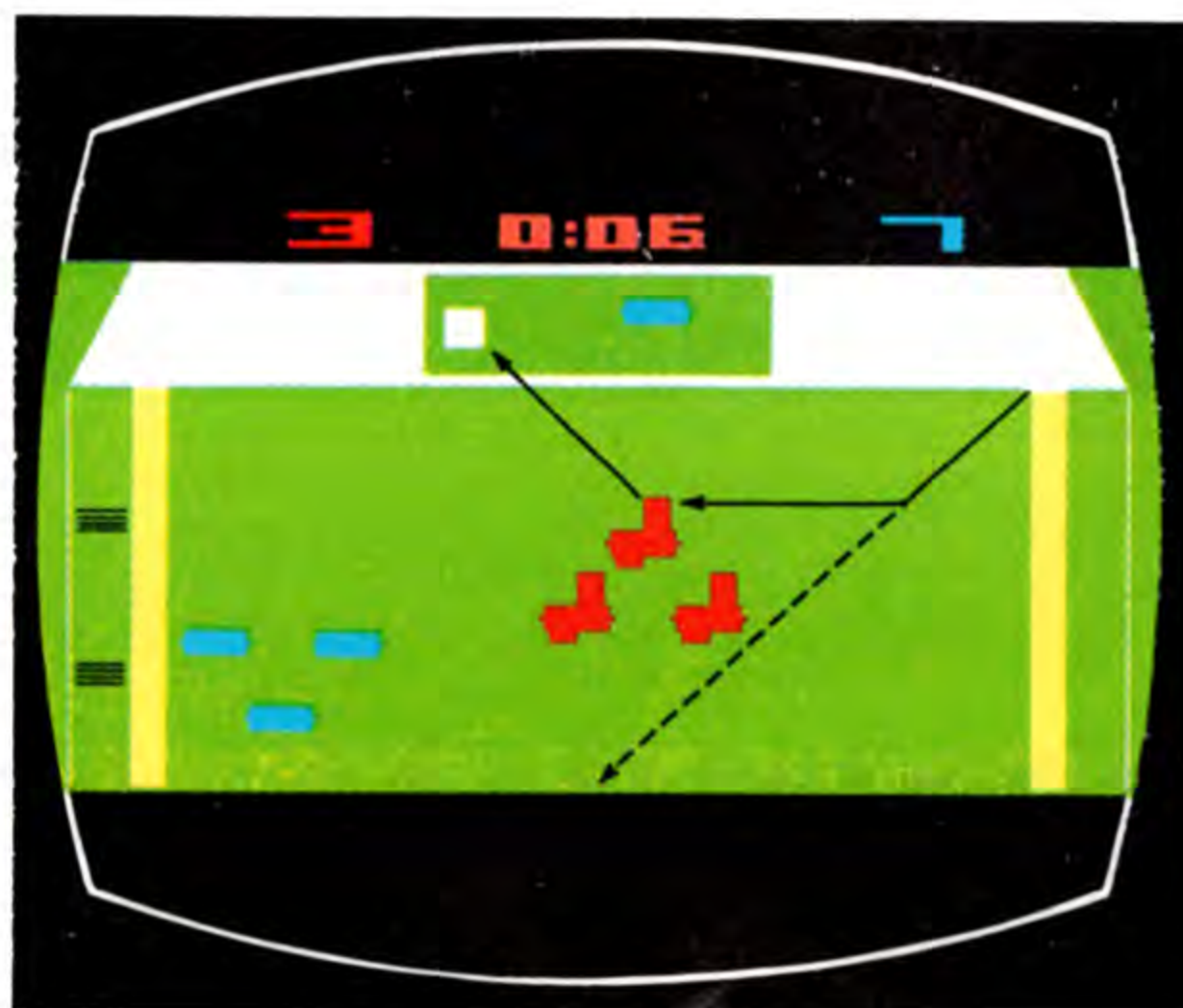


Bild 14. Durch Eckball ein Tor schießen

TRAINING

DRIBBLING UND ZUSPIELEN

Spielen Sie gegen den Computer mit einer geringeren als der gewohnten Geschwindigkeit, und üben Sie ausweichende Ballführung und Zuspielen.

EIN TOR SCHIESSEN

Spielen Sie eines der Spiele für zwei Spieler allein. Üben Sie Dribbling bis zum Tor und führen Sie ver-

schiedene, von Ihnen vorbereitete Torschüsse aus. Üben Sie sich im Torschuß durch Spitzenkick.

VERTEIDIGUNG DES TORES

Spielen Sie gegen den Computer auf einem Trainingsniveau, das das Ihrige übertrifft. Halten Sie den Ball in Ihrer Spielhälfte und der Computer wird Ihnen reichlich Gelegenheit bieten, Tore zu verteidigen.

SPIELWAHLMATRIX

WIE MAN DIE SPIELWAHLMATRIX LIEST

Teamgeschwindigkeit:

L = langsam

M = mäßig schnell

S = schnell

Strafen:

K = keine Strafen, Seitenlinien und Torlinien lassen Ball zurückprallen

S = Strafe, wenn Ball über die Seitenlinien geht

ST = Strafe, wenn Ball über Seitenlinien oder Torlinien geht

Computerschwierigkeit:

L = leicht

M = mäßig schwierig

S = schwierig

Torgröße:

B = breit

M = mittel

E = eng

HINWEIS: Ungeachtet des gewählten Computer-Schwierigkeitsgrades wird es schwieriger, den Computer zu schlagen, wenn Ihre Torzahl höher als die des Computers ist. Ist die Torzahl des Computers höher, wird es leichter, den Computer zu schlagen.

Teamgeschwindigkeit

L

M

S

Spielzeit (Minuten pro Halbzeit)

3

4

5

SPIELMATRIX

Zwei-Spieler Spiel Nr.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Teamgeschwindigkeit	L	L	L	L	L	L	L	L	L	M	M	M	M	M	M
Strafen	K	K	K	S	S	S	ST	ST	ST	K	K	K	S	S	S
Torgröße	B	M	E	B	M	E	B	M	E	B	M	E	B	M	E
Zwei-Spieler Spiel Nr.	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27			
Teamgeschwindigkeit	M	M	M	S	S	S	S	S	S	S	S	S			
Strafen	ST	ST	ST	K	K	K	S	S	S	ST	ST	ST			
Torgröße	B	M	E	B	M	E	B	M	E	B	M	E			

Ein-Spieler Spiel Nr.	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39			
Teamgeschwindigkeit	L	L	L	L	L	L	L	L	L	M	M	M			
Computerschwierigkeit	L	L	L	M	M	M	S	S	S	L	L	L			
Torgröße	B	M	E	B	M	E	B	M	E	B	M	E			
Ein-Spieler Spiel Nr.	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54
Teamgeschwindigkeit	M	M	M	M	M	M	S	S	S	S	S	S	S	S	S
Computerschwierigkeit	M	M	M	S	S	S	L	L	L	M	M	S	S	S	S
Torgröße	B	M	E	B	M	E	B	M	E	B	M	E	B	M	E

HINWEIS: Bei Spielen für einen Spieler, prallt der Ball von Seitenlinien und Torlinien zurück.

Anleitung, Programm und Audiovisueller Teil © 1981 Atari, Inc.

Printed in U.S.A.

ATARI, INC., Consumer Division P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

54 VIDEO GIOCHI

PELÉ'S SOCCER™

AVVERTENZA: Assicurarsi sempre che l'interruttore dell'alimentazione (**power**) sia (**off**) quando si inserisce o si toglie un Game Program™ cartridge. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la vita utile del proprio Video Computer System™ game ATARI®.

INTRODUZIONE AL PELÉ'S SOCCER™



Abbiamo chiesto al fuoriclasse Pelé di prendere visione della nostra cartuccia Game Program™ SOCCER e di dirci la sua opinione. Ebbene, l'unica difficoltà che abbiamo incontrato è stata quella di farlo smettere di giocare per il tempo necessario ad esprimerci il suo giudizio. Quando siamo finalmente riusciti a strappararlo dal video, Pelé ha confermato la nostra speranza di avere realizzato un gioco formidabile. In altre parole, il cam-

pionissimo ne è rimasto assolutamente entusiasta.

Pelé si è divertito tanto a giocare il SOCCER di ATARI che ha deciso di farsene sostenitore. Questo è il motivo per cui l'abbiamo chiamato PELÉ'S SOCCER™. E perfino questo mago del pallone deve faticare non poco per battere la squadra del computer nelle variazioni per un solo giocatore (nn. 28-54).

Preparati quindi psicologicamente per il non plus ultra dei match di video-calcio. Dopotutto, se il più grande giocatore di tutti i tempi ha

voluto dargli il suo nome, deve trattarsi di un gioco fantastico. Conosciamo almeno una persona che lo considera tale!

SCELTA DEL GIOCO

Leggere la **MATRICE SELEZIONA-GIOCO**

Selezionare il numero di gioco dalla matrice (Sezione 10). La matrice descrive ognuno dei 54 giochi contenuti nel PELE' SOCCER.

I giochi da 1 a 27 sono per 2 giocatori; i giochi da 28 a 54 sono per singoli giocatori contro il computer.

GIOCHI PER 2 GIOCATORI

La **MATRICE SELEZIONA-GIOCO** descrive ai due giocatori i diversi gradi di difficoltà del gioco come la **VELOCITA' DELLE SQUADRE**, l'**AMPIEZZA** della porta e quando sono previsti i falli di fondo e le rimesse laterali.

Alcuni giochi a 2 giocatori non prevedono penalità per l'uscita della palla dal campo (penalità N nella matrice seleziona gioco). In questi giochi la palla rimbalza in campo sia dalle linee laterali che dalle linee di fondo. In altri giochi a 2 giocatori, la palla rimbalza in campo se passa le linee di fondo ma c'è la penalità se attraversa le linee laterali (penalità S). Nei rimanenti giochi a 2 giocatori ci sono penalità se la palla attraversa le linee di fondo e le linee laterali (Penalità SG).

Per una descrizione delle penalità vedere la sezione 5.

Il gioco più facile a 2 giocatori è il gioco 1. Le squadre si muovono lentamente (S) non ci sono penalità (N) e le porte sono larghe (L). Il gioco più difficile a 2 giocatori è probabilmente il gioco N. 27 con squadre veloci (F), penalità per l'uscita della palla dal fondo e dalle linee laterali (SG) e porte piccole.

GIOCHI PER SINGOLO GIOCATORE

Non ci sono penalità nei giochi per singolo giocatore. La **MATRICE SELEZIONA-GIOCO** descrive i giochi nei termini di velocità delle squadre, dimensioni delle porte e di competitività del computer.

Il gioco 28 è probabilmente il più facile, la velocità è lenta (S), il computer è facile da battere (E) e la dimensione della porta è larga (L).

Il gioco 54 è il più difficile, la velocità delle squadre aumenta (F), il computer è difficile da battere (D) e la dimensione delle porte è piccola (S).

SELEZIONE NUMERO GIOCO

Una volta che avete selezionato il gioco dalla **MATRICE SELEZIONA-GIOCO** premere il commutatore

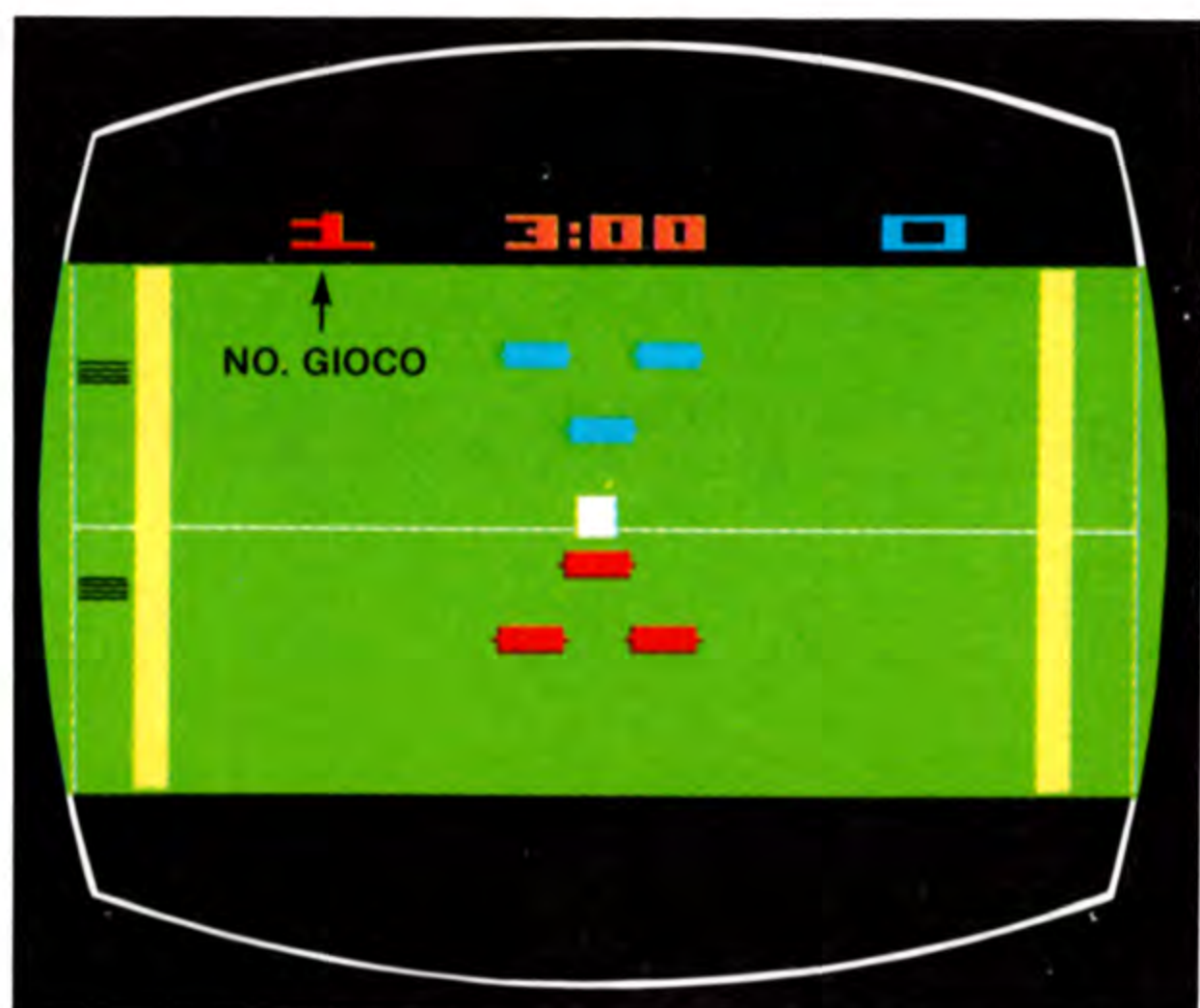


Figura 1. Indicatore del numero del gioco

game select sulla console, finché il numero del gioco desiderato apparirà in alto a sinistra dello schermo.

NOTA: per far avanzare velocemente il numero dei giochi, bisogna tenere schiacciati insieme i commutatori **game reset** e **game select**.

COME GIOCARE AL PELÉ SOCCER



OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo è fare il più alto punteggio possibile, calciando la palla nella porta dell'avversario. Ogni goal equivale ad un punto. I punteggi sono visibili in alto sullo schermo. Il punteggio del giocatore di sinistra appare sulla parte sinistra, il punteggio del giocatore

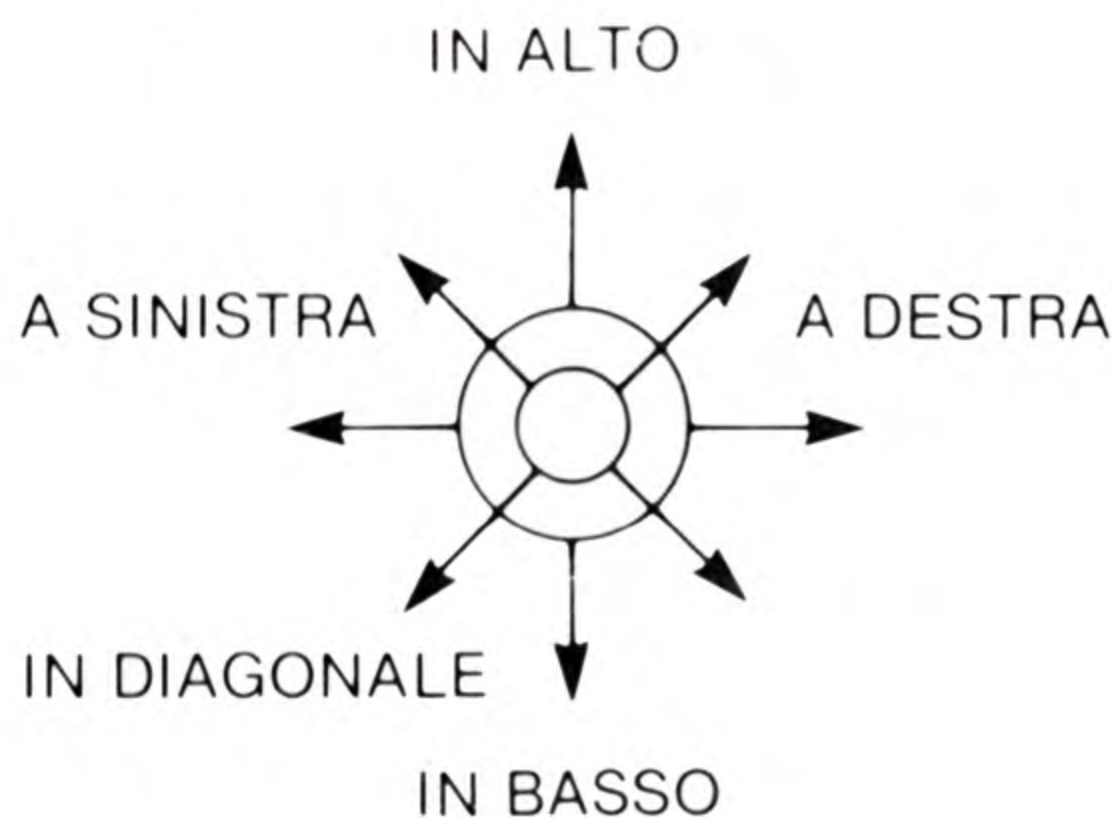
di destra, oppure del computer, (nel gioco per un giocatore) appare sulla parte destra (Fig. 2).

MOSSE DELLA SQUADRA

Ogni squadra è composta da due terzini un centravanti ed un portiere. I giocatori sono controllati e mossi con il comando Joystick e si muovono sempre assieme. (Per mosse vedere Fig. 3).



Figura 2. Indicatore del punteggio e del tempo



IN BASSO

Figura 3.

Il portiere si muove da un lato all'altro dentro l'area di porta.

Mentre la palla è in gioco, il computer muove il portiere e lo tiene di fronte alla palla. Voi potete spostarlo più velocemente, muovendo il Joystick a destra e a sinistra.

Quando il portiere prende possesso della palla, voi controllate le sue mosse con il Joystick.

ABILITÀ CON LA PALLA

Più specifiche abilità sono descritte nella sezione 7 (controllo di palla). In generale per dare una direzione alla palla si usa il Joystick. Si preme il pulsante rosso sul comando per passare e per calciare la palla. Vedere Sezione 8 (strategia) per il gioco offensivo e difensivo.

NOTA: una tecnica diversa per muovere le squadre più facilmente e rispondere più velocemente è quella di tenere il pollice premuto sul pulsante rosso. Questa tecnica può essere utilizzata anche da voi se la Ritenete valida.

L'ARBITRO

Le linee nere che vedete sul lato sinistro dello schermo rappresentano l'arbitro e il guardalinee che lo assiste. L'arbitro suona il fischietto per dare inizio al gioco e per interromperlo, posiziona la palla per il calcio di inizio e le penalità.

IL TEMPO

Una partita al PELÉ SOCCER si disputa a 2 tempi. Ogni tempo dura da 3 a 5 minuti a seconda del gioco selezionato. Il tempo è visibile in alto al centro dello schermo ed inizia contando alla rovescia i secondi dalla fine all'inizio del primo tempo, quando viene premuto il commutatore game

reset. Non c'è intervallo tra un tempo e l'altro. Al termine del 1° tempo l'orologio si regola automaticamente ed inizia il conteggio del 2° tempo. L'arbitro fischia la fine del primo tempo e l'inizio del secondo.

IL CALCIO D'INIZIO

All'inizio del gioco, la palla è posta al centro del campo e le due squadre sono allineate sui due lati della linea di centrocampo (Fig. 4). La squadra rossa (nera se il gioco è fatto su TV B/N) è controllata dal comando Joystick di sinistra. La squadra blue (origia chiara su TV B/N) è controllata dal comando Joystick di destra nei giochi a 2 giocatori, e dal computer nei giochi a 1 giocatore.



Figura 4. Calcio d'inizio

NOTA: i colori della squadra possono variare con la regolazione del colore del vostro TV; per esempio, la squadra rossa può apparire arancio o rosa.

L'attaccante della squadra rossa dà il calcio iniziale che consiste nel passare la palla ad un terzino della propria squadra. Muovete il

Joystick di sinistra diagonalmente indietro a sinistra o a destra o dietro per il calcio iniziale (Fig. 4) Non occorre premere il pulsante rosso per il calcio iniziale, ma se lo farete, agirete con maggior rapidità.

IL GIOCO

Dopo il calcio iniziale la squadra rossa (squadra attaccante) dribbla e calcia la palla verso la porta della squadra blue (squadra difendente).

La squadra blue tenta di rubare la palla e attaccare la porta della squadra avversaria. Nel PELE' SOCCER la squadra in difesa ha un vantaggio perchè si muove più velocemente della squadra attaccante.

Il momento di calciare verso la porta è quando un giocatore si trova in prossimità dell'area di rigore dell'avversario.

Se il portiere s'impossessa della palla e blocca il tiro, egli tenta di passare la palla ad un compagno di squadra. Nel frattempo gli avversari cercano di intercettare la palla e fare goal.

IL PUNTEGGIO

Per segnare un goal occorre tirare la palla completamente all'interno della porta (Fig. 5). Una volta attraversata la linea di porta la palla non si ferma, a meno che non venga bloccata dal portiere.

NOTA: La palla può fermarsi invece sulla linea di porta e quindi sarà facile preda del portiere.

Quando una squadra segna un goal e totalizza un punto, la palla è posta al centro del campo e il giocatore dell'altra squadra dà il calcio d'inizio, passando la palla ad un terzino della propria squadra; il gioco continua finchè non termina il primo tempo.

IL SECONDO TEMPO

Tra il 1° e il 2° tempo, le squadre cambiano campo e l'attaccante della squadra blue dà il calcio d'inizio.

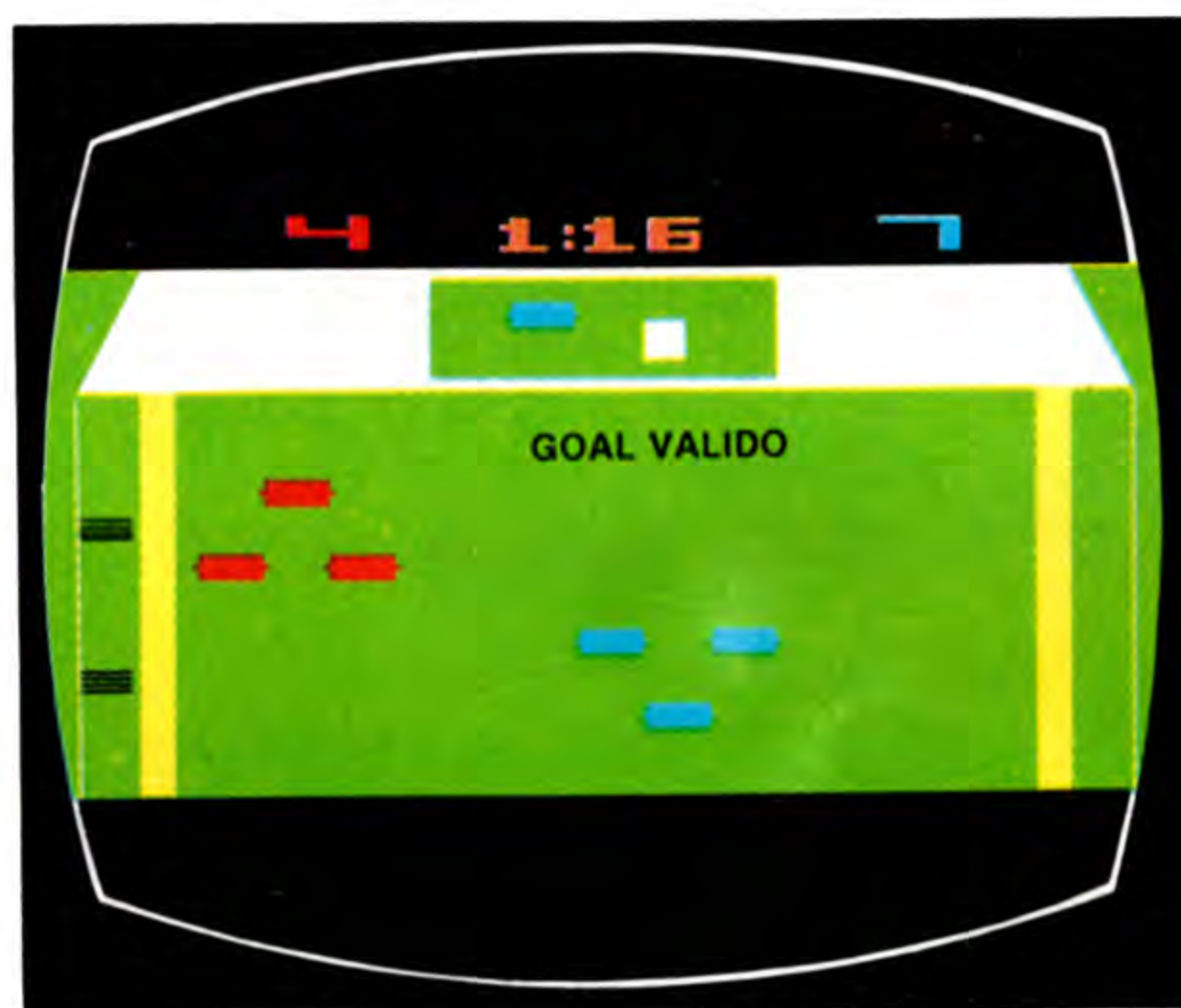


Figura 5. Come si segna il goal

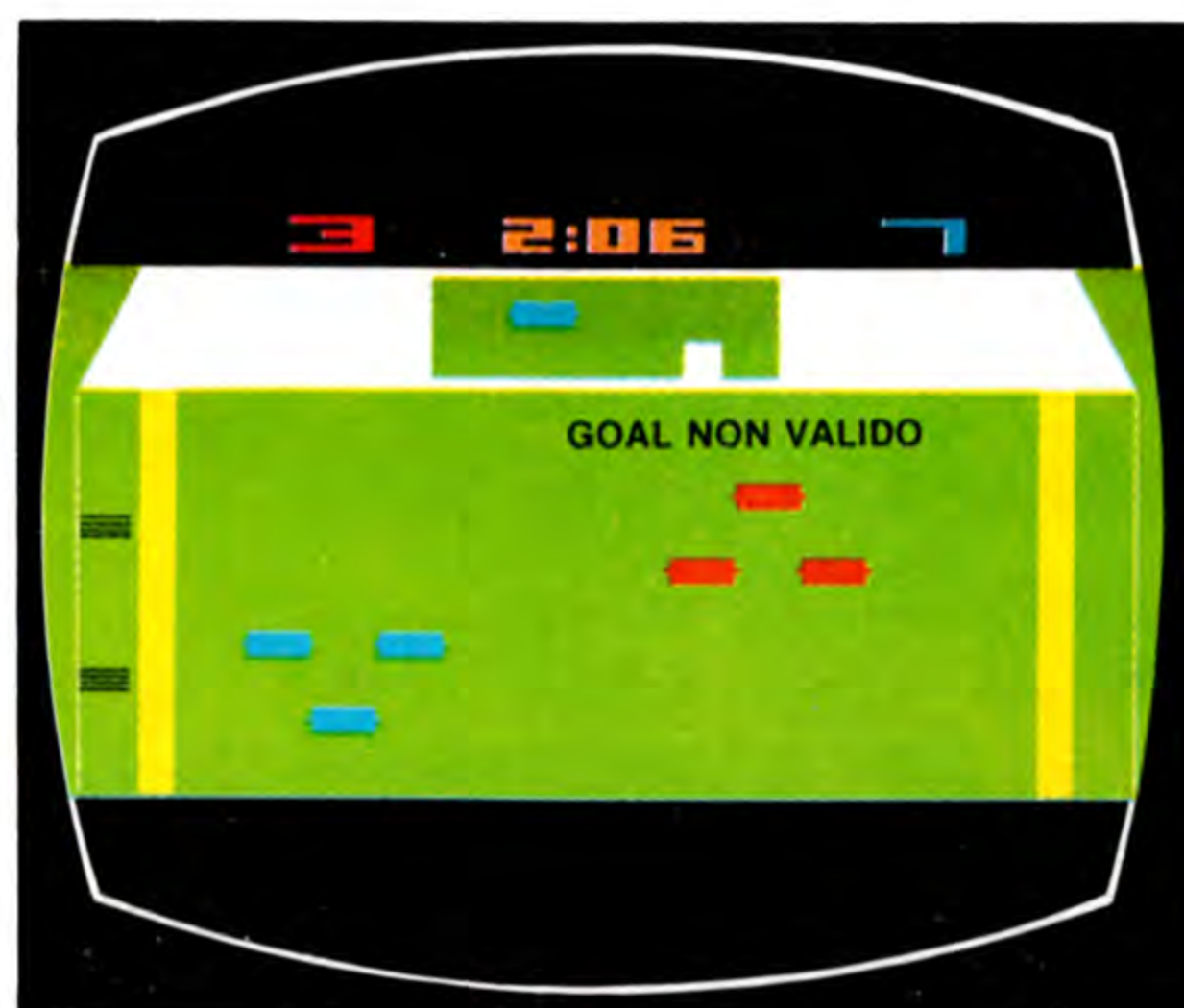


Figura 5. Come si segna il goal

LIMITI DI GIOCO DELLA SQUADRA

LIMITI ORIZZONTALI

Se il vostro centravanti sta giocando la palla vicina alla linea laterale uno dei terzini si troverà oltre la linea; questo è perfettamente regolare in tutti i giochi.

LIMITI VERTICALI

Le squadre possono avvicinarsi alla linea di fondo abbastanza per prendere la palla ma non possono oltrepassarla.

USCITA DELLA PALLA DAL CAMPO

Ogni qualvolta la palla esce dal campo, l'arbitro suona il fischietto. La squadra contro la quale ha fischiato il fallo lampeggia e non può toccare la palla. Sono trei falli possibili, e cioè: RIMESSA LATERALE, RIMESSA DAL FONDO, e CALCIO D'ANGOLO.

RIMESSA LATERALE

Viene fischiate la rimessa laterale quando la palla attraversa le linee laterali. Per rimetterla in gioco, portarsi con un giocatore vicino ad essa, quindi premere il pulsante per calciarla. (Fig. 6)

La palla salterà dalla linea ed un altro calciatore la riceverà.

RIMESSA DAL FONDO

Quando la squadra attaccante porta la palla oltre la linea di fondo della squadra avversaria, l'arbitro fischierà il fallo. L'arbitro mette la palla sulla lines di porta di fronte al portiere e quest'ultimo la calcia verso il suo compagno di squadra. (Fig. 7). Il tiro può però essere intercettato dalla squadra attaccante.

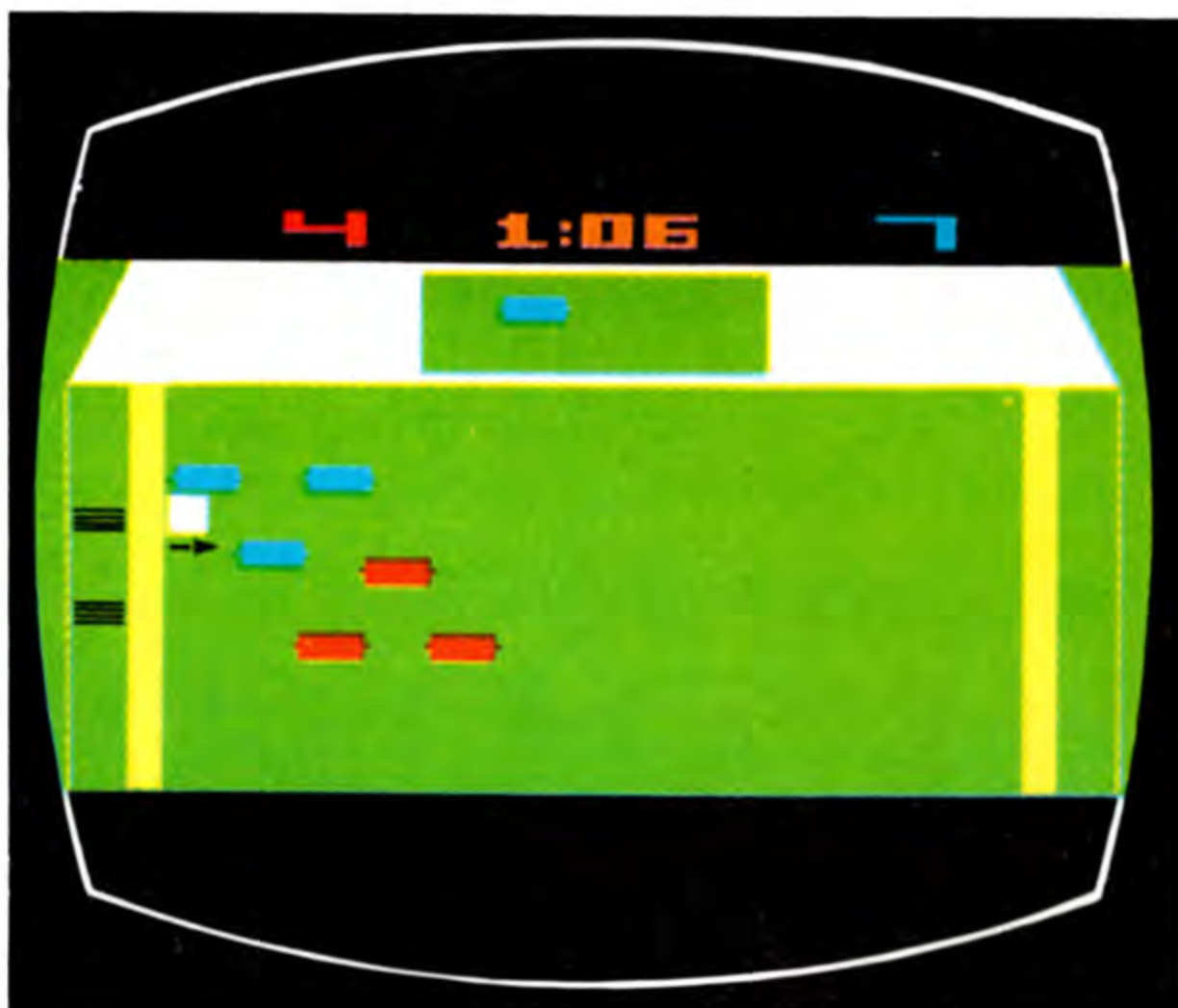


Figura 6. Rimessa laterale

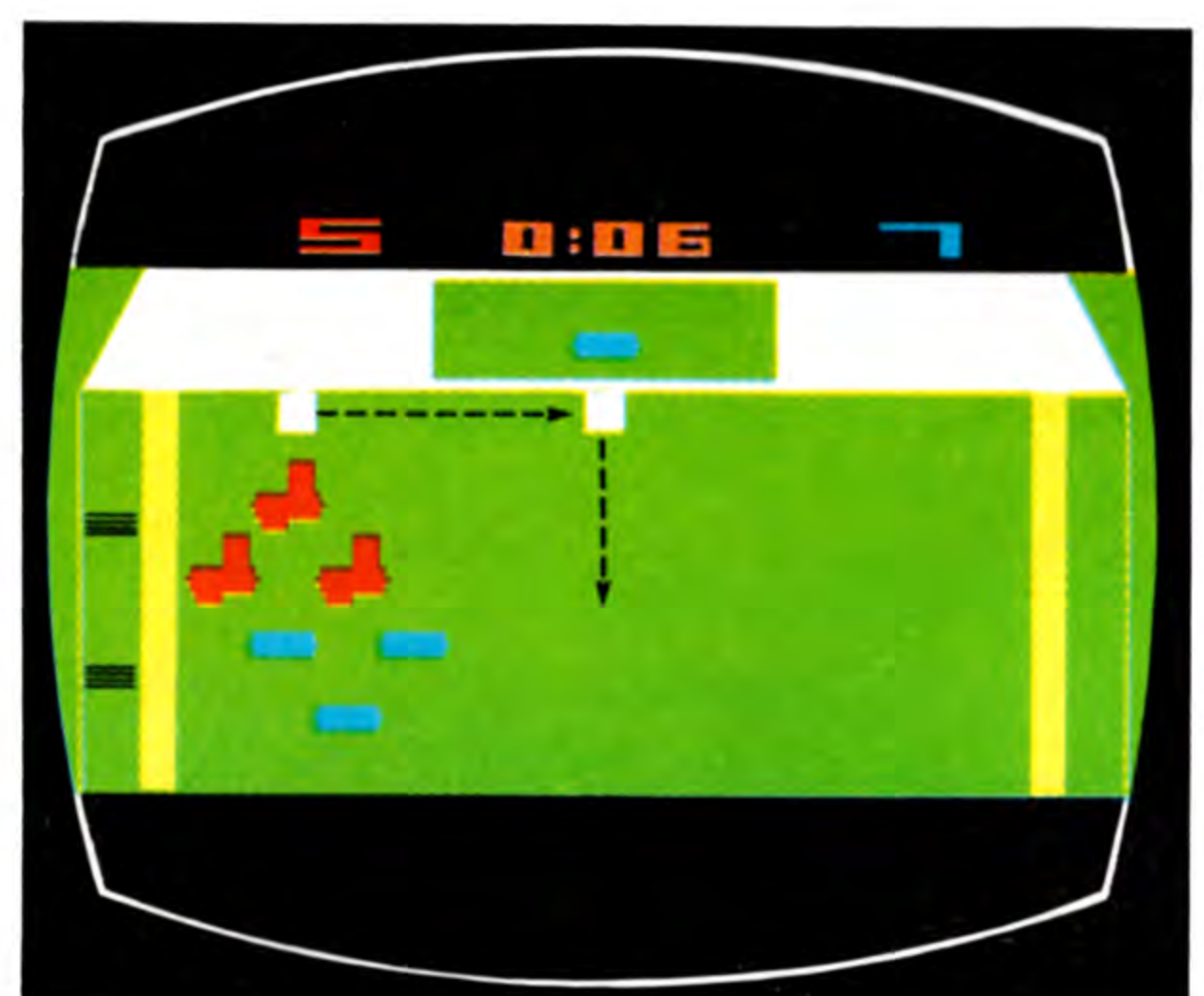


Figura 7. Rimessa dal fondo

IL CALCIO D'ANGOLO

Se la squadra in difesa porta la palla fuori dalla propria linea di porta, l'arbitro fischia il calcio d'angolo contro essa. L'arbitro pone la palla nell'angolo vicino alla porta e la squadra attaccante la tira verso un suo giocatore. La squadra in difesa non può intercettare la palla fino a che l'avversario non l'ha toccata. Per tirare un calcio d'angolo, posizionare la squadra attaccante, quindi premere il pulsante rosso sul comando Joystick. La palla avrà un'angolazione di 45° ed il tiro sarà tanto forte quanto terrete premuto il pulsante. Rilasciando il pulsante la palla si fermerà di fronte alla linea di porta cosicché voi potrete

tentare di segnare un goal (Fig. 8). Per vedere come segnare un goal su calcio d'angolo, vedere Sezione 8.

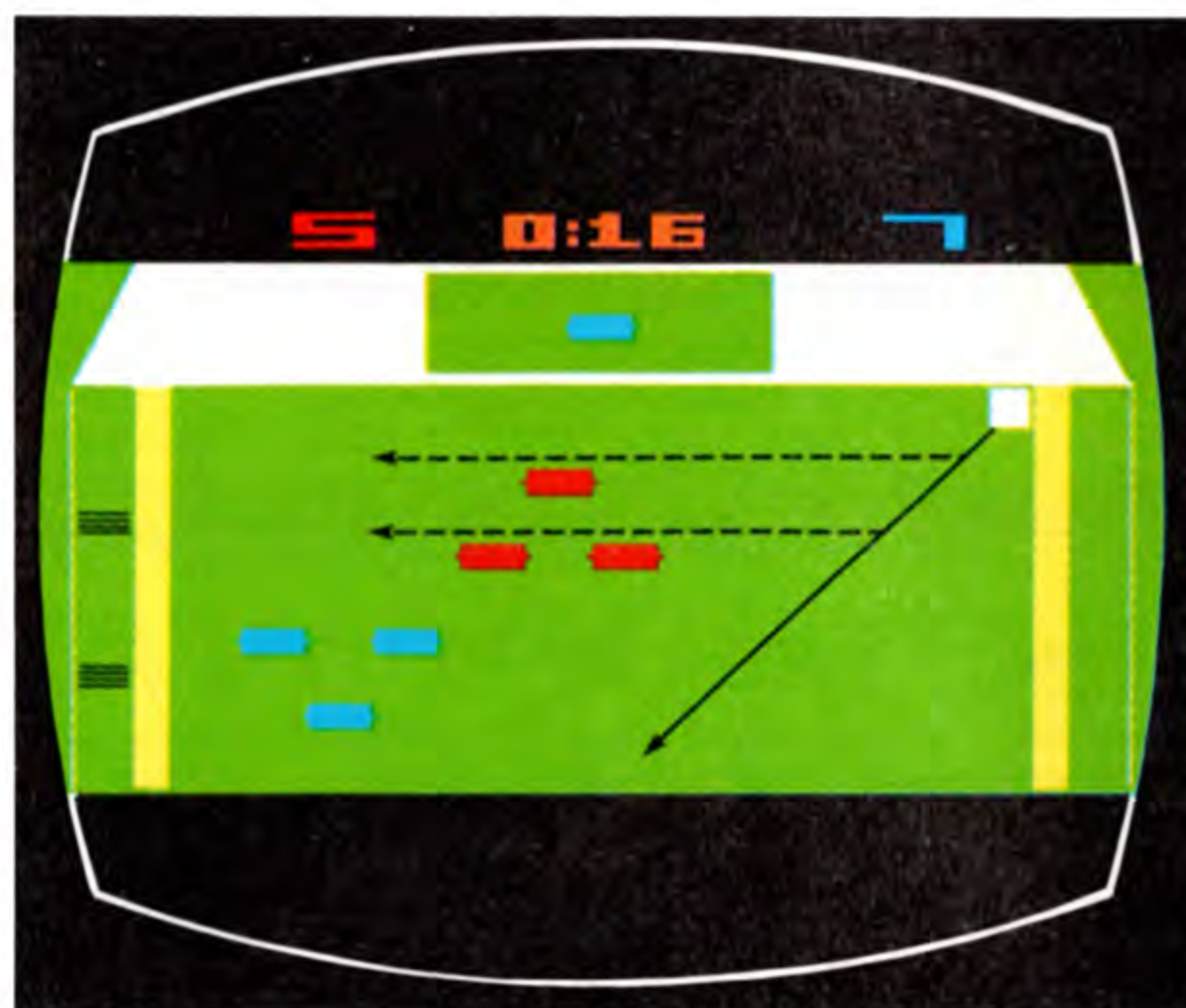


Figura 8. Calcio d'angolo

COMANDI DELLA CONSOLE

COMMUTATORE GAME SELECT

Usare questo commutatore per selezionare il numero del gioco.

Il numero appare sul lato alto sinistro dello schermo. Il numero sulla parte alta destra dello schermo indica se il gioco è per 1 o 2 giocatori.

Vedere la sezione 10 per i 54 giochi.

COMMUTATORE GAME RESET

Usare questo commutatore per iniziare il gioco.

COMMUTATORI DIFFICOLTÀ

Normalmente si gioca con i due commutatori posizionati su B.

Comunque se volete aumentare la difficoltà nel vostro gioco, posizionate il commutatore su A. Questo allargherà la vostra porta. Se voi avete il comando Joystick di destra, posizionate il commutatore difficoltà di destra su A, se invece avete il comando di sinistra, metete il commutatore difficoltà di sinistra su A.

COMMUTATORE B/N-color

Posizionare su "color" se possedete un TV color, oppure su B/N se possedete un TV B/N.

CONTROLLO DELLA PALLA

DRIBBLING

Il dribbling è controllato con il Joystick; muovete la squadra verso la palla finché un calciatore la prende (Fig. 9). Quindi muovete velocemente il vostro comando nella direzione verso la quale volete indirizzare la palla. La palla si muoverà di una piccola distanza quindi si fermerà, a meno che sia intercettata prima che si fermi.

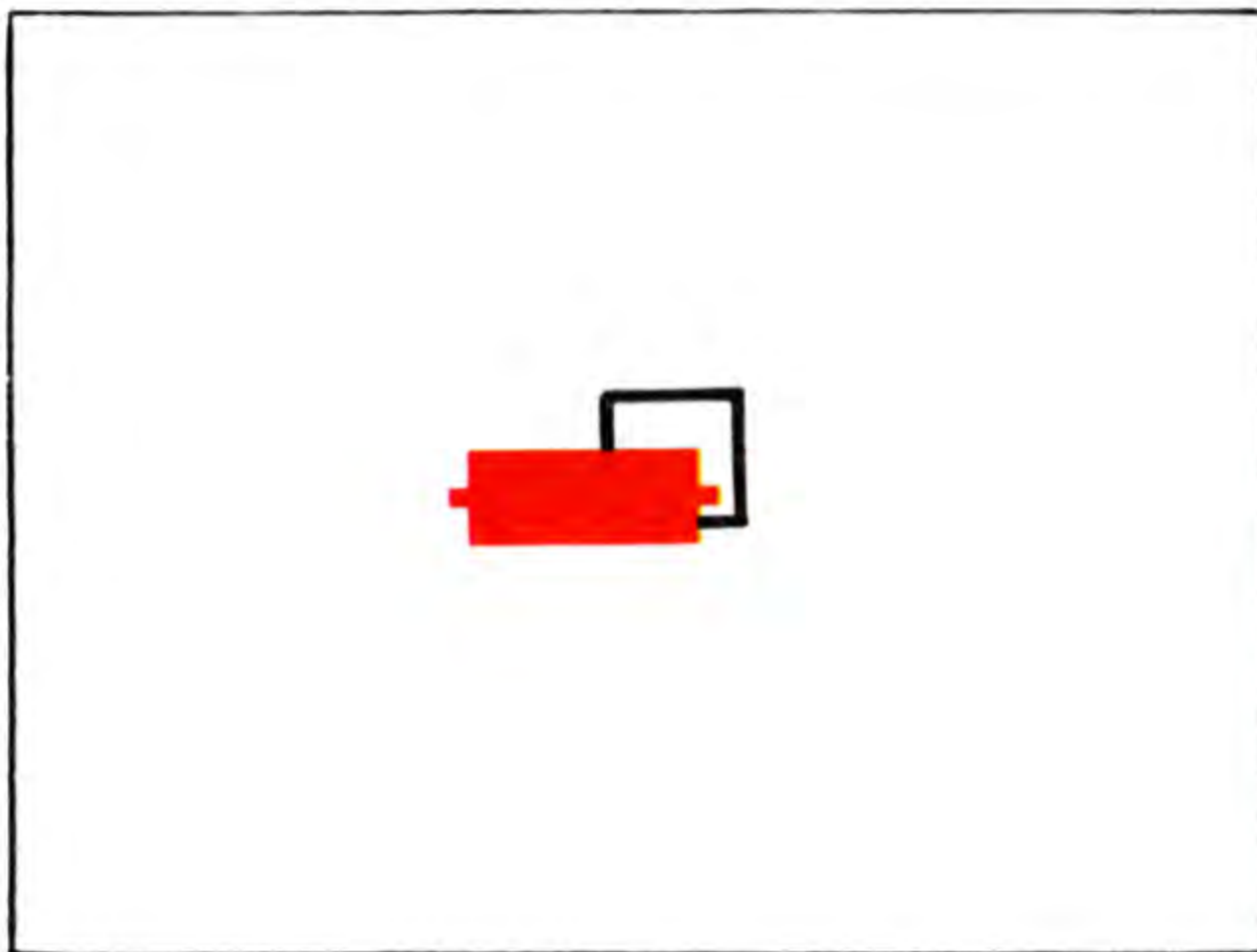


Figura 9. Stop

IMPORTANTE

Quando un vostro giocatore arriva dopo la palla ricordatevi che non dovete andare intorno alla palla per stabilire la direzione della vostra prossima mossa vi basterà toccarla e quindi spostarvi immediatamente, avanzando nella direzione dove volete mandarla.

CALCIARE LA PALLA

Per calciare la palla dopo che il vostro calciatore l'ha presa, muovete il comando nella direzione che volete e premete il pulsante

rosso. Più a lungo tenete premuto più lungo sarà il tiro.

Per evitare di calciare la palla in una direzione errata, muovere sempre il comando prima di premere il pulsante.

CALCIO DI PUNTA

Il tiro è veloce e potente ed è quindi il modo più pratico per segnare un goal. Esso amplia il campo d'azione come mostrato nella Fig. 10 e sposta la palla velocemente verso il fondo campo. Ciò vi mette in grado quando vi state difendendo di mantenere il controllo della palla.

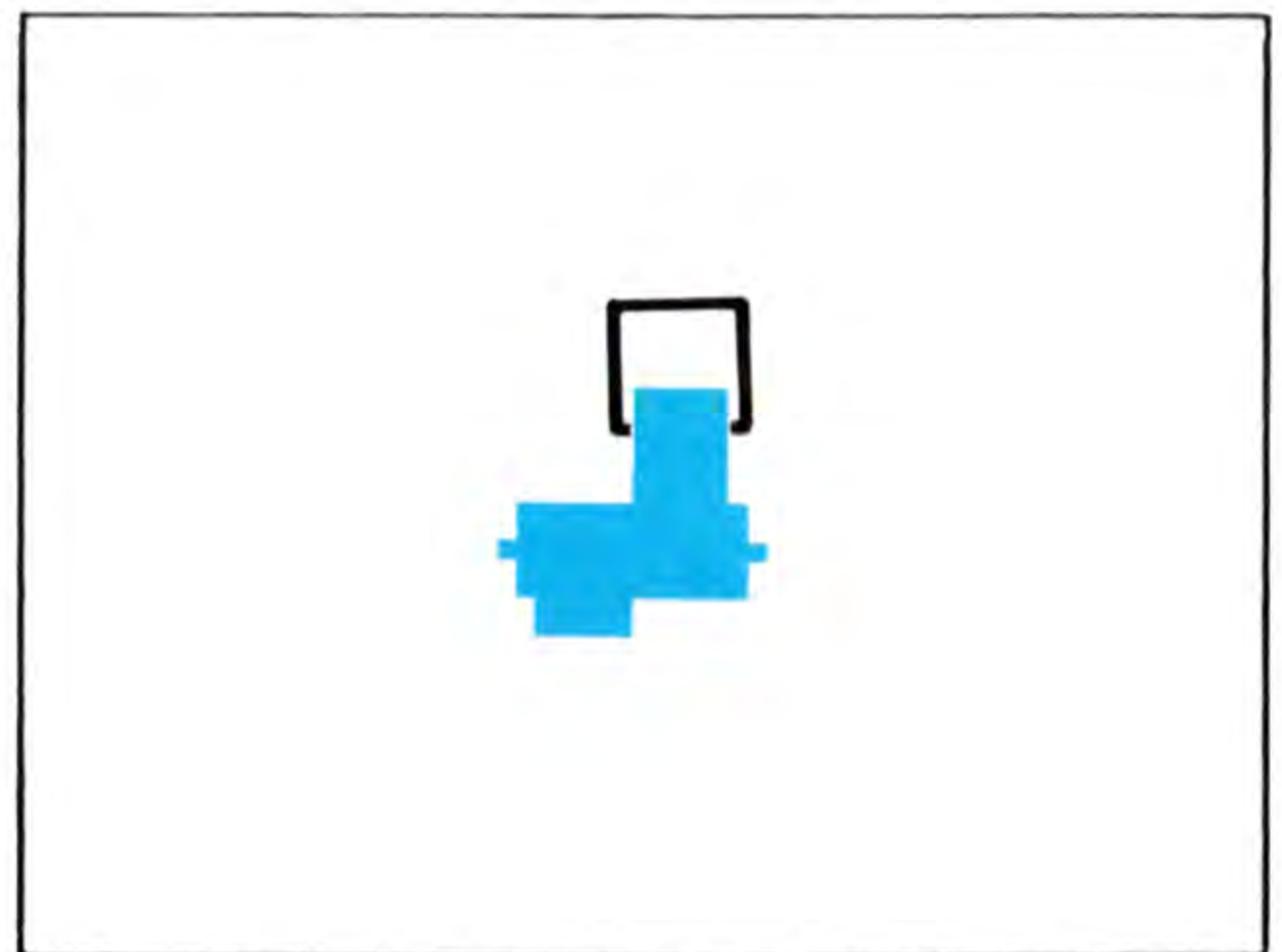


Figura 10. Tiro di punta

Per eseguire un tiro, dovete muovere il vostro calciatore con la palla tra i piedi con il comando nella direzione che desiderate e premere il tasto rosso.

La puntata è il miglior modo per segnare un goal. Vedere la Sezione 8 per alcuni tipi di attacchi a goal.

STRATEGIA DI GIOCO

MANTENERE IL CONTROLLO DELLA PALLA

Quando la vostra squadra sta attaccando, potreste usare mosse evasive per mantenere il controllo della palla. Passare la palla da un giocatore all'altro ed evitare i giocatori della squadra avversaria. Finchè la squadra difensiva si muove più velocemente della squadra attaccante, può facilmente intercettare la palla. Alcune esercitazioni per provare il dribbling, passaggi, tiri ed altre abilità di gioco, sono indicate nella sezione 9.

CALCIARE A RETE

Un tiro nella porta sarà quasi sempre bloccato finchè il portiere è sempre di fronte alla palla. Avrete più successo se i tiri si effettueranno diagonalmente. Ci sono molti modi per effettuare un tiro diagonale, ma i seguenti 3 sono particolarmente indicati perchè dispongono di elementi a sorpresa.

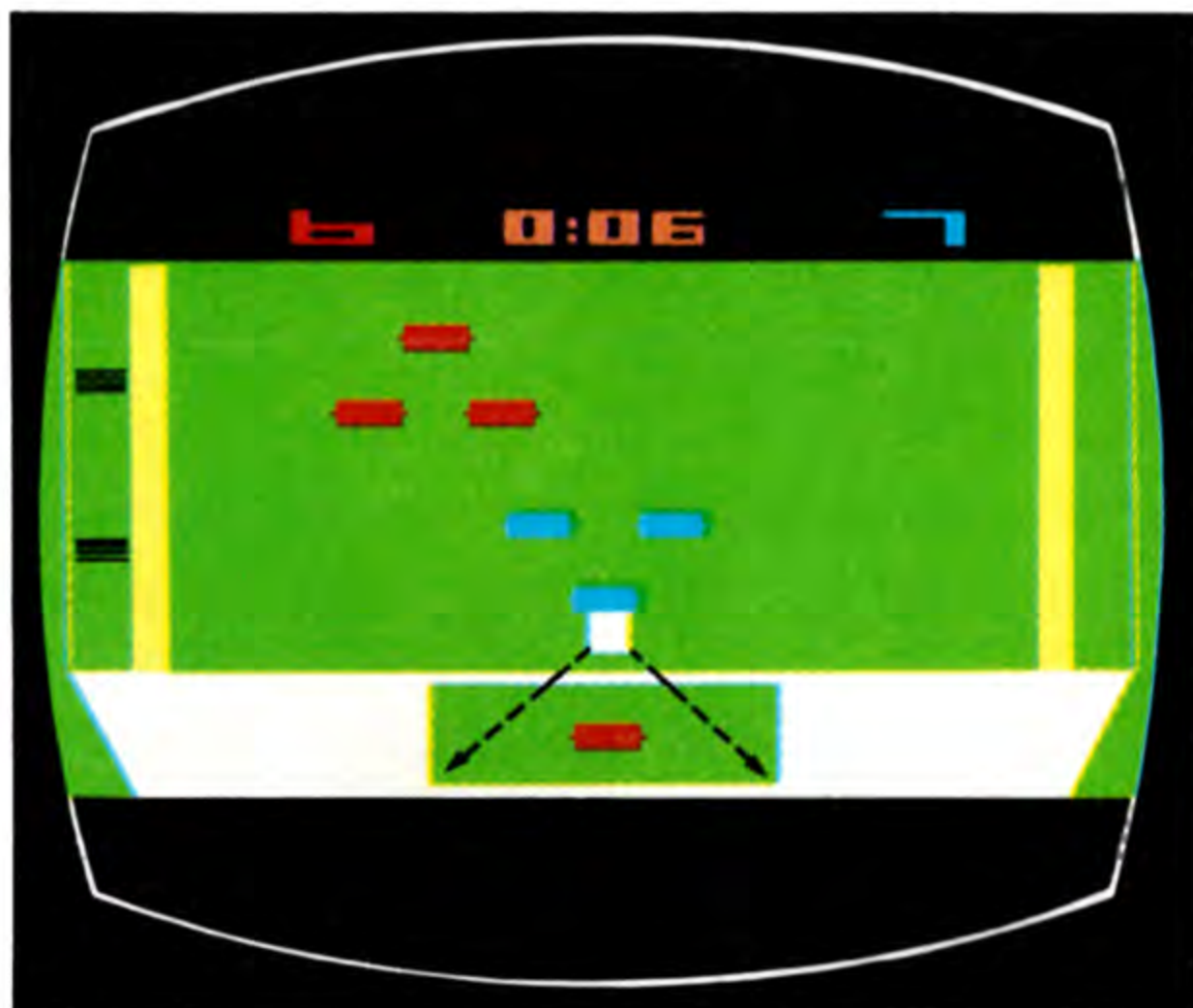


Figura 11. Attaccante in azione

ATTACCANTE (Fig. 11)

La squadra è al centro e ragionevolmente vicina alla porta. L'attaccante è nella posizione di calciare la palla diagonalmente sia a destra che a sinistra.

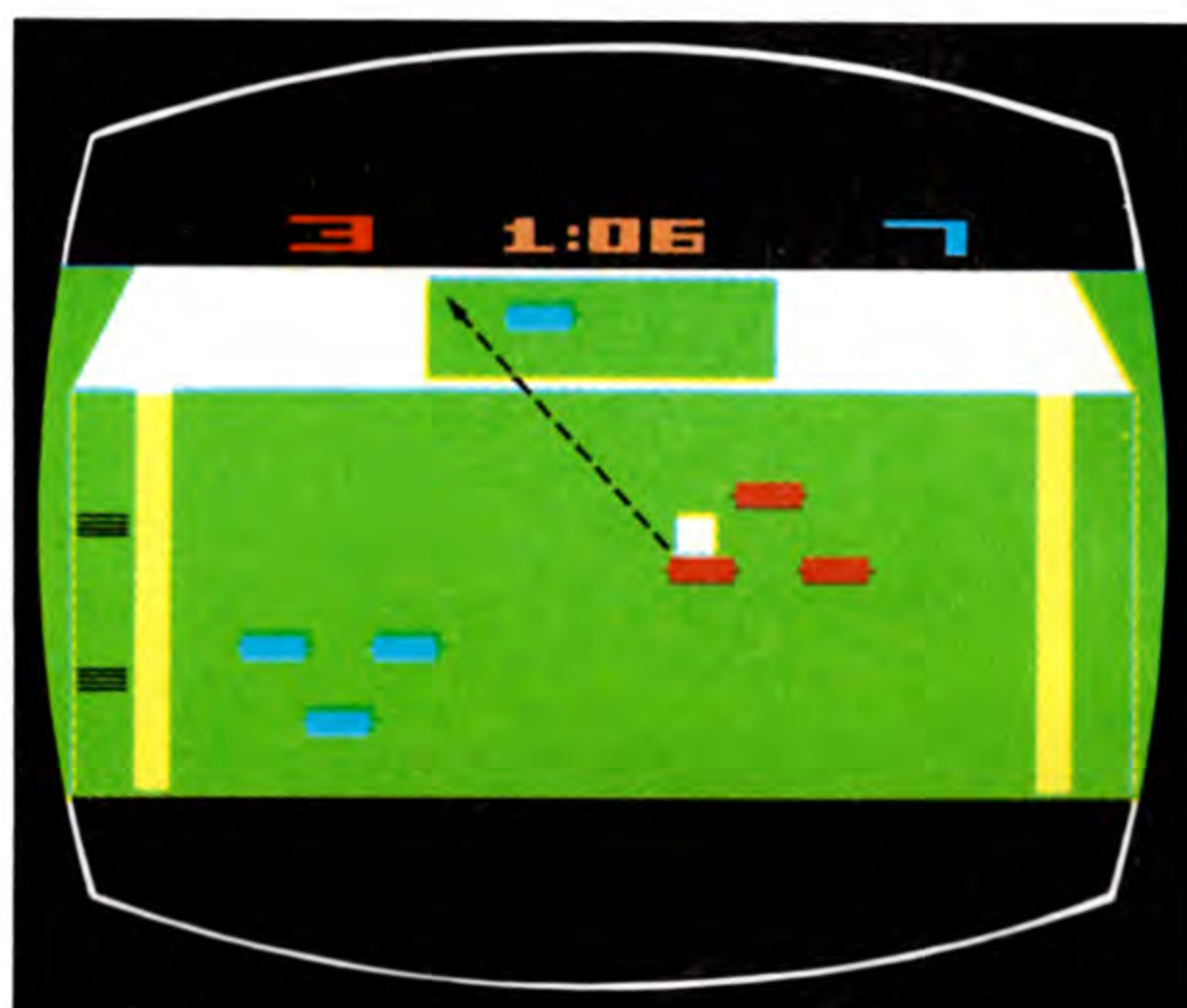


Figura 12. Terzino in azione

TERZINO (Fig. 12)

La squadra è disposta vicino alla porta e spostata verso un lato. Il terzino è al centro ed in posizione di calciare la palla diagonalmente nella porta.

SCAMBIO A ZIG-ZAG (Fig. 13)

La squadra è in posizione di attacco. Il terzino passa la palla all'attaccante il quale tira diagonalmente in porta.

DIFESA DELLA VOSTRA RETE

Il trucco per difendere la vostra porta consiste nello spostare l'attenzione dai vostri calciatori al

vostro portiere. Disponete i calciatori in modo che possano disturbare gli attaccanti ed aiutare a bloccare i tiri a rete, ma tenete gli occhi sulla palla e concentratevi sul portiere. Usate il comando per aumentare la velocità delle sue mosse all'interno dell'area di rigore.

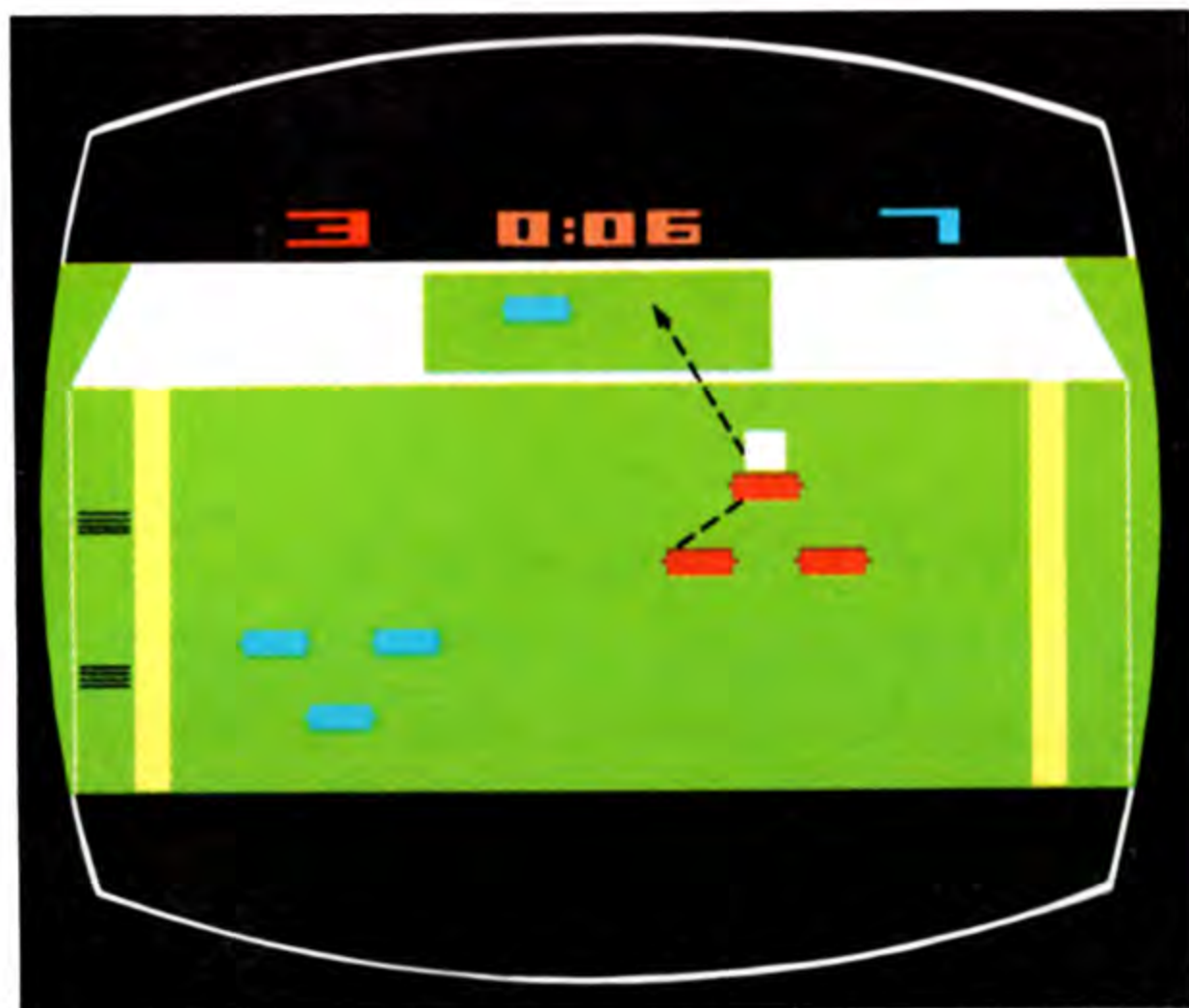


Figura 13. Attacco con scambio a zig-zag

DIFESA DELLA PALLA

Quando state difendendo la porta, e la vostra attenzione è sul portiere state all'erta per rubare la palla all'avversario. Se potete impossessarvene, passatela al portiere. Ricordate che più a lungo il portiere tiene la palla, più voi potete controllare il gioco. Resistete alla tentazione di tirare la palla ad un vostro giocatore finché non trovate l'occasione buona per farlo. Allontanate i vostri giocatori dalla linea di porta, evitate gli attacchi avversari e vagliate la possibilità di passare la palla ad un vostro giocatore che può muoversi velocemente. Se siete abbastanza

abili, potete guidare la palla oltre la linea centrale del campo prima che l'altra squadra possa raggiungervi.

SEGNARE UN GOAL SU CALCIO D'ANGOLO

Ci sono molti modi per segnare un goal su calcio d'angolo. Questo è appunto un esempio. In tutti i giochi il successo dipende dalla velocità, dalla sorpresa e dalla posizione. Centrate il vostro attaccante pronti ad indirizzare l'attacco verso la porta avversaria. Premete il pulsante rosso del comando Joystick. La palla volerà fuori dall'angolo a 45°. Quindi Rilasciate velocemente il pulsante e la palla passerà di fronte al vostro giocatore che la deve ricevere. A questo punto lasciate partire di nuovo il pulsante rosso per un tiro diagonale verso la porta (Fig. 14). Per iniziare a giocare abilmente al PELÉ SOCCER, occorrerà molta pratica.

Qui sono riportati alcuni esercizi per perfezionare il vostro gioco.

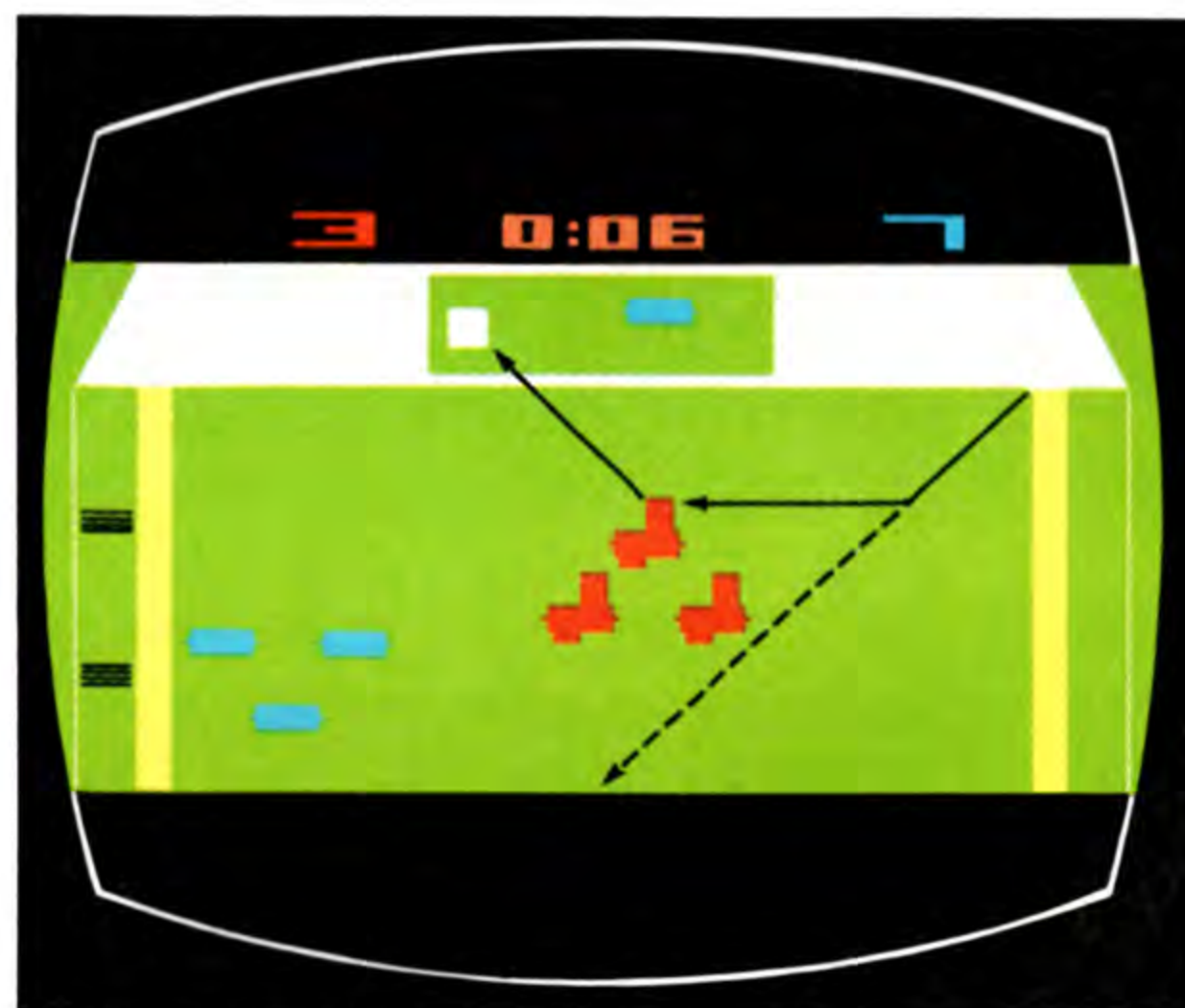


Figura 14. Goal su calcio d'angolo

ESERCIZI ED ALLENAMENTO

DRIBBLING E PASSAGGI

Giocherete contro il computer ad una velocità più lenta di quella che voi usate abitualmente allenandovi così ai dribbling ed ai passaggi.

TIRO A RETE

Scegliere uno dei giochi per 2 giocatori. Allenatevi sui dribbling per arrivare alla porta avversaria

ed eseguite vari tiri a rete da diverse posizioni. Allenatevi usando i tiri di punta per segnare alcuni goals.

DIFENDERE LA PORTA

Giocate con il computer con un livello di difficoltà superiore al vostro. Tenete la palla nella vostra metà campo ed il computer vi darà la possibilità di allenarvi difendendo la vostra porta.

MATRICE SELEZIONA-GIOCO

COME LEGGERE LA MATRICE SELEZIONA-GIOCO VELOCITA' DELLA SQUADRA'

S = lenta

M = moderatamente veloce

F = veloce

PENALITA'

N = senza penalità, le linee laterali e le linee di fondo ribattono la palla.

S = penalità se la palla va oltre le linee laterali.

SG = penalità se la palla va oltre le linee laterali o le linee di fondo

DIMENSIONI DELLA PORTA

L = grande

M = media

S = piccola

LIVELLI DI DIFFICOLTA' DEL COMPUTER

E = facile

M = moderatamente facile

D = difficile

NOTA: Qualunque sia il livello di difficoltà da voi scelto, se il vostro punteggio è più alto di quello del computer, lo stesso diventerà più difficile da battere. Se il punteggio del computer è più alto, allora sarà più facile batterlo.

DURATA DELLA PARTITA: La durata dipende dalla velocità della squadra scelta.

VELOCITA' DELLA SQUADRA**TEMPO DI GIOCO (minuti per tempo)**

S

3

M

4

F

5

MATRICE SELEZIONA-GIOCO

No. Gioco Per Due Giocatori	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Velocità Della Squadra	S	S	S	S	S	S	S	S	S	M	M	M	M	M	M
Penalità	N	N	N	S	S	S	SG	SG	SG	N	N	N	S	S	S
Dimensioni Della Porta	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S
No. Gioco Per Due Giocatori	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27			
Velocità Della Squadra	M	M	M	F	F	F	F	F	F	F	F	F			
Penalità	SG	SG	SG	N	N	N	S	S	S	SG	SG	SG			
Dimensioni Della Porta	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S			

No. Gioco Per Un Giocatore	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39			
Velocità Della Squadra	S	S	S	S	S	S	S	S	S	M	M	M			
Livelli Di Difficoltà Del Computer	E	E	E	M	M	M	D	D	D	E	E	E			
Dimensioni Della Porta	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S			
No. Gioco Per Un Giocatore	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54
Velocità Della Squadra	M	M	M	M	M	M	F	F	F	F	F	F	F	F	F
Livelli Di Difficoltà Del Computer	M	M	M	D	D	D	E	E	E	M	M	D	D	D	D
Dimensioni Della Porta	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S

N.B.: In giochi a 1 giocatore la palla rimbalza in campo se passa le linee di fondo o quelle laterali.

Manuale, Programma ed elemento Audiovisuale © 1981 Atari, Inc. Printed in U.S.A.

ATARI, INC., Consumer Division P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

54 JUEGOS VIDEO

PELÉ'S SOCCER™

NOTA: Apague siempre el interruptor de alimentación (**power**) de la consola, moviéndolo a la posición (**off**) al introducir o retirar un Game Program™ cartridge. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida útil de su Video Computer System™ game de ATARI®.

INTRODUCCION AL PELE'S SOCCER™



Le pedimos a Pelé que le echara un vistazo a nuestro cartucho SOCCER Game Program™ y que nos dijera qué le había parecido. El único problema que tuvimos fué el que dejara de jugar para que nos diera su opinión. Y cuando finalmente logramos quitarlo del juego, confirmó nuestra esperanza de que habíamos logrado un juego estrella. En pocas palabras, le encantó.

El hecho es que, tanto le gustó el juego a Pelé, que decidió recomen-

darlo personalmente. Es por eso que le hemos puesto su nombre: PELE'S SOCCER™. Y aún el mismo campeón tiene problemas para vencer al equipo del computador en los juegos para un solo jugador (juegos 28-54).

Así que póngase en onda para lo máximo en el emocionante juego del fútbol soccer. Al fin y al cabo, si el más grande jugador de fútbol de todos los tiempos está dispuesto a ponerle su nombre, el juego debe ser estupendo.

SELECCION DE JUEGOS

INTERPRETACIÓN DE LA MATRIZ DE SELECCION DE JUEGOS. Seleccione el número de juego que desee de la **MATRIZ DE SELECCION DE JUEGOS** (Apartado 10). La matriz describe cada uno de los 54 juegos del **FUTBOL PELE**. Los juegos del 1 al 27 son para dos personas. Los del 28 al 54 son para una persona que juega contra la computadora.

JUEGOS PARA DOS PERSONAS. La **MATRIZ DE SELECCION DE JUEGO** describe los juegos para dos personas en términos de la rapidez con la que se mueven los equipos (Velocidad de Equipos), de lo anchas que son las porterías (Tamaño de las Porterías), y qué son las faltas o fuera de línea (Faltas), si es que las hay.

Algunos de los juegos para dos personas no tienen "fuera de línea" (Faltas N en la **MATRIZ DE SELECCION DE JUEGO**). En estos juegos, el balón rebota de los límites (líneas de banda y de portería). En otros para dos jugadores rebota de las líneas de portería, pero hay falta si cruza una línea de banda (Faltas). En el resto de los juegos para dos personas, hay faltas, "fuera de línea", si el balón cruza tanto una línea de banda como una de portería (Faltas SG). Para una descripción

de jugadas de faltas o fuera de línea, vea el Apartado 5 **-JUGADAS DE FALTAS O FUERA DE LINEA.**

El juego para dos personas más fácil es el **JUEGO 1**. Los equipos se mueven lentamente (**S**), no hay fuera de línea (**N**), y las porterías son grandes (**L**). El más difícil es probablemente el **JUEGO 27**, con equipos rápidos (**F**), fuera de línea (**SG**) y porterías pequeñas.

JUEGOS PARA UNA PERSONA. No hay fuera de línea en juegos para una persona. La **MATRIZ DE SELECCION DE JUEGO** describe el juego en términos de velocidad de los equipos (Velocidad de Los Equipos), de anchura de las porterías (Tamaño de la Portería), y de lo difícil que resulta ganar a la computadora (Dificultad de la Computadora). **EL JUEGO 28** es probablemente el más fácil de estos juegos, pues el equipo se mueve con lentitud (**S**), resulta fácil ganar a la computadora (**E**), y son grandes las porterías (**L**). El **JUEGO 54** es el más difícil. Los equipos se mueven rápido (**F**), es difícil ganar a la computadora (**D**) y las porterías son estrechas (**S**).

SELECCIÓN DEL NÚMERO DE JUEGO. Una vez que haya seleccionado su juego de la **MATRIZ DE SELECCION DE JUEGO**, pre-

sione el pulsador de **SELECCIÓN DE JUEGO** de su Sistema Video Computadora ATARI hasta que aparezca el número del juego deseado en el Indicador de Número de Juego. Este se encuentra en el lado izquierdo superior de la pantalla (Vea Figura 1)

NOTA: Para pasar por los números de juegos más rápido, presione el pulsador de **INICIO DE JUEGO** junto con el de **SELECCIÓN DE JUEGO**.

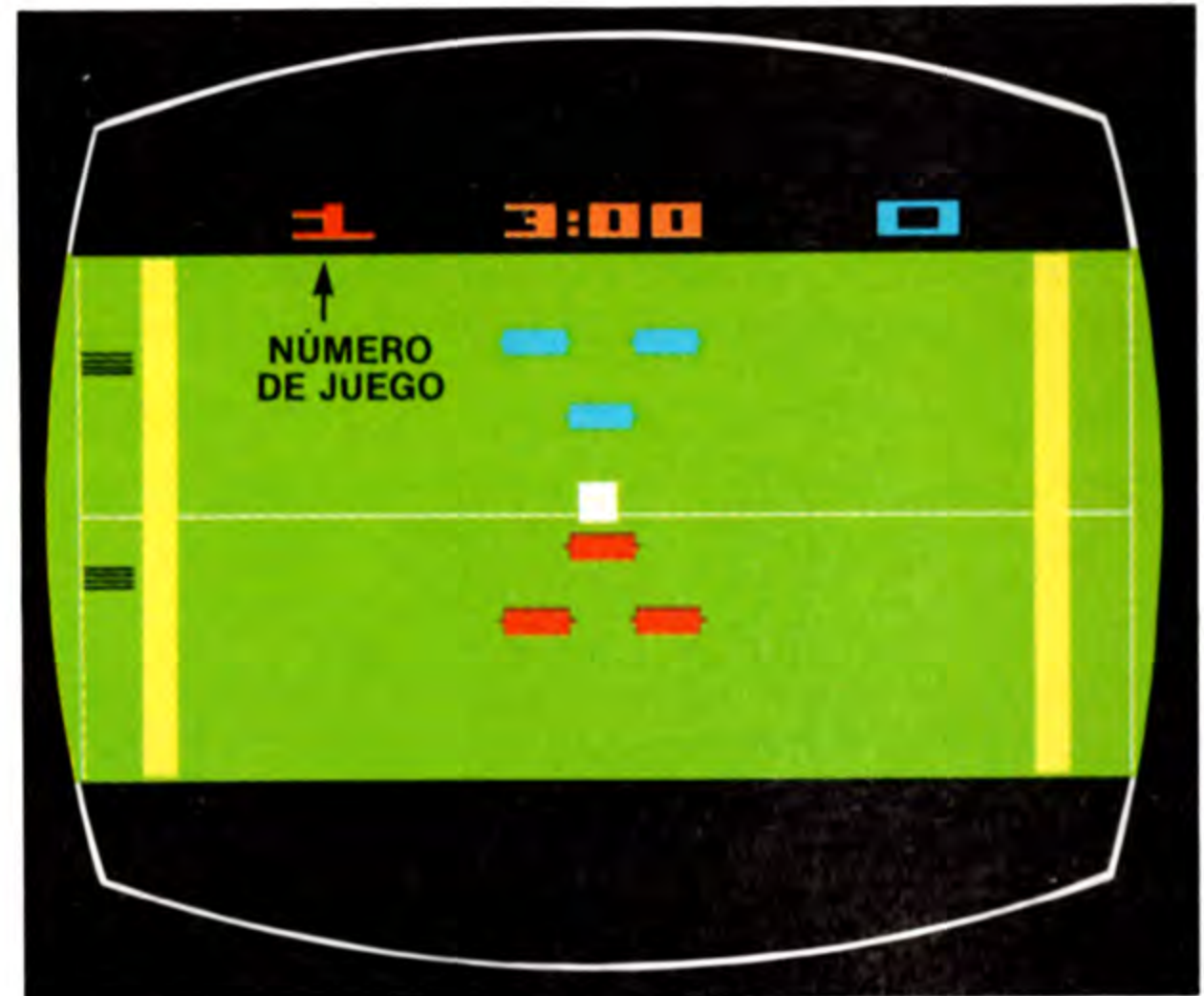


Figura 1. Indicador de Número de Juego.

COMO JUGAR AL FUTBOL PELÉ



OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo consiste en marcar puntos chutando el balón a la portería de su adversario. Se marca un punto por cada gol. Las puntuaciones aparecen en la parte superior de la pantalla del televisor. La del jugador izquierdo aparece en el lado superior izquierdo; la del jugador derecho, o la de la computadora, se ve en el lado superior derecho.

hacia abajo, hacia la derecha o izquierda, o diagonalmente (Vea Figura 3).

MOVIMIENTOS DEL EQUIPO

Cada equipo tiene un Delantero, dos Defensas y un portero. Los primeros tres se controlan con la Palanca y se mueven siempre juntos en la dirección en que Vd. mueva la Palanca; hacia arriba,



Figura 2. Tanteador y Reloj.

El portero se mueve de un lado a otro dentro de la zona de su portería. Mientras el balón está en juego, la computadora mueve el portero y lo mantiene delante del balón. Puede hacer que se mueva más rápido moviendo su Palanca de izquierda a derecha. Cuando el portero se apodera del balón, Vd. controlará sus movimientos con la Palanca.



Figura 3. Empleo del Control de Palanca

DESTREZA CON EL BALÓN

Se describen las destrezas específicas con el balón en el Apartado 7 — **CONTROL DEL BALÓN**. La dirección del balón se controla normalmente con la Palanca; pulse el botón rojo para pasarlo y chutarlo. Vea el Apartado 8 — **ESTRATEGIA DE JUEGO**, para las jugadas ofensivas y defensivas.

NOTA: Alguna gente dice que puede mover los equipos con más facilidad y reaccionan más rápido si mantienen el pulgar derecho en la Palanca y el izquierdo en el botón rojo. Puede que esta técnica funcione también para Vd.

EL ARBITRO

Las líneas negras que verá en el lado izquierdo de su televisor son

el árbitro y los jueces de banda que le ayudan (vea **Figura 4**). El árbitro pita para dar comienzo al juego y pararlo, y coloca el balón en posición para saques de centro, fuera de línea y saques de esquina.

EL RELOJ

Se juega un partido de FUTBOL PELÉ en dos tiempos. Un tiempo dura de 3 a 5 minutos, según la Velocidad de los Equipos del juego que Vd. seleccione. El reloj en el centro de la parte superior de su pantalla (vea **Figura 2**) empieza la cuenta atrás de los segundos hasta el final del primer tiempo cuando Vd. presiona el pulsador de **INICIO DE JUEGO** en su Sistema Video Computadora ATARI.

No hay intermedio entre los tiempos. En cuanto termina el reloj la cuenta atrás del primer tiempo, vuelve a empezar la cuenta atrás del segundo. El árbitro pita para indicar el final del primer tiempo y el comienzo del segundo.

EL PRIMER SAQUE DEL CENTRO

Al comienzo del partido, se sitúa el balón en el punto en el centro del campo, y los dos equipos se colocan en cada lado de la línea del centro (vea **FIGURA 4**). El equipo Rojo (o equipo oscuro si su televisor es de Blanco y Negro) se controla con la Palanca izquierda. El Azul (o claro) es controlado con la Palanca derecha en juegos de dos personas, y por la Computadora en los de una persona.

NOTA: Los colores de los equipos pueden variar según el ajuste de intensidad de color de su televisor. Por ejemplo, el equipo Rojo puede que se vea naranja o rosa.



Fig. 4. Saque de Centro

El Delantero del equipo Rojo hace el saque de centro, que es un tiro hacia atrás, a uno de los Defensas del equipo. Mueva la palanca izquierda diagonalmente a la izquierda o derecha para hacer el saque de centro (vea **FIGURA 4**). No necesita pulsar el botón rojo para hacer un saque de centro, pero podrá chutar más rápido si mueve la Palanca y luego rápidamente pulsa el botón.

EL JUEGO

Después del primer saque de centro, el equipo Rojo (el que ataca) dribla y chuta el balón hacia la portería del equipo Azul. Este equipo (de defensa) intenta quitarle el balón y atacar la portería del equipo Rojo. En el **FUTBOL PELÉ**, el equipo de defensa tiene una ventaja, pues se mueve con más rapidez que el que ataca.

Cuando el equipo que esté atacando se encuentre cerca de la portería del adversario, los que atacan intentarán chutar el balón, evitando al portero, para marcar un gol. Si el portero coge el balón y bloquea el tiro, tratará de pasárselo a otro de su equipo. Los atacantes intentan interceptar el balón y marcar el gol.

PUNTUACIÓN

Para marcar un gol, Vd. deberá meter el balón de lleno en la portería, como se ve en la **FIGURA 5**. El balón no debe tocar la línea de la portería ni pararse antes de entrar completamente en la portería.

NOTA: Si el balón se para en la línea de la portería delante de ésta, o antes de entrar completamente en ella, el portero la cogerá.

Cuando un equipo marca un gol, y obtiene un punto, el balón se sitúa en el centro y el Delantero del equipo que no había marcado hace el saque de centro, pasando el balón a uno de los Defensas de su equipo. El partido sigue hasta que termina la cuenta atrás del reloj y acaba el primer tiempo.

EL SEGUNDO TIEMPO

Después del primer tiempo, los equipos se cambian de lado. El Delantero del equipo Azul (equipo

de color claro) hace el saque de centro, pasando el balón a uno de los Defensas para empezar el juego.

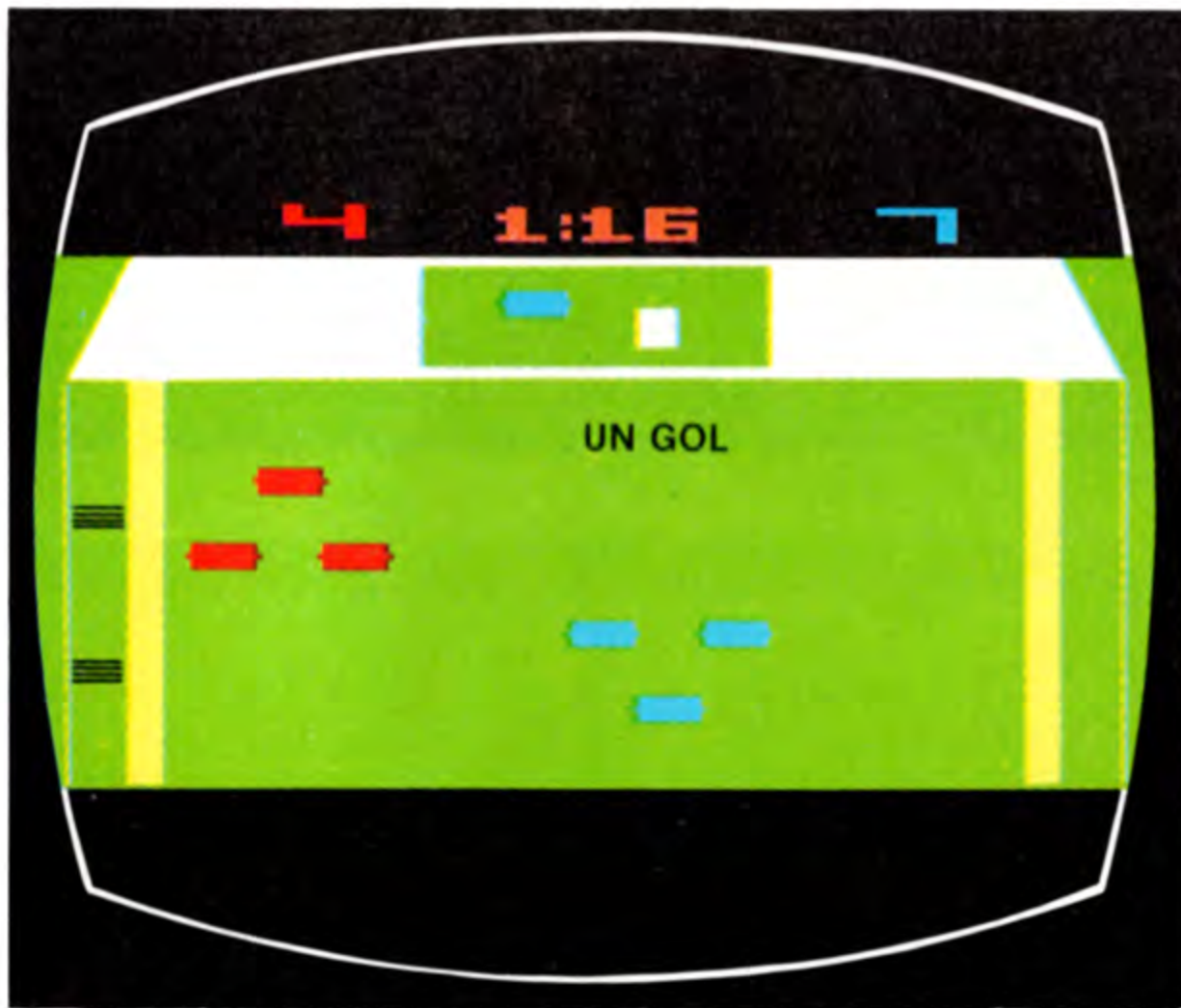


Figura 5. Marcar un Gol

LIMITES DE JUEGO DEL EQUIPO

LÍMITES HORIZONTALES

Si su Delantero tiene el balón cerca de una línea de banda, uno de sus Defensas estará al otro lado de esa línea, lo cual es perfectamente legal en todos los juegos, incluso en aquéllos que tienen las líneas de banda “fuera de línea”.

LÍMITES VERTICALES

Los equipos pueden acercarse a la línea de la portería lo suficiente como para coger el balón, pero no la pueden cruzar.

JUGADAS DE FALTAS O FUERA DE LINEA

Cada vez que el balón sale fuera de línea, el árbitro pita. Se pone a parpadear el equipo responsable, como señal de que pierde el balón y no puede tocarlo. Se dan una de

las tres siguientes jugadas: El SAQUE DE BANDA, EL SAQUE DE PUERTA O EL SAQUE DE ESQUINA.

EL SAQUE DE BANDA

Se da el **SAQUE DE BANDA** cuando un equipo tira el balón por una línea de Banda. Se tira a uno de los jugadores del otro equipo desde el punto donde el balón salió del campo. Para coger el balón para un Saque de Banda, mueva cuidadosamente a su jugador hasta el balón sin tocarlo apenas (vea **FIGURA 6**). El balón saltará desde la línea de banda y su jugador lo cogerá. El balón estará otra vez en juego en cuanto se complete el Saque de Banda.

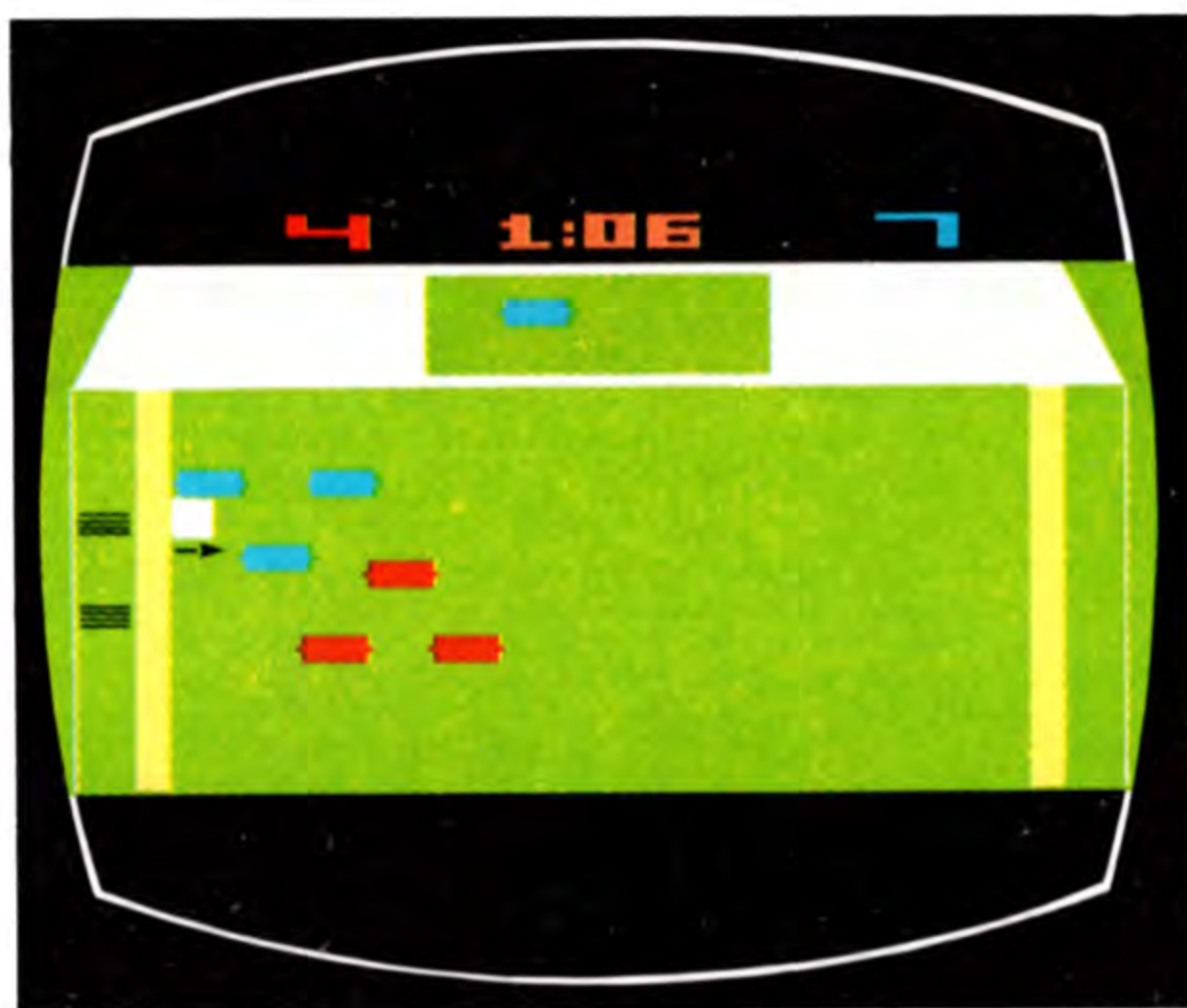


Figura 6. El Saque de Banda

EL SAQUE DE PUERTA

Cuando un equipo atacante tira el balón por encima de la línea de portería del equipo de defensa, el árbitro pita fuera de línea contra el equipo que ataca. El árbitro sitúa el balón en la línea de portería delante del portero del equipo de defensa, y éste lo coge (vea **FIGURA 7**). Lo chuta a otro miembro de su equipo. El tiro puede interceptarlo el equipo que ataca, ya que el balón está otra vez en juego en cuanto lo chuta el portero.

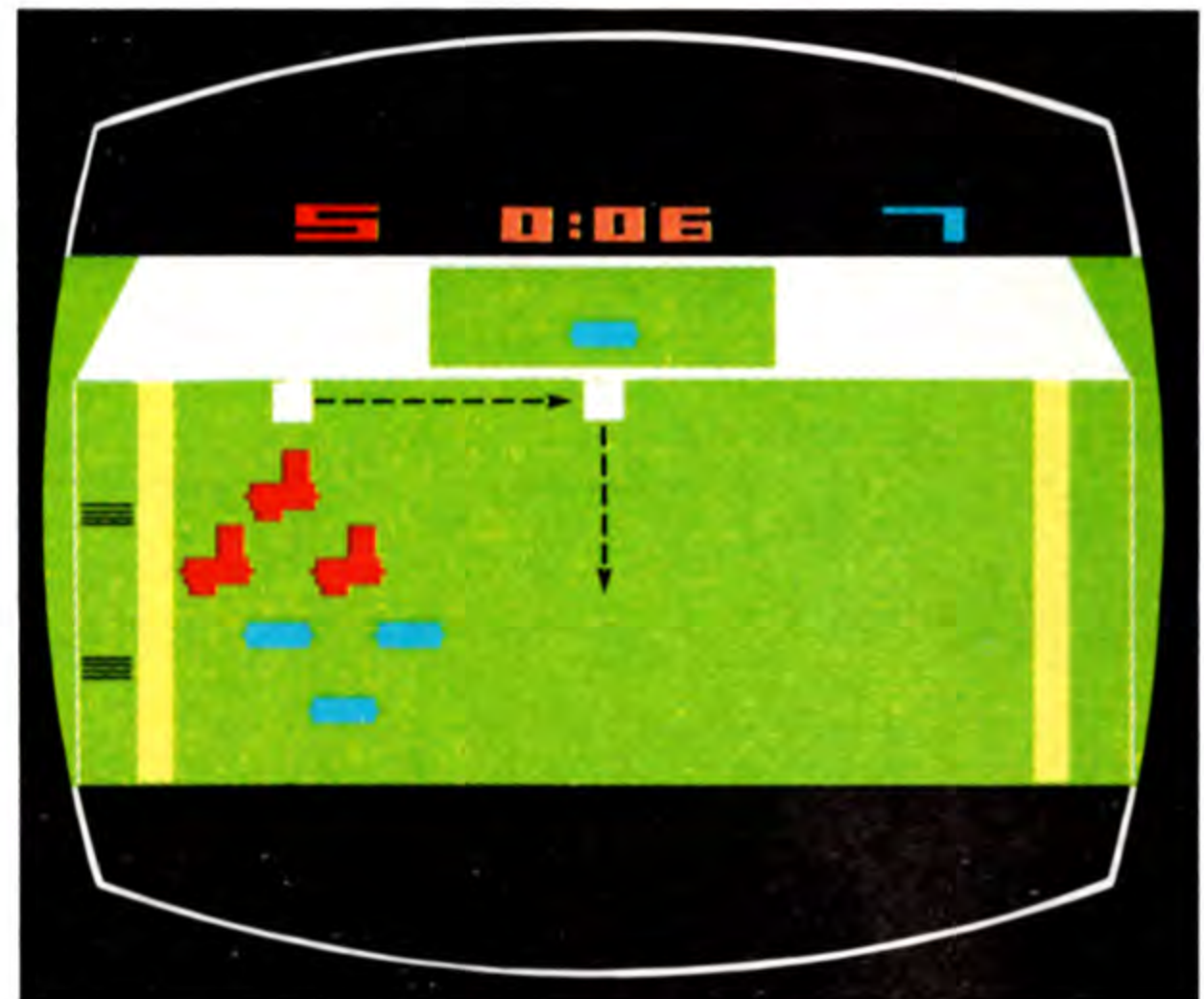


Figura 7. El Saque de Puerta

EL SAQUE DE ESQUINA O CÓRNER

Si el equipo de defensa tira el balón fuera de su propia línea de portería, el árbitro pita un córner contra ese equipo. El árbitro sitúa el balón en la esquina, cerca de la portería del equipo de defensa, y el equipo atacante lo chuta a otro compañero del equipo. El equipo de defensa no puede interceptar el balón hasta después de que el otro lo haya tocado o se haya parado por sí solo.

Para hacer el saque de esquina, sitúe el equipo que ataca en posición de recibir el balón, luego pulse el botón de su Palanca, Mientras siga pulsándolo, el balón saldrá de la esquina y seguirá una trayectoria de 45 grados. Al soltar el botón, el balón atravesará la línea de portería, y será entonces cuando podrá marcar un gol (vea

FIGURA 8). Vea el Apartado 8 — **ESTRATEGIA DE JUEGO** para sugerencias sobre cómo marcar un gol desde un saque de esquina.

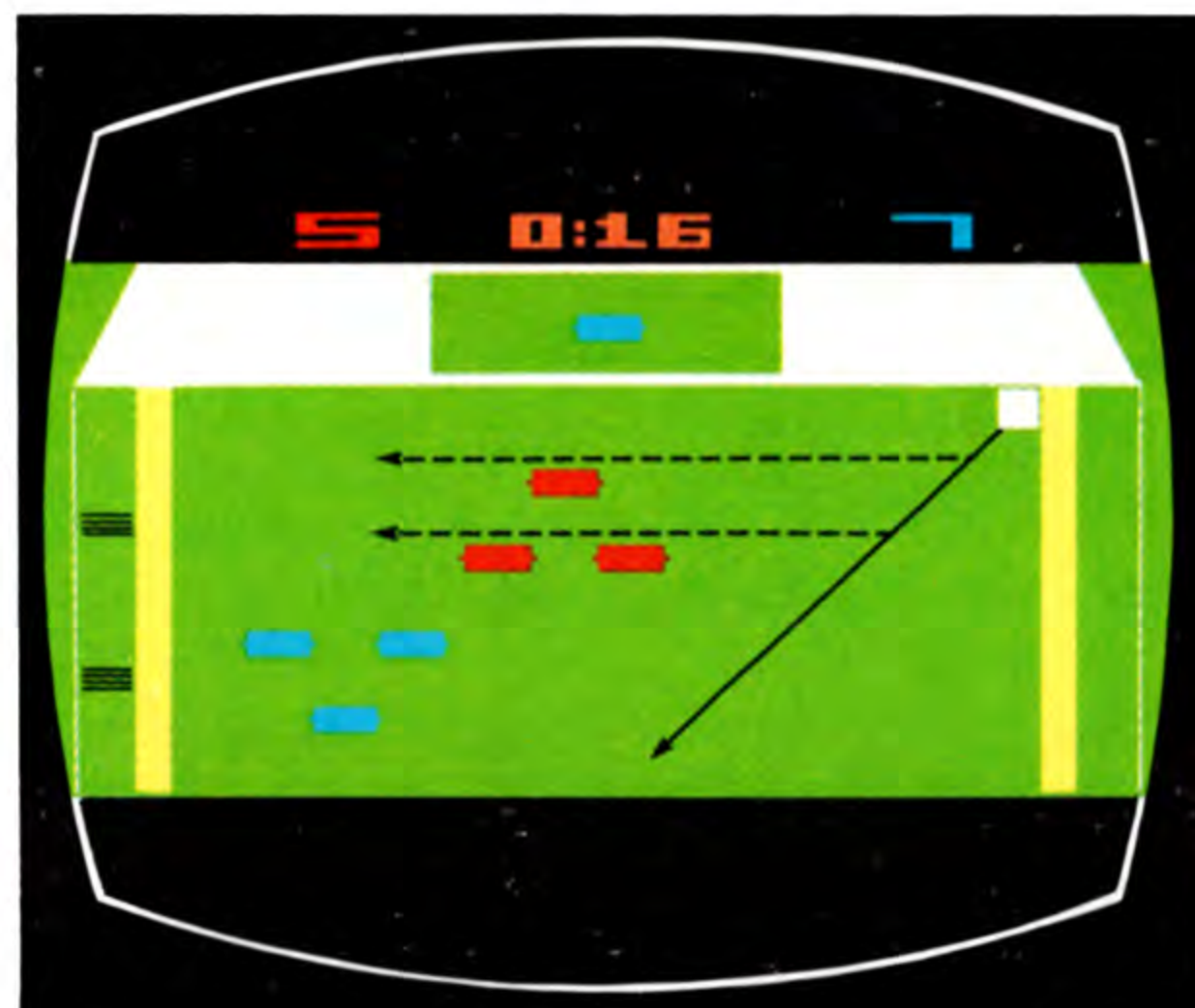


Figura 8. El Saque de Esquina

CONTROLES DE LA CONSOLA

PULSADOR DE SELECCIÓN DE JUEGO

Utilice este pulsador para seleccionar el número de juego. Este aparecerá en la parte superior izquierda de su televisor. El número de la parte superior derecha le indicará si el juego es para una o dos personas.

Vea el Apartado 10 — **MATRIZ DE SELECCION DE JUEGO**, para una descripción detallada de los 54 juegos de **FUTBOL PELÉ**.

PULSADOR DE INICIO DE JUEGO

Utilice este pulsador para empezar o volver a empezar un partido.

PROGRAMADORES DE DIFICULTAD

Los juegos normalmente se realizan con los programadores de dificultad izquierdo y derecho puestos en posición **b**. No obstante, si desea imponerse un handicap, ponga su programador de dificultad en **a**. Esto ensanchará su portería haciendo que le sea más difícil defenderla y que le sea más fácil para su adversario marcar un gol. Si tiene la Palanca derecha, ponga el programador derecho en posición **a**. Si tiene la izquierda, lleve el programador izquierdo a la posición **a**.

CONMUTADOR DE SELECCIÓN DE T.V., B. Y N O COLOR.

Lleve este conmutador a la posición **COLOR** si tiene una televisión en color, y a la **b-n** para jugar en blanco y negro.

CONTROL DEL BALÓN

DRIBLAR

El driblar el balón se controla con la Palanca. Mueva a su equipo hasta el balón, hasta que uno de sus jugadores lo pare (vea **FIGURA 9**). Entonces, mueva su Palanca rápidamente en la dirección en que quiera que vaya el balón. Este se moverá por una corta distancia y se parará, a menos que se intercepte antes de pararse.

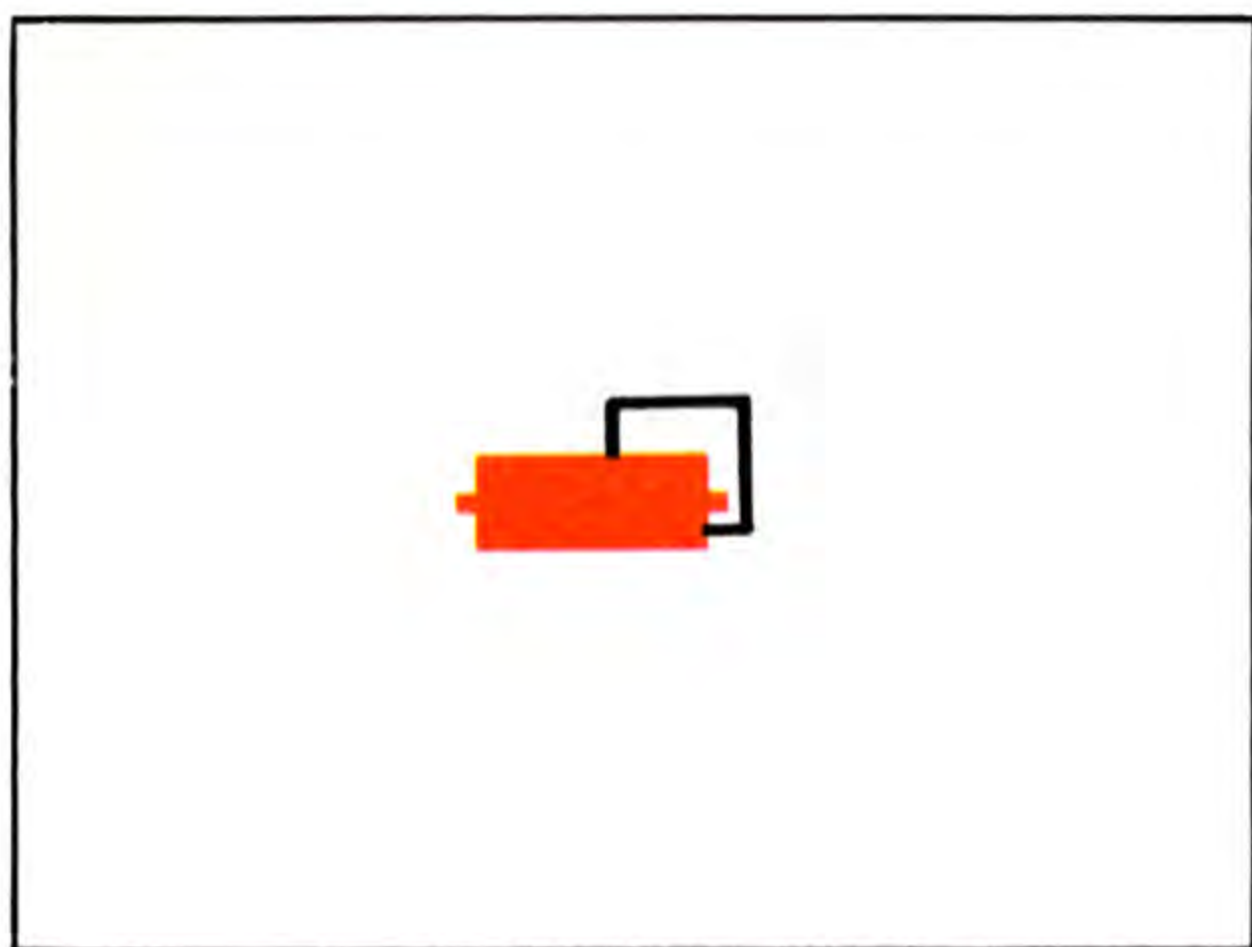


Figura 9. Parar el balón

ADVERTENCIA IMPORTANTE: Al enviar a sus jugadores detrás del balón, recuerde que puede tocarlo y linigo lirise en cualquier dirección inmediatamente. No tiene que pasar alrededor del balón para determinar la dirección en que quiere ir.

CHUTAR

Para chutar el balón despues de que su jugador lo haya parado, mueva su palanca en la dirección en que vaya y pul se el boton rojo. Mientras más tiempo siga pulsando

el boton, más largo será el tiro. Para evitar chutar el balon en dirección equivocada mueva siempre la palanca antes de pulsar el boton. Si lo hace sin mover la palanca, el balon saldrá recto por el campo, hacia arriba o hacia abajo, segun si su jugador se encuentra por encima o por debajo del balón al chutarlo.

CHUTAR DE PUNTERA

El chute de puntera es rápido y poderoso y supone, por tanto, la forma más eficaz de mandar el balón hacia la portería. Este tiro amplía su alcance de parada del balón, como se ve en la **FIGURA 10**, y mueve el balón campo abajo con mucha velocidad. Le permite dejar atrás al equipo de defensa y retener el control del balón.

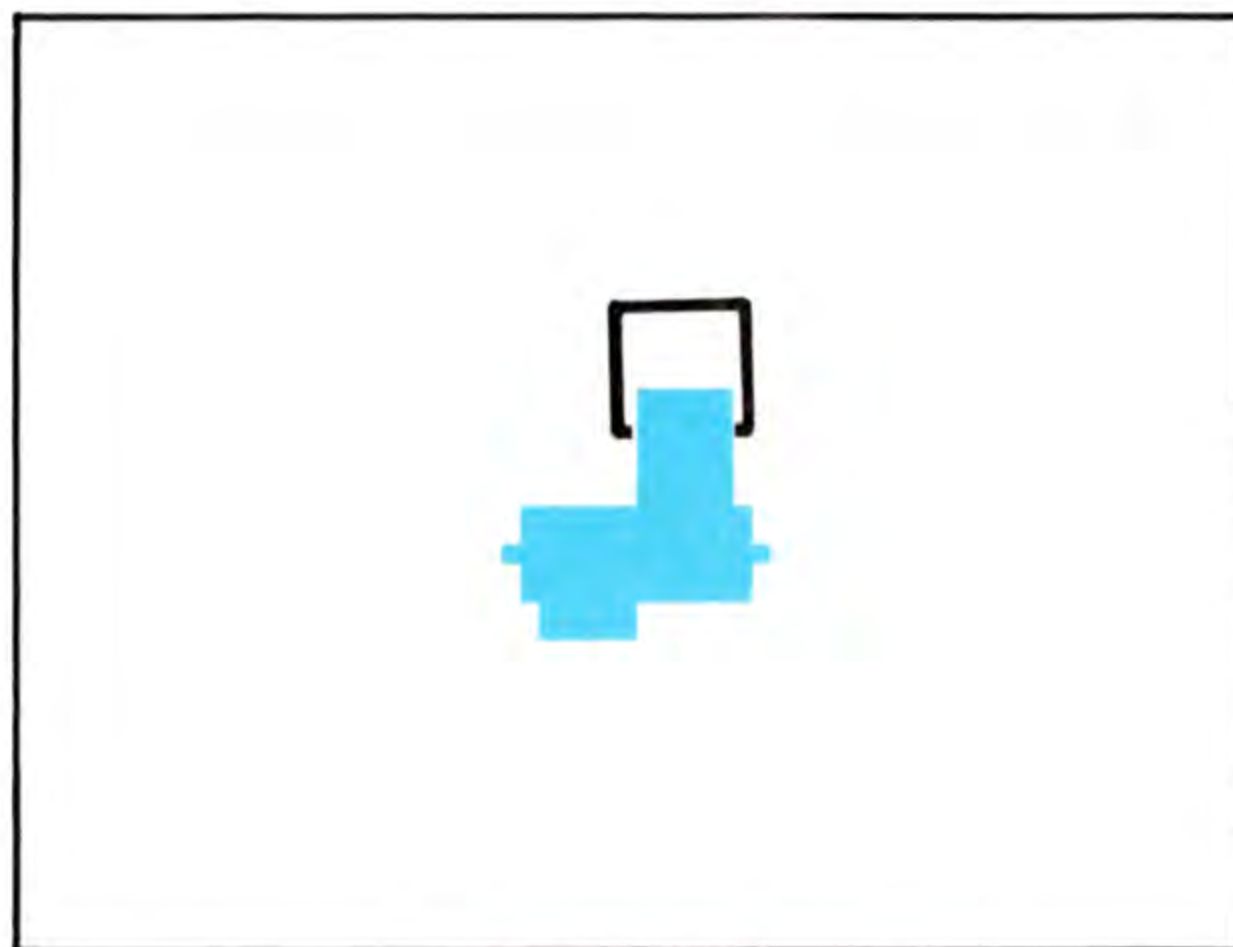


Figura 10. Chutar de puntera.

Para chutar de puntera, mueva su jugador hasta donde pueda alcanzar el balón con la pierna, presione la Palanca en la dirección en que quiera que vaya el balón, y pulse el

botón. Puede emplear el chute de puntera mientras su equipo está moviéndose tanto de un lado a otro del campo como hacia arriba o hacia abajo.

El chute de puntera es la mejor forma de marcar un gol. Si lo com-

bina con alguna estrategia de atacar la portería, puede que Vd. se haga invencible. Vea el **APARTADO 8 — ESTRATEGIA DE JUEGO**, para unas sugerencias con respecto a ofensivas eficaces contra la portería.

ESTRATEGIA DE JUEGO

MANTENIMIENTO DEL CONTROL DEL BALÓN

Cuando su equipo esté atacando, deberá utilizar movimientos evasivos para retener el control del balón. Páselo de un jugador a otro y regatee y zigzaguee entre los jugadores de defensa para impedir que se lleven el balón. Puesto que el equipo de defensa se mueve más rápidamente que el que ataca, podrá interceptar con facilidad el balón si éste está siendo tan sólo driblado y chutado todo recto por el campo, hacia la portería. En el **Apartado 9 — EJERCICIOS Y PRACTICA**, se explican algunas maniobras para que Vd. se mejore en driblar, pasar y otras técnicas del juego.

MARCAR UN GOL

Un tiro en línea recta a la portería casi siempre se bloqueará, pues el portero se encuentra siempre delante del balón. Tendrá más éxito si sitúa a sus jugadores de formas que puedan chutar diagonalmente. Hay muchas formas de colocarlos para un tiro diagonal, pero las tres siguientes jugadas resultarán especialmente difíciles de contrarrestar debido al factor sorpresa.

LA OFENSIVA DELANTERA (FIGURA 11)

El equipo se encuentra en el centro y bastante cerca de la portería. El Delantero está situado de forma que pueda chutar el balón en diagonal a la derecha o izquierda dentro de la portería.

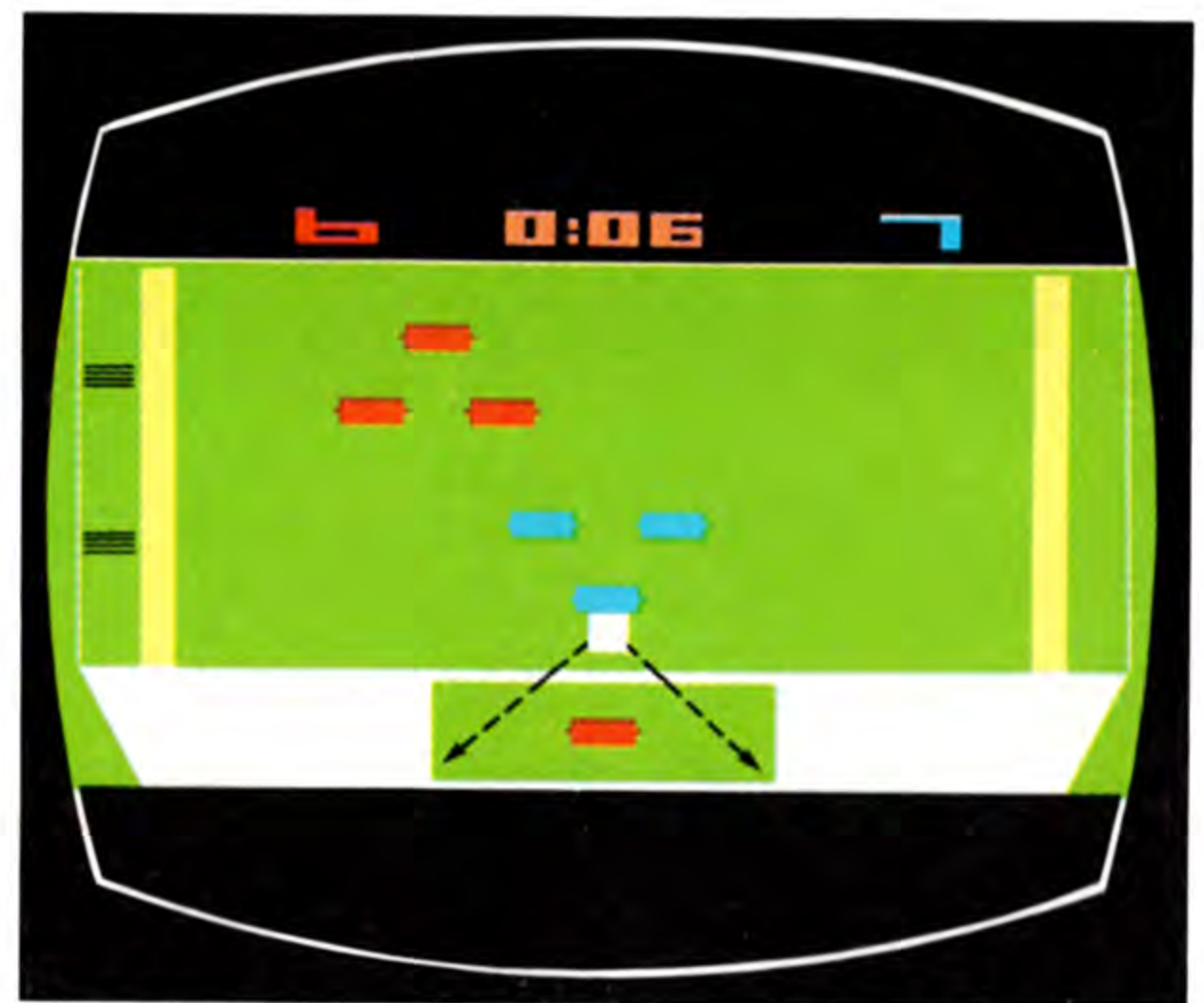


Figura 11. Ofensiva Delantera

OFENSIVA DEL DEFENSA (FIGURA 12)

El equipo está cerca de la portería y a un lado de ella. El defensa está en el centro y en condiciones de chutar el balón diagonalmente a la portería.

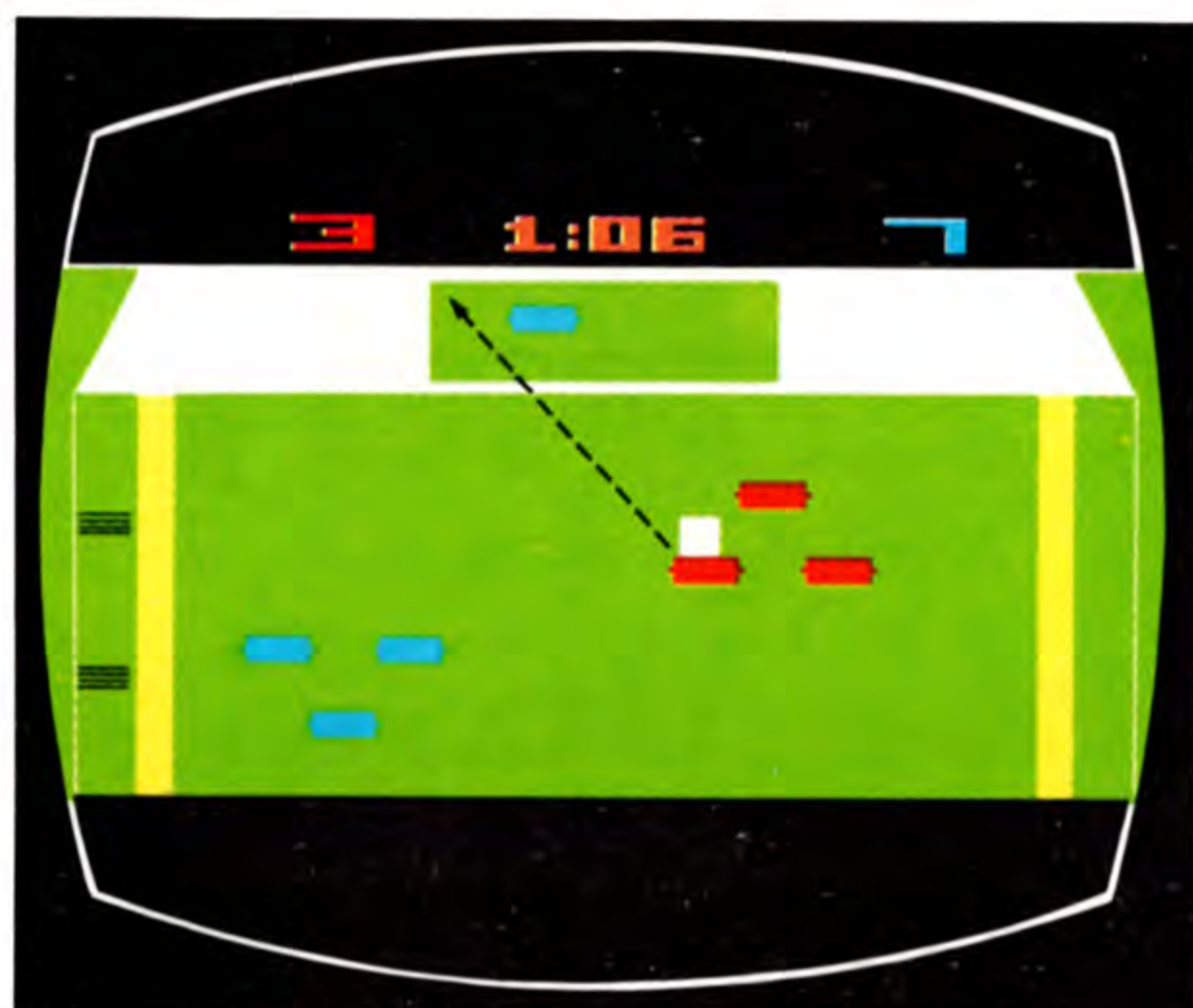


Figura 12. Ofensiva del Defensa

OFENSIVA EN ZIGZAG DE RELEVO (FIGURA 13)

El equipo está colocado en posición de Ofensiva de Defensa. El Defensa pasa el balón en diagonal al Delantero que lo chuta en el diagonal opuesto a la portería.

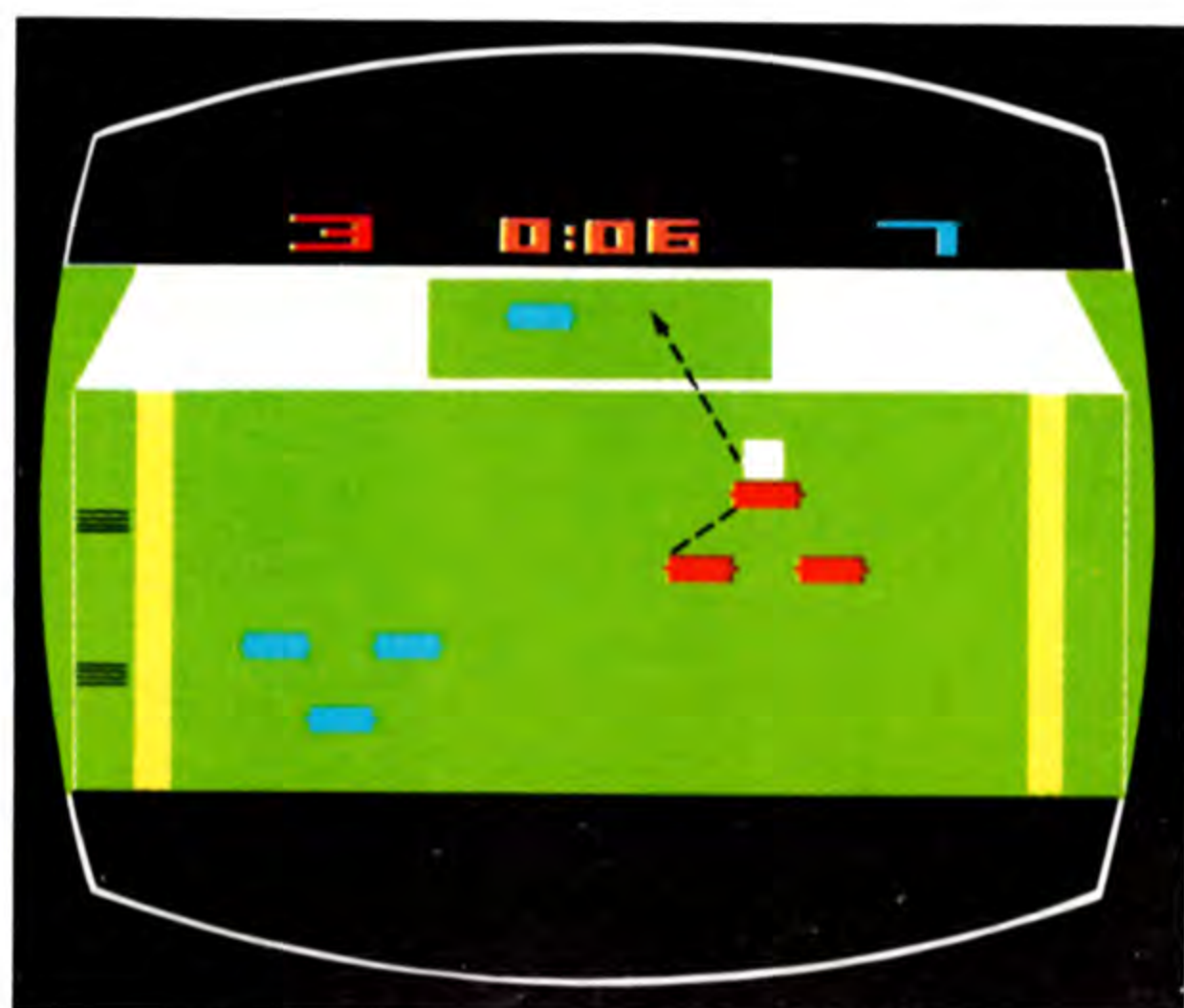


Figura 13. Ofensiva en Zigzag de Relevo

DEFENSA DE SU PORTERÍA

El truco de una defensa eficaz de su portería consiste en desviar la atención de sus Delanteros y Defensa al portero. Sitúe a los

primeros de forma que puedan acosar a los que están atacando y ayudar a bloquear los tiros a la portería, pero no quite el ojo del balón y concéntrese en su portero. Utilice su Palanca para aumentar la velocidad de sus movimientos dentro de la zona de la portería.

VOLVER A TOMAR EL CONTROL DEL JUEGO

Incluso cuando esté luchando por defender su portería y su atención esté puesta en su portero, manténgase alerta para ver si se presenta una oportunidad de llevarse el balón. Si se lo puede llevar, páselo a su portero. Recuerde que mientras él tenga el balón, Vd. controlará el juego. Resista la tentación de chutarlo a otro de sus jugadores hasta que se le presente una buena oportunidad. Aparte sus jugadores de la línea de portería, regatee con los que atacan y busque una oportunidad de pasar el balón a los delanteros o al defensa que pueden moverse hacia adelante con rapidez, si Vd. tiene la suficiente destreza, podrá mandar el balón a la línea de centro antes de que el otro equipo lo pueda alcanzar.

MARCAR UN GOL DESDE UN SAQUE DE ESQUINA

Hay muchas maneras de marcar un gol desde un córner. Este es un ejemplo nada más. En todas las jugadas de esta clase, el éxito depende de la posición, velocidad y sorpresa.

Sitúe a su Delantero como si fuera a realizar una Ofensiva Delantero contra la portería de su adversario. Pulse y retenga hacia abajo el botón de su Palanca. Como ya se

ha explicado, el balón saldrá volando de la esquina en un ángulo de 45 grados. Suelte rápidamente el botón, y el balón atravesará la línea de portería. Cuando el balón pasa por delante del jugador que lo tiene que coger, pulse el botón de la Palanca, y haga un tiro de puntera diagonal a la portería.

Requiere mucha práctica el convertirse en un hábil jugador de FUTBOL PELÉ. He aquí unos ejercicios para mejorar su juego.

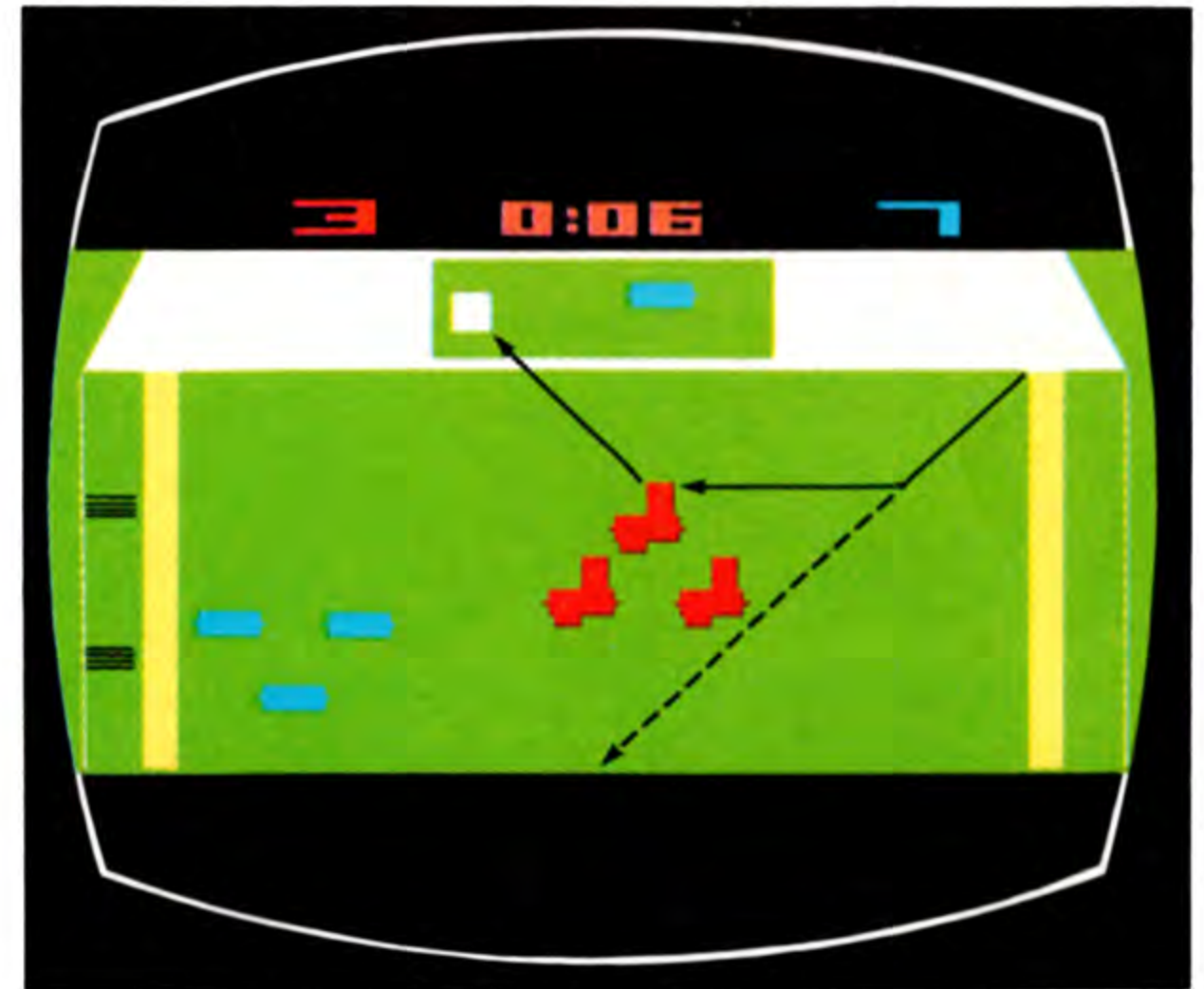


Figura 14. Marcar un Gol desde un Saque de Esquina.

EJERCICIOS Y PRACTICA

DRIBLAR Y PASAR

Juegue contra la computadora a una velocidad más lenta de la que acostumbra utilizar, y practique el driblar y pasar evasivas.

MARCAR UN GOL

Juegue Vd. solo uno de los juegos para dos personas. Practique el driblar hasta el gol y haga unos

cuantos tiros a la portería. Practique utilizando el chute de puntera para marcar goles.

DEFENSA DE LA PORTERÍA

Juegue contra la computadora a un nivel de habilidad superior al suyo. Retenga el balón en su parte del campo y la computadora le dará mucha práctica defendiendo su portería.

MATRIZ DE SELECCION DE JUEGO

COMO INTERPRETAR LA MATRIZ DE SELECCION DE JUEGO

VELOCIDAD DE LOS EQUIPOS.

S = lento

M = moderadamente rápido

F = rápido

FUERA DE LÍNEA

N = no hay fuera de línea - el balón rebota de las líneas de banda y de portería.

S = fuera de línea si el balón se sale de las líneas de banda.

SG = fuera de línea si el balón se sale de las líneas de banda o de portería.

TAMAÑO DE LAS PORTERÍAS

L = grandes

M = medianas

S = pequeñas

DIFICULTAD DE LA COMPUTADORA

E = fácil

M = moderadamente difícil

D = Difícil

NOTA: Si su puntuación es más alta que la de la computadora, se hace más difícil ganarle, sin importar el nivel de dificultad que Vd. haya podido escoger. Si la puntuación de la computadora es más alta, se hace más difícil ganarle.

TIEMPO QUE DURA EL PARTIDO: El tiempo que dure un partido depende de la velocidad de los equipos escogidos:

Velocidad de los Equipos

Tiempo que dura el partido (minutos
tos por tiempo)

S
M
F

3
4
5

MATRIZ DE JUEGO

No de Juego	2 Personas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Velocidad Equipos		S	S	S	S	S	S	S	S	S	M	M	M	M	M	M
Fuera de Línea		N	N	N	S	S	S	SG	SG	N	N	N	N	S	S	S
Tamaño Porterías		L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S
No de Juego	2 Personas	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27			
Velocidad Equipos		M	M	M	F	F	F	F	F	F	F	F	F			
Fuera de Línea		SG	SG	SG	N	N	N	S	S	S	SG	SG	SG			
Tamaño Porterías		L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S			

No de Juego	1 Persona	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39			
Velocidad Equipos		S	S	S	S	S	S	S	S	S	M	M	M			
Dificultad Computadora		E	E	E	M	M	M	D	D	D	E	E	E			
Tamaño Porterías		L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S			
No de Juego	1 Persona	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54
Velocidad Equipos		M	M	M	M	M	M	F	F	F	F	F	F	F	F	F
Dificultad Computadora		M	M	M	M	D	D	E	E	E	M	M	D	D	D	D
Tamaño Porterías		L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S


NOTA: En juegos de una persona, el balón rebota de las líneas de banda y de portería.

Manual, Programa y elemento Audiovisual © 1981 Atari, Inc. Printed in U.S.A.

ATARI, INC., Consumer Division P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

PELÉ'S SOCCER™



 A Warner Communications Company

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

Manual, Program and Audiovisual © 1981 Atari, Inc.

C016973-16 REV. 1

PRINTED IN U.S.A.