

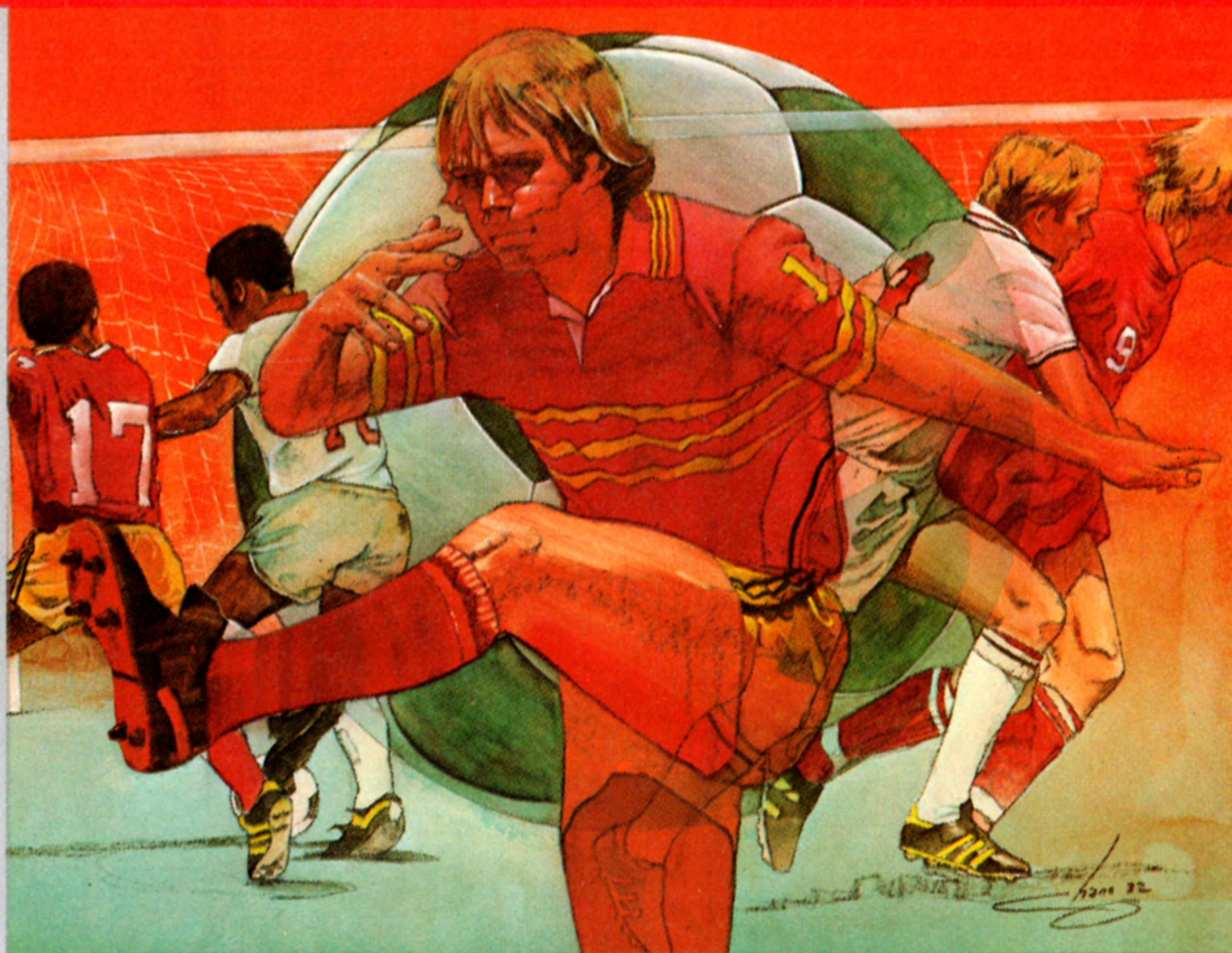
ATARI[®] 2600[™]

ENGLISH
FRANÇAIS
DEUTSCH
ITALIANO
ESPAÑOL

ONE TO TWO PLAYERS
UN A DEUX JOUEURS
EIN BIS ZWEI SPIELER
DA UNO A DUE GIOCATORI
DE UNO A DOS JUGADORES

FOOTBALL

RealSports[™]
SOCCER



Note: Always turn the console **POWER** switch **OFF** when inserting or removing an ATARI Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI 2600™ Video Computer System™ game.

Remarque: Avant d'introduire ou de retirer une cassette de jeu d'ATARI, mettez toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche-arrêt (**POWER**) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre jeu Système d'Ordinateur VidéoMC ATARI 2600MC.

Hinweis: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer ATARI ProgrammCassette den Konsolenschalter (**POWER**) stets aus (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI 2600™ Video-Computer-System™ Spieles wird verlängert.

Nota: Prima di inserire o rimuovere una cartuccia di gioco ATARI portare sempre l'interruttore di alimentazione (**POWER**) della console nella posizione **OFF**. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del gioco Sistema Video-Computer™ ATARI 2600™.

Nota: Cuando inserte o extraiga un cartucho de juego ATARI gire siempre el interruptor principal (**POWER**) de la consola a la posición **OFF**. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego Sistema Video-Computador™ ATARI 2600™.

FOOTBALL

Realsports™ SOCCER

GAME PLAY

Soccer players, get ready! With three players on your team, your objective is to bluff, pass, and outmaneuver your opponents to score the most points before the clock runs out. Play against the computer, or play against a friend.

At the start of the game, the ball is placed in the center of the halfway line. Either team can take possession of the ball. Fielders are assigned to one of three lanes in the playfield, and must dribble the ball within the lane or pass to another fielder (see **figure 1**).

Each player controls one fielder at a time. The computer controls the rest of the team. As the offense, you control the player with the ball. As the defense, you can switch control from one player to another by pressing the button on your Joystick Controller (see USING THE CONTROLLERS). There are no goalies in RealSports™ SOCCER, so it's up to your controlled player to defend your goal.

LE JEU

Les champions de foot . . . sur le terrain! Avec votre équipe de trois joueurs, c'est une course contre la montre pour feinter, passer et déjouer vos adversaires en marquant le plus de points possibles. Mesurez-vous à l'ordinateur ou à un autre joueur.

Au début de la partie, le ballon est placé au centre de la ligne médiane. L'une ou l'autre équipe peut prendre possession du ballon. Chaque joueur de champ reçoit une des trois zones du terrain et doit dribbler dans sa zone ou passer le ballon à un autre joueur de champ (voir **figure 1**).

Chaque joueur dirige un seul footballeur à fois. L'ordinateur gouverne le reste de l'équipe. En attaque, vous contrôlez les mouvements du joueur au ballon. En défense, vous pouvez changer de joueur contrôlé en appuyant sur le bouton de votre commande à levier (voir EMPLOI DES COMMANDES). Il n'y a pas de gardiens de but dans ce jeu football ATARI, c'est donc à votre joueur contrôlé de défendre votre but.

SPIEL

Fußballspieler, macht euch bereit! Sie haben drei Feldspieler in Ihrer Mannschaft. Ihr Ziel ist, Ihre Gegner zu bluffen, zu passen und sie zu überlisten, um die meisten Punkte zu erzielen, bevor die Spielzeit abläuft. Spielen Sie gegen den Computer, oder gegen einen Freund!

Zum Beginn des Spieles wird der Ball in die Mitte der Mittellinie gebracht. Eine der Mannschaften kann Besitz vom Ball ergreifen. Feldspieler werden einem von drei Streifen am Spielfeld zugewiesen und müssen den Ball innerhalb des Streifens führen oder ihn einem anderen Feldspieler passen (siehe **Abb. 1**).

Jeder Spieler steuert jeweils einen Feldspieler. Der Computer steuert den Rest der Mannschaft. Als Angreifer steuern Sie den Spieler mit dem Ball. In der Verteidigung können Sie die Steuerung von einem Spieler auf einen anderen übertragen, indem Sie den Knopf auf Ihrem Steuerknüppel drücken (siehe ANWENDUNG DER STEUERUNGEN). In diesem ATARI

IL GIOCO

Calciatori, tocca a voi! Avete una squadra con tre giocatori e dovete superare i vostri avversari nelle finte, nella velocità e nelle manovre per segnare quanti più punti prima che scada il tempo. Giocate contro il computer o contro un amico, a vostra scelta.

All'inizio della partita, il pallone si trova al centro della linea mediana. Una qualsiasi delle due squadre può prendere possesso del pallone. I calciatori giocano ognuno su una delle tre fasce in cui è diviso il campo di gioco e devono portare avanti il pallone sulla loro fascia oppure passarlo ad un compagno (vedi figura 1).

Ogni giocatore controlla un calciatore alla volta. Il computer controlla il resto della squadra. Quando sei all'attacco, controlla il calciatore con la palla. Quando sei in difesa, puoi passare il controllo da un calciatore all'altro premendo il tasto sul comando a cloche (vedi USO DEI COMANDI). Non ci sono portieri nel gioco football ATARI, quindi spetta al calciatore che controlli difendere la porta.

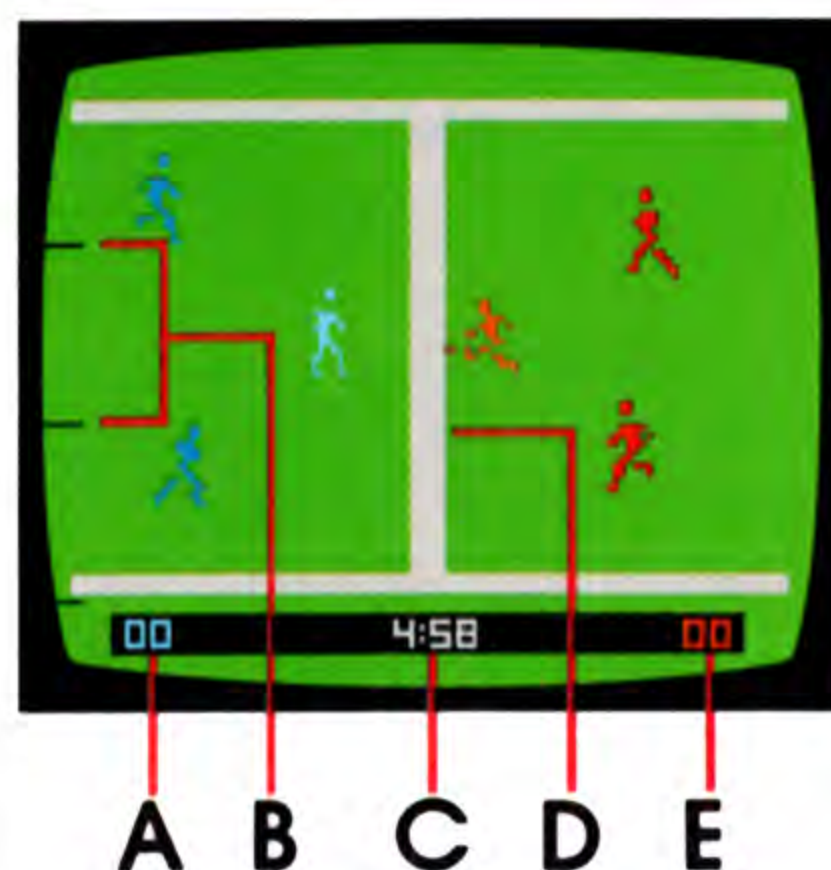
EL JUEGO

Jugadores de fútbol, ¡preparense para este emocionante partido! El equipo de fútbol de usted consta de tres delanteros. El objetivo del juego consiste en engañar, pasar y superar a los delanteros adversarios y obtener el máximo de puntos antes del fin de tiempo indicado por el reloj. Usted puede jugar contra la computadora o contra un amigo.

Al comienzo del juego, la pelota se coloca en el centro de la línea media del campo. Cualquiera de los equipos puede tomar posesión de la pelota. Cada uno de los delanteros tiene asignada una franja del campo de juego en la que puede desplazarse a lo largo de la misma, y deberá regatear la pelota dentro de la franja o pasarla a otro delantero (vea la figura 1).

Cada jugador controla a un delantero a la vez. La computadora controla al resto del equipo. En la ofensiva, usted controla al delantero que tiene la pelota. En la defensiva, usted puede transferir el control de un delantero a otro, oprimiendo el

1



Start of the Game

- A-Left player's score
- B-Lane markers
- C-Clock
- D-Halfway line
- E-Right player's score

Commencement du jeu

- A-Score du joueur de gauche
- B-Délimiteurs de zone
- C-Chronomètre
- D-Ligne médiane
- E-Score du joueur de droite

Beginn des Spiels

- A-Stand des linken Spielers
- B-Streifenzeichen
- C-Uhr
- D-Mittellinie
- E-Stand des rechten Spielers

Inizio del gioco

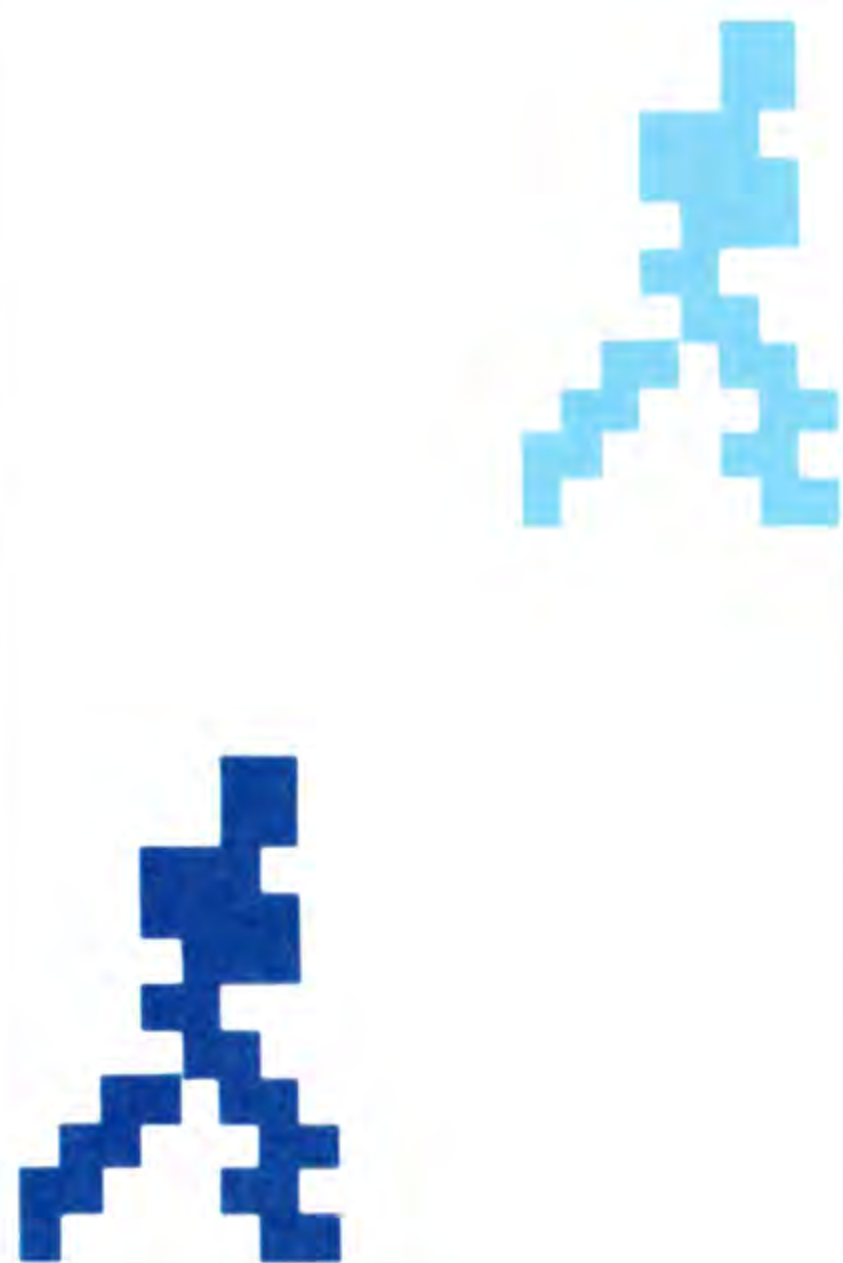
- A-Punteggio del giocatore di sinistra
- B-Indicatore delle fasce
- C-Cronometro
- D-Linea mediana
- E-Punteggio del giocatore di destra

Comienzo del juego

- A-Puntaje del jugador izquierdo
- B-Marcadores de franjas
- C-Reloj
- D-Línea media
- E-Puntaje del jugador derecho

Likewise, only your controlled player can score a goal (see **figure 2**). But watch out! If the ball doesn't go all the way into the goal, a defensive player can still block the goal and take control of the ball. If the ball does go in, you'll hear the shriek of the referee's whistle: You score one point, the clock stops, and the ball is turned over to the other team to kick off.

The referee's whistle signals the kick-off, goals, and the end of the game. Games last for 5 or 9 minutes, depending on the game variation you choose (see **GAME VARIATIONS**).



De la même façon, seul votre joueur contrôlé peut marquer un but (voir **figure 2**). Mais attention! si le ballon ne rentre pas complètement dans le but, il se peut qu'un joueur en défense le bloque et s'en empare. Par contre, si le but est réussi, l'arbitre siffle et vous marquez un point; le chronomètre s'arrête et le ballon passe à l'autre équipe pour le coup d'envoi.

L'arbitre siffle pour signaler les coups d'envoi, les buts marqués et la fin de la partie. La partie dure 5 ou 9 minutes selon la variante de jeu que vous avez choisie (voir **VARIANTES DE JEU**).



Fußballspiel gibt es keine Torwarte; daher ist es Ihrem gesteuerten Spieler überlassen, Ihr Tor zu verteidigen.

In ähnlicher Weise kann nur Ihr gesteuerter Spieler ein Tor schießen (siehe **Abb. 2**). Da heißt es aber: Auf der Hut sein! Wenn der Ball nämlich nicht komplett ins Tor gelangt, kann ein Verteidiger noch den Ball stoppen und die Kontrolle des Balles an sich reißen. Wenn der Ball ins Tor gelangt, hören Sie die schrille Pfeife des Schiedsrichters: Sie bekommen einen Punkt, die Uhr stoppt, und der Ball wird der anderen Mannschaft zum Anstoßen übergeben.

Die Pfeife des Schiedsrichters zeigt den Anstoß, Tore und das Ende des Spiels an. Spiele dauern 5 oder 9 Minuten, je nach der Spielvariation, die Sie wählen (siehe **SPIELVARIATIONEN**).

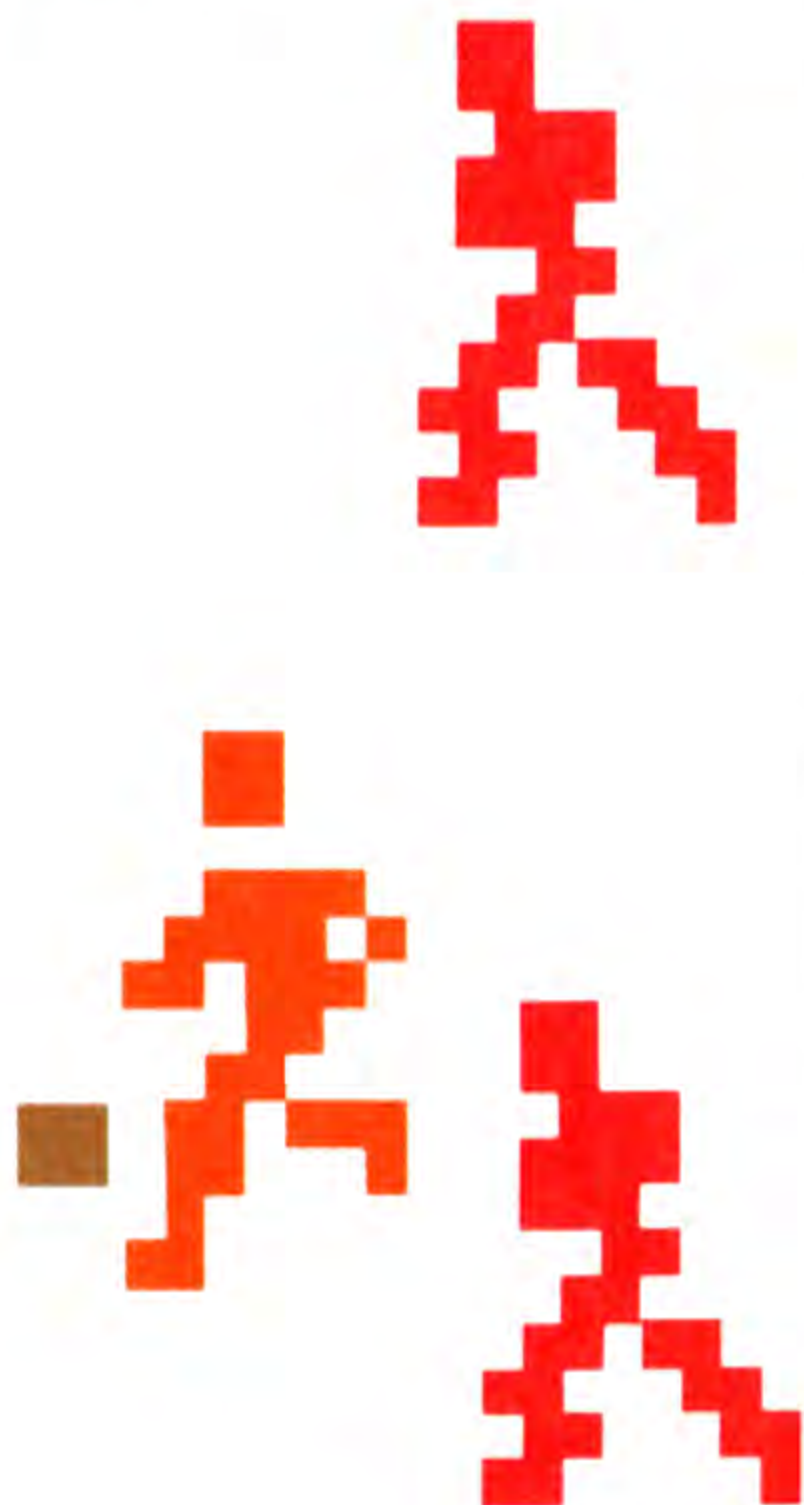
01

4:45

00

Così pure, è solo il calciatore controllato da te a poter segnare una rete (vedi **figura 2**). Ma fa attenzione! Se il pallone non entra completamente nella porta, un difensore può ancora impedire la rete ed entrare in possesso del pallone. Se il pallone entra, sentirai stridere il fischietto dell'arbitro! Segni un punto, il cronometro si ferma ed il pallone passa alla squadra opposta per il calcio d'inizio.

Il fischietto dell'arbitro segnala il calcio d'inizio, le reti, e la fine della partita. Le partite durano 5 o 9 minuti, a seconda della variante di gioco che scegli (vedi **VARIAZIONI DEL GIOCO**).

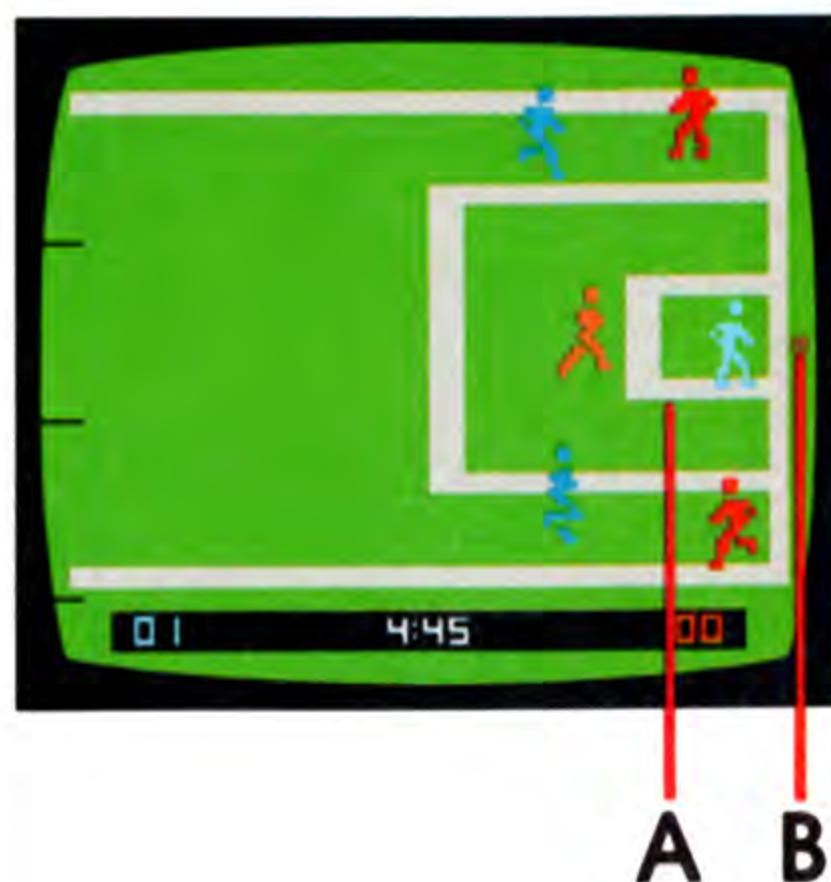


botón en el control de palanca (vea **USO DE LOS CONTROLES**). No hay porteros en este juego de fútbol ATARI de manera que usted deberá utilizar a su delantero controlado para defender la portería.

De la misma manera, sólo el delantero controlado por usted podrá hacer un gol (vea la **figura 2**). Pero, ¡tenga cuidado! Si la pelota no entra totalmente en la portería, un delantero adversario podrá bloquear la portería y tomar posesión de la pelota. Si la pelota entra en la portería, se oirá el silbido emitido por el árbitro: Usted obtendrá un punto, el reloj se detendrá, y la pelota pasará al equipo adversario para dar comienzo al nuevo partido.

El silbido del árbitro señalará los comienzos de partido, goles y finales de partido. Los partidos duran 5 ó 9 minutos, dependiendo de la variante de juego que usted haya seleccionado (vea **VARIANTES DEL JUEGO**).

2



Scoring a goal

A-Goal area
B-Ball

But marqué

A-But
B-Ballon

Tor erzielen

A-Torraum
B-Ball

Segno una rete

A-Area di rigore
B-Pallone

Realización de un gol

A-Area de meta
B-Pelota

USING THE CONTROLLERS

Use your Joystick Controllers with this ATARI Game Program™ cartridge. Be sure the cables are firmly plugged into the jacks at the back of your console. For one-player games, plug your controller into the **LEFT CONTROLLER** jack. Hold the controller with the red button to your upper left, toward the television screen. See your owner's manual for further details.

Use your Joystick to move your controlled player in the direction you want the player to run or dribble the ball. Notice that controlled players appear brighter than their teammates.

To kick or pass, point the Joystick in the direction you want the ball to go, and press the controller button. Fielders must have leg contact with the ball, the ball cannot be passed or blocked with any other part of the body.



EMPLOI DES COMMANDES

Employez les commandes à levier avec cette cassette de jeu ATARI. Assurez-vous que les câbles sont bien branchés dans les prises situées à l'arrière de votre console. Pour jouer seul, branchez la commande dans la prise **LEFT CONTROLLER**. Tenez la commande de telle façon que le bouton rouge se trouve en haut à gauche, face à l'écran de télévision. Pour plus de détails, référez-vous à votre notice d'emploi.

A l'aide de votre levier, déplacez votre joueur contrôlé selon la direction dans laquelle vous voulez qu'il coure ou dribble. Vous remarquerez que les joueurs contrôlés apparaissent sur l'écran avec plus d'intensité que les autres.

Pour botter ou passer, inclinez le levier dans le sens que vous voulez donner au ballon et appuyez sur le bouton de commande. Les joueurs de champ ne doivent jouer qu'avec leurs jambes; le ballon ne peut être passé ou bloqué avec aucune autre partie du corps.

ANWENDUNG DER STEUERUNG

Mit dieser ATARI ProgrammCassette benützen Sie die Steuerknüppel. Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Kabel fest in den Buchsen an der Rückwand Ihres Grundgerätes steckt. Für Spiele mit einem Spieler wird die **LEFT CONTROLLER**-Buchse benützt. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Bildschirm weist. Weitere Hinweise finden Sie in der Bedienungsanleitung.

Benützen Sie Ihren Steuerknüppel, um Ihren gesteuerten Spieler in der gewünschten Richtung zu bewegen, um den Ball zu führen. Beachten Sie bitte, daß gesteuerte Spieler heller als ihre Mitspieler erscheinen.

Um zu stoßen oder zu passen, bringen Sie den Steuerknüppel in die Richtung, in die sich der Ball bewegen soll, und drücken den Steuerknopf. Feldspieler müssen Beinkontakt mit dem Ball haben, Blockieren oder Passen des Balles mit irgend einem anderen Körperteil ist nicht möglich.

USO DEI COMANDI

Con questa cartuccia di gioco ATARI si usano i comandi a cloche. Assicurati che i relativi cavi siano stabilmente inseriti nelle prese a jack sul retro della console. Per i giochi con un solo partecipante si usa il comando inserito nella presa **LEFT CONTROLLER**. Il comando va tenuto con il pulsante rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo del televisore. Per maggiori particolari, vedi il manuale di istruzioni.

Usa la cloche del comando per muovere il calciatore nella direzione in cui vuoi che corra o spinga il pallone. Nota che i calciatori controllati direttamente sono più luminosi dei loro compagni di squadra.

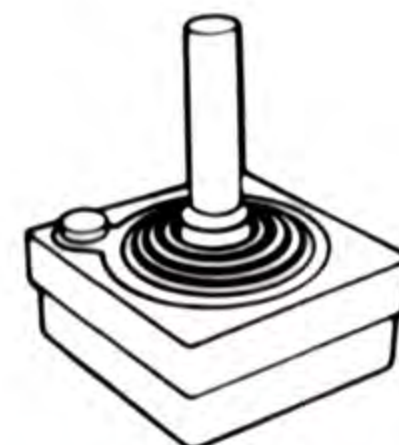
Per tirare o passare, punta la cloche del comando nella direzione in cui vuoi far andare il pallone e premi il tasto del comando. I calciatori devono avere il pallone a contatto del piede: il pallone non può essere passato o bloccato con un'altra parte del corpo.

USO DE LOS CONTROLES

Use los controles de palanca con este cartucho de juego ATARI. Asegúrese de conectar los cables firmemente en los enchufes en la parte posterior de su consola. Para los juegos de una persona, use el enchufe **LEFT CONTROLLER**. Mantenga el mando con el botón rojo en la parte izquierda superior, apuntando hacia la pantalla del televisor. Vea el manual de instrucciones para más detalles.

Use la palanca para mover a su delantero controlado en la dirección en que usted desee hacerlo correr o regatear la pelota. Observe que los delanteros controlados aparecen más brillantes que los demás.

Para patear o pasar, empuje la palanca en el sentido en que usted quiera dirigir la pelota y oprima el botón del controlador. Para patear pasar con éxito, es esencial que la pierna del delantero haga contacto con la pelota; la pelota no podrá ser pasada ni bloqueada con ninguna otra parte del cuerpo del delantero.



JOYSTICK CONTROLLER

COMMANDE A LEVIER

STEUERKNÜPPEL

COMANDO A CLOCHE

CONTROL DE PALANCA



DEFENSE

When playing defense, you can transfer control from one player to another. Press the controller button until the desired player appears brighter (**figure 3**). To steal the ball, run your controlled player into the ball.

OFFENSE

When playing offense, your controlled player moves slower than the defensive controlled player. Pass the ball to a teammate to avoid a steal or to move the ball into another lane. The receiving fielder automatically becomes a controlled player (see **figure 4**).



DEFENSE

En défense, vous pouvez changer de joueur contrôlé. Appuyez sur le bouton de commande jusqu'à ce que le joueur que vous désirez contrôler apparaisse avec plus d'intensité sur l'écran (**figure 3**). Pour s'emparer d'un ballon, faites courir votre joueur contrôlé à sa rencontre.

ATTAQUE

En attaque, votre joueur contrôlé se déplace plus lentement que le joueur en défense. Faites une passe à l'un de vos co-équipiers pour éviter que l'adversaire ne s'empare du ballon ou pour envoyer celui-ci dans une autre zone. Vous contrôlez alors automatiquement le receveur (voir **figure 4**).



VERTEIDIGUNG

Wenn Sie Verteidiger spielen, können Sie die Steuerung von einem Spieler auf einen anderen übertragen. Drücken Sie den Steuerknopf, bis der gewünschte Spieler heller erscheint (**Abb. 3**). Um den Ball abzunehmen, lassen Sie Ihren gesteuerten Spieler in den Ball laufen.

ANGRIFF

Wenn Sie Angreifer spielen, bewegt sich Ihr gesteuerter Spieler langsamer als der gesteuerte Verteidiger. Passen Sie den Ball einem Mannschaftsmitglied zu, um Abnehmen zu vermeiden, oder um den Ball in einen anderen Streifen zu bewegen. Aus dem annehmenden Feldspieler wird automatisch ein gesteuerter Spieler (siehe **Abb. 4**).

DIFESA

Quando giochi in difesa, puoi passare il controllo da un calciatore all'altro. Premi il tasto del comando finché il calciatore voluto diventa più luminoso (figura 3). Per impossessarti del pallone fa correre il tuo calciatore in pieno sul pallone.

ATTACCO

Quando giochi all'attacco, il calciatore che controlli si muove più piano del difensore controllato. Passa il pallone ad un compagno di squadra per evitare di fartelo portar via o per portare il gioco su un'altra fascia. Il calciatore che riceve il pallone diventa automaticamente quello che tu controlli (vedi figura 4).



DEFENSIVA

Al jugar en la defensiva, usted podrá transferir el control de un delantero a otro. Para ello, oprima el botón del control hasta que el delantero seleccionado aparezca más brillante (figura 3). Para robar la pelota, mueva a su delantero controlado hasta que éste haga contacto con la pelota.

OFENSIVA

Al jugar en la ofensiva, su delantero controlado se mueve más lentamente que el delantero controlado adversario. Pase la pelota a otro delantero de su propio equipo para evitar un robo por el adversario o para mover la pelota a otra franja del campo. El delantero que reciba la pelota se convertirá automáticamente en el delantero controlado (vea la figura 4).



3



Switching controlled players on defense

Changement du joueur contrôlé en défense

Gesteuerter Verteidiger austauschen

Cambio del difensore controllato

Cambiando delantero controlado de defensiva

4



Passing

Passes

Passen

Passaggi

Pases

CONSOLE CONTROLS

Press the **GAME SELECT** switch to choose the skill level, game duration and number of players you want (**figure 5**). See the Game Options Table for a breakdown of all 12 game variations.

Press the **GAME RESET** switch to start and re-start the game. The **DIFFICULTY** switches are not used in this game.

GAME VARIATIONS

ATARI 2600™ RealSports™ FOOTBALL can be played by two players or by one player against the computer. In one-player games, the computer controls the team on the right. Each game has three skill levels and a time option of 5 or 9 minutes.

COMMANDES DE LA CONSOLE

Appuyez sur le sélecteur de jeu **GAME SELECT** pour choisir le niveau de difficulté, la durée de la partie et le nombre de joueurs que vous désirez (**figure 5**). Consultez le Tableau d'option de jeu qui vous indique les 12 variantes.

Appuyez sur le sélecteur **GAME RESET** pour commencer ou recommencer une partie de jeu. Les sélecteurs **DIFFICULTY** ne servent pas dans ce jeu.

VARIANTES DE JEU

Vous pouvez jouer à 2600MC RealSportsMC FOOTBALL à deux, ou tout seul contre l'ordinateur. Dans les parties à un joueur, l'équipe de droite est contrôlée par l'ordinateur. Chaque partie peut se jouer à trois niveaux de difficulté différents et durer 5 ou 9 minutes.

KONSOLEN-STEUERUNGEN

Drücken Sie den **GAME SELECT**-Schalter, um die Geschicklichkeitsstufe zu wählen, sowie die Spieldauer und die gewünschte Anzahl der Spieler (**Abb. 5**). In der Spieloptionstabelle finden Sie eine Aufgliederung sämtlicher 12 Spielvariationen.

Drücken Sie den **GAME RESET**-Schalter, um mit dem Spiel zu beginnen und neu zu beginnen. Die **DIFFICULTY**-Schalter werden in diesem Spiel nicht benutzt.

SPIELVARIATIONEN

ATARI 2600™ RealSports™ FOOTBALL kann mit zwei Spielern, oder mit einem Spieler gegen den Computer gespielt werden. In Spielen für einen Spieler steuert der Computer die Mannschaft rechts. Jedes Spiel hat drei Geschicklichkeitsstufen und eine Zeitoption von 5 oder 9 Minuten.

COMANDI DELLA CONSOLLE

Premi il commutatore **GAME SELECT** per scegliere il livello di difficoltà, la durata della partita ed il numero di giocatori desiderati (figura 5). Vedi la Tavola di Opzioni di Gioco per le 12 varianti fra cui scegliere.

Premi il commutatore **GAME RESET** per cominciare o ricominciare la partita. I commutatori **DIFFICULTY** non sono in uso in questo gioco.

VARIAZIONI DEL GIOCO

Il 2600™ RealSports™ FOOTBALL può essere giocato da due giocatori o da un giocatore contro il computer. Nelle partite ad un giocatore, il computer controlla la squadra di destra. Ci sono tre livelli di difficoltà per ogni gioco e si può scegliere una durata di 5 o di 9 minuti.

CONTROLES DE LA CONSOLA

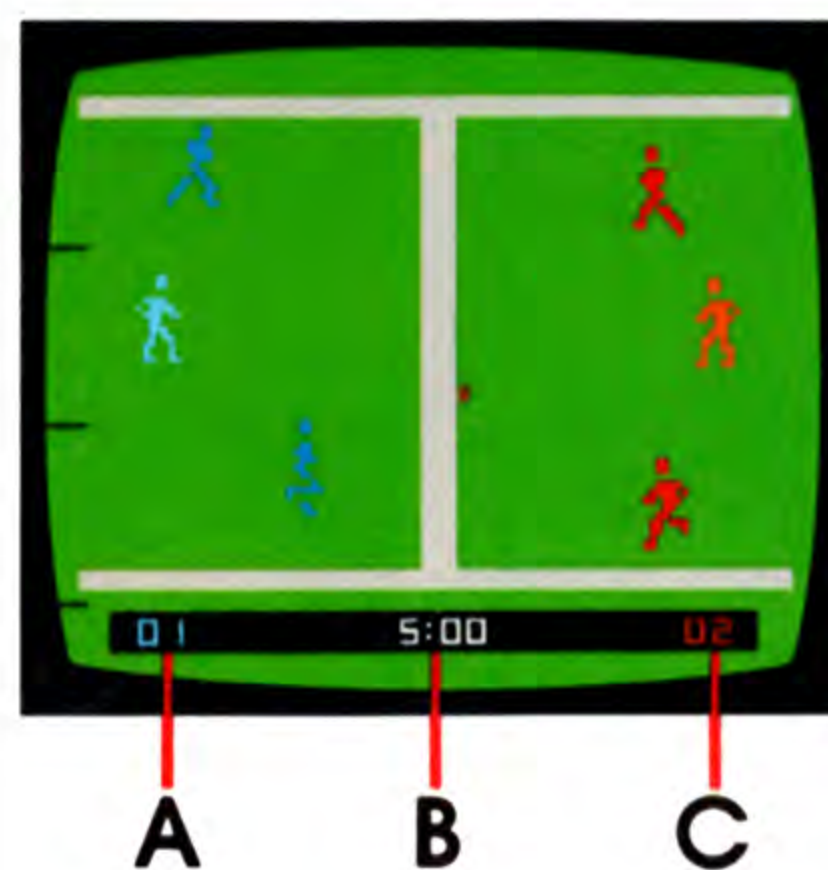
Oprima el conmutador **GAME SELECT** para seleccionar el nivel de destreza, duración del partido y número de jugadores (figura 5). Vea la Tabla de Opciones del Juego para un desglose de las 12 variantes del juego.

Oprima el conmutador **GAME RESET** para iniciar y reiniciar el juego. Los conmutadores **DIFFICULTY** no se utilizan en este juego.

VARIANTES DEL JUEGO

2600™ RealSports™ FOOTBALL puede ser jugado por dos jugadores o por un jugador contra la computadora. En los juegos de un jugador, la computadora controla al equipo de la derecha. Cada juego tiene tres niveles de destreza y una opción de tiempo de 5 ó 9 minutos.

5



A-Skill level
B-Game duration
C-Number of players

A-Niveau de difficulté
B-Durée
C-Nombre de joueurs

A-Geschicklichkeitsstufe
B-Spieldauer
C-Anzahl der Spieler

A-Livello di difficoltà
B-Durata
C-Numero di giocatori

A-Nivel de destreza
B-Duración
C-Número de jugadores

With each progressive skill level, game play speeds up, and—in one-player games—the computer's teamwork becomes faster and more skillful.

GAME OPTIONS

Skill Level*	Game Duration	No. of Players
01	5:00	02
01	9:00	02
02	5:00	02
02	9:00	02
03	5:00	02
03	9:00	02
01	5:00	01
01	9:00	01
02	5:00	01
02	9:00	01
03	5:00	01
03	9:00	01

*01 = Easy
02 = Medium
03 = Difficult

HELPFUL HINTS

■ Soccer is full of surprises. Your only limitation is time. Try moving the ball from foot to foot or reversing direction unexpectedly. Bluffing your opponents is a good way to distract

Plus le niveau de difficulté augmente, plus la cadence du jeu s'accélère, et dans les parties à un joueur, l'équipe contrôlée par l'ordinateur gagne en rapidité et en adresse.

OPTIONS DE JEU

Niveau de difficulté*	Durée	Nombre de joueurs
01	5:00	02
01	9:00	02
02	5:00	02
02	9:00	02
03	5:00	02
03	9:00	02
01	5:00	01
01	9:00	01
02	5:00	01
02	9:00	01
03	5:00	01
03	9:00	01

*01 = Facile
02 = Moyen
03 = Difficile

CONSEILS PRATIQUES

■ Le jeu de football vous réserve des surprises . . . Mais vous êtes limité par le temps! Essayez de passer le ballon d'un pied à l'autre ou de changer de sens sans que votre

Mit jeder folgenden Geschicklichkeitsstufe wird das Spiel immer schneller, und—in Spielen für einen Spieler—wird das Mannschaftsspiel des Computers schneller und geschickter.

SPIELOPTIONEN

Spielstufe*	Spiel-dauer	Anzahl der Spieler
01	5:00	02
01	9:00	02
02	5:00	02
02	9:00	02
03	5:00	02
03	9:00	02
01	5:00	01
01	9:00	01
02	5:00	01
02	9:00	01
03	5:00	01
03	9:00	01

*01 = Leicht
02 = Mittel
03 = Schwer

NÜTZLICHE TIPS

■ Bei Fußball gibt es massenhaft Überraschungen. Ihre einzige Beschränkung ist die Zeit. Versuchen Sie mal, den Ball von Fuß zu Fuß zu bewegen, oder die Richtung uner-

Passando da un livello di difficoltà a quello superiore, il gioco si fa più rapido e — nelle partite ad un solo giocatore — il gioco della squadra del computer diventa più rapido e più complesso.

OPZIONI DI GIOCO

Livello di difficoltà*	Durata	Numero di giocatori
01	5:00	02
01	9:00	02
02	5:00	02
02	9:00	02
03	5:00	02
03	9:00	02
01	5:00	01
01	9:00	01
02	5:00	01
02	9:00	01
03	5:00	01
03	9:00	01

*01 = Facile
02 = Intermedio
03 = Difficile

SUGGERIMENTI UTILI

■ Football è pieno di sorprese. L'unica tua limitazione è il tempo. Cerca di far passare il pallone da un piede all'altro, o di invertire la direzione improvvisamente. Fare finte è un

Al pasar de un nivel de destreza a otro más avanzado, la acción del juego es más rápida, y — en los juegos de un jugador — el equipo controlado por la computadora juega con mayor rapidez y destreza.

OPCIONES DEL JUEGO

Niveles de destreza*	Duración	Número de jugadores
01	5:00	02
01	9:00	02
02	5:00	02
02	9:00	02
03	5:00	02
03	9:00	02
01	5:00	01
01	9:00	01
02	5:00	01
02	9:00	01
03	5:00	01
03	9:00	01

*01 = Fácil
02 = Intermedio
03 = Difícil

SUGERENCIAS UTILES

■ Este juego de fútbol está lleno de sorpresas. La única limitación es el tiempo. Trate de mover la pelota de un pie al otro, o de cambiar de dirección inesperadamente. Confun-



them while you pass the ball to a teammate.

■ Passing is essential since a defensive fielder can always outrun the player with the ball. The easiest way to improve your passing is to practice in two-player games without another player. This way you won't have to worry about interceptions.

■ Defend your goal! Remember, to block a goal, your controlled player's feet must touch the ball.

■ In defensive play, keep your controlled player in front of the fielder with the ball. This will make it easy for you to steal the ball or intercept a pass.



adversaire ne s'y attende. Les feintes vous aideront à distraire l'adversaire pour passer un ballon à un co-équipier.

■ L'art de la passe est primordial car il ne s'agit pas qu'un joueur en défense dépasse l'attaquant et lui subtilise le ballon. La meilleure façon de perfectionner vos passes est de vous entraîner en jouant tout seul une partie à deux joueurs. Vous n'aurez ainsi pas à craindre que le ballon ne soit intercepté.

■ Défendez vos buts! N'oubliez pas que pour bloquer un but, ce sont les pieds de votre joueur qui doivent toucher le ballon.

■ En défense, faites en sorte que votre joueur contrôlé reste devant le joueur de champ qui a le ballon. Vous pourrez ainsi le lui dérober ou intercepter une passe plus facilement.



wartet umzukehren. Ihre Gegner zu bluffen ist eine geschickte Art und Weise, sie abzulenken, während Sie den Ball einem Mannschaftsmitglied zupassen.

■ Passen ist entscheidend, da nämlich ein Verteidiger dem Spieler mit dem Ball immer weglaufen kann. Sie können Ihr Passen am besten verbessern, wenn Sie in Spielen für zwei Spieler ohne einen anderen Spieler üben. Auf diese Art und Weise müssen Sie sich über Abfangen des Balls nicht den Kopf zerbrechen.

■ Verteidigen Sie Ihr Tor! Vergessen Sie nicht: Um ein Tor zu blockieren, müssen die Füße Ihres gesteuerten Spielers den Ball berühren.

■ Als Verteidiger lassen Sie Ihren gesteuerten Spieler vor dem Feldspieler mit dem Ball. So fällt es Ihnen leicht, den Ball abzunehmen, oder einen Paß abzufangen.

buon modo di distrarre gli avversari mentre passi il pallone ad un compagno di squadra.

■ E' essenziale passare il pallone perchè i difensori corrono più svelti dell'attaccante che ne è in possesso. Il modo migliore di imparare a fare passaggi è di far pratica giocando da solo delle partite a due giocatori. Così non devi stare a preoccuparti degli intercettamenti.

■ Difendi la tua porta! Ricordati che per bloccare il pallone, il tuo calciatore deve toccarlo coi piedi.

■ Quando giochi in difesa mantieni sempre il calciatore che controlli davanti all'attaccante col pallone. In questo modo ti sarà facile portarglielo via o intercettare il passaggio.



diendo a sus adversarios es un buen método para distraerlos y pasar la pelota a otro delantero de su propio equipo.

■ Los pases de pelota son esenciales, pues un delantero adversario en la defensiva siempre correrá más rápidamente que el delantero que tiene la pelota. La forma más fácil de mejorar los pases consiste en practicar en los juegos de dos jugadores sin que juegue el otro jugador. Así, usted no tendrá que preocuparse por las intercepciones.

■ ¡Defienda su portería! Recuerde que para bloquear la portería, su delantero controlado deberá tocar la pelota con el pie.

■ En los juegos de defensiva, mantenga a su delantero controlado por delante del delantero con la pelota. De esta forma, le será más fácil robar la pelota o interceptar un pase del adversario.



ATARI®
PROOF OF PURCHASE
26092
RealSports™
FOOTBALL
SOCCER

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



A Warner Communications Company 