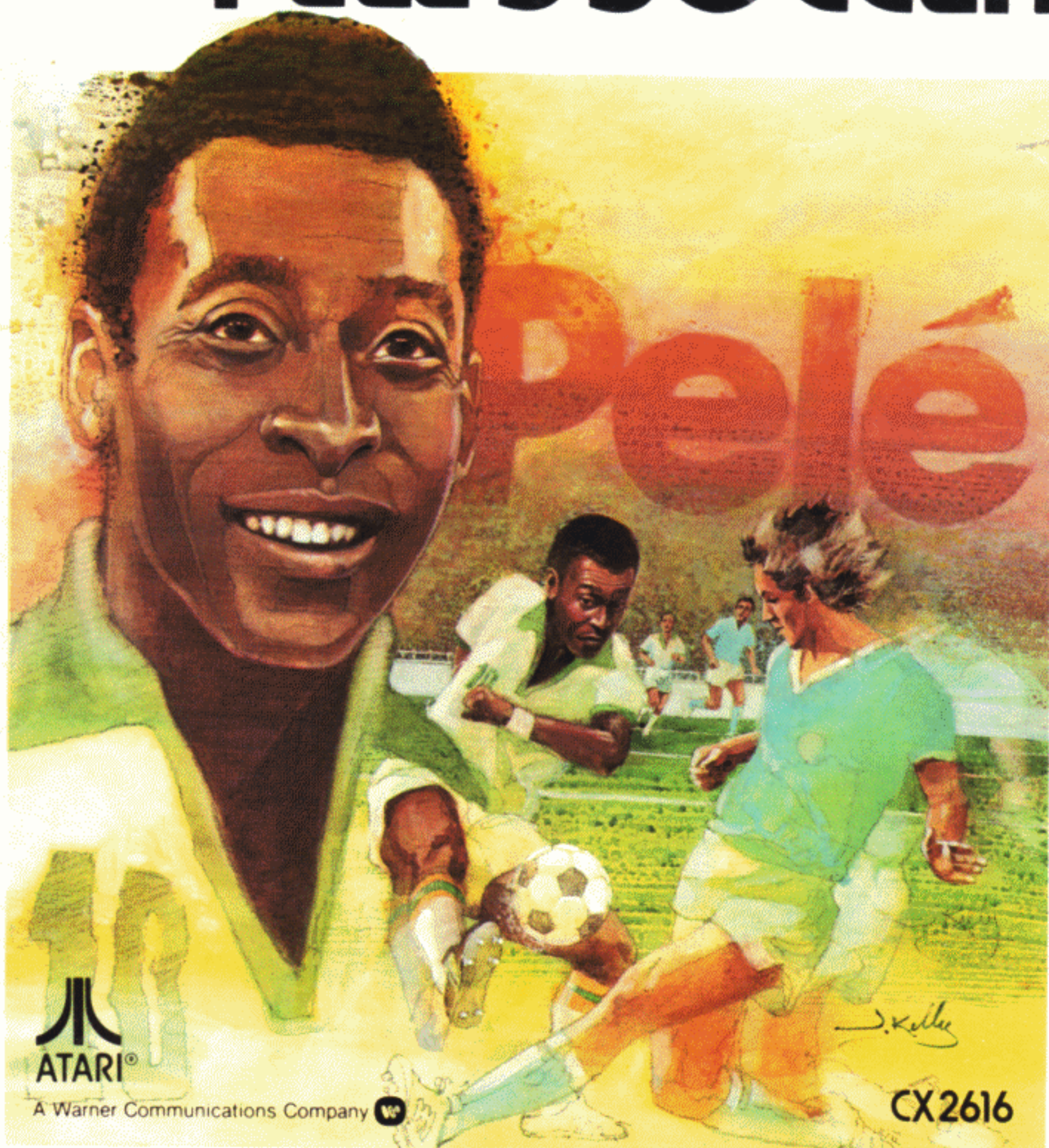


54 JEUX VIDEO

PELÉ'S SOCCER™



ATARI®

A Warner Communications Company



CX2616

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 PELÉ'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 PELÉ'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 jeux (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).

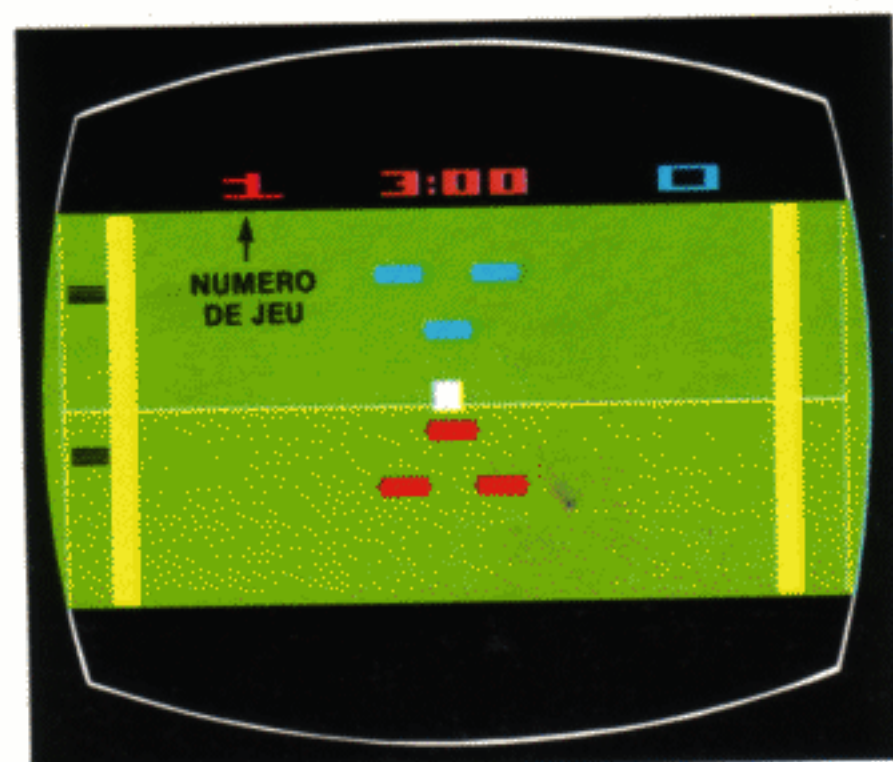


Fig. 1 - Sélection du numéro du jeu

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)

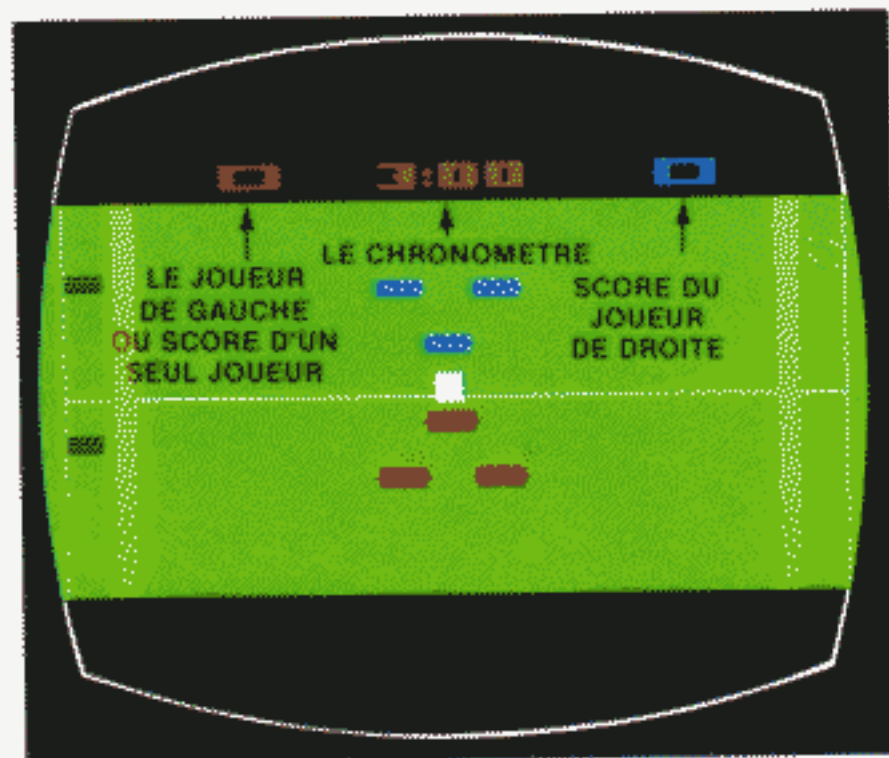
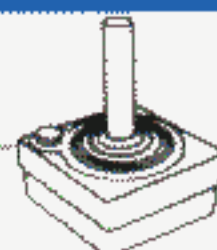


Fig. 2 Affichage des scores et chronomètre

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.

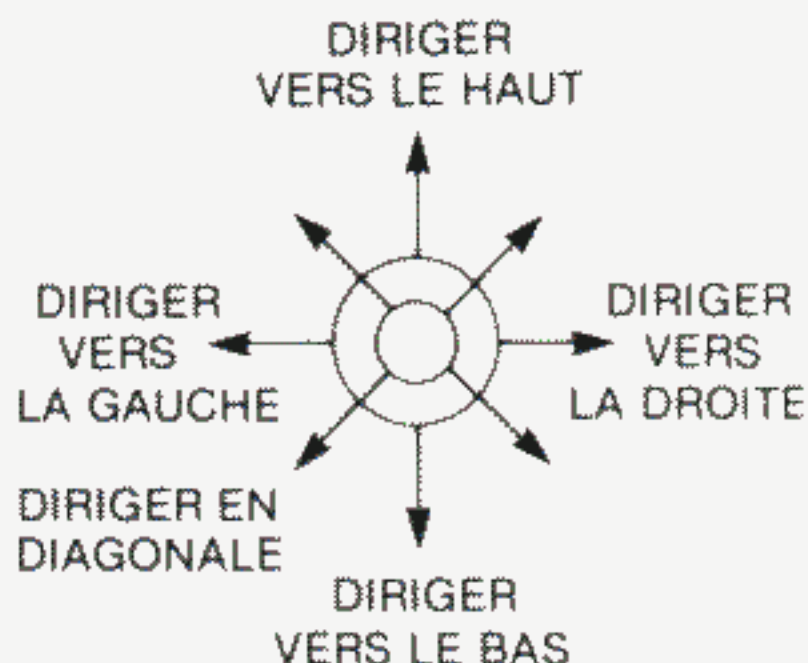


Fig. 3 Manoeuvre du levier de commande

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 PELE'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 remplacé 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.

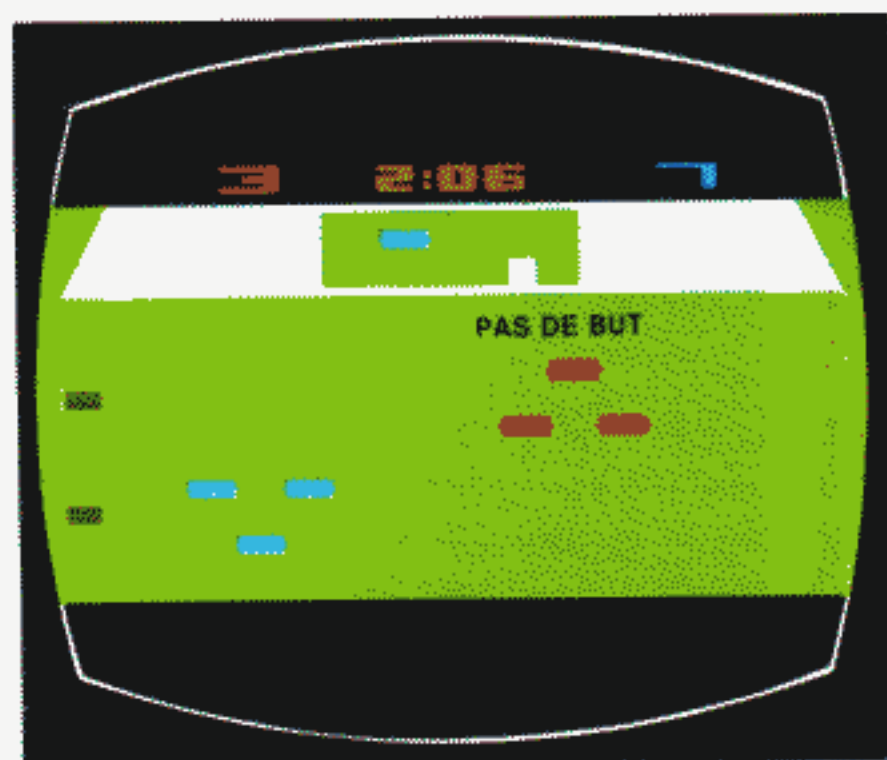
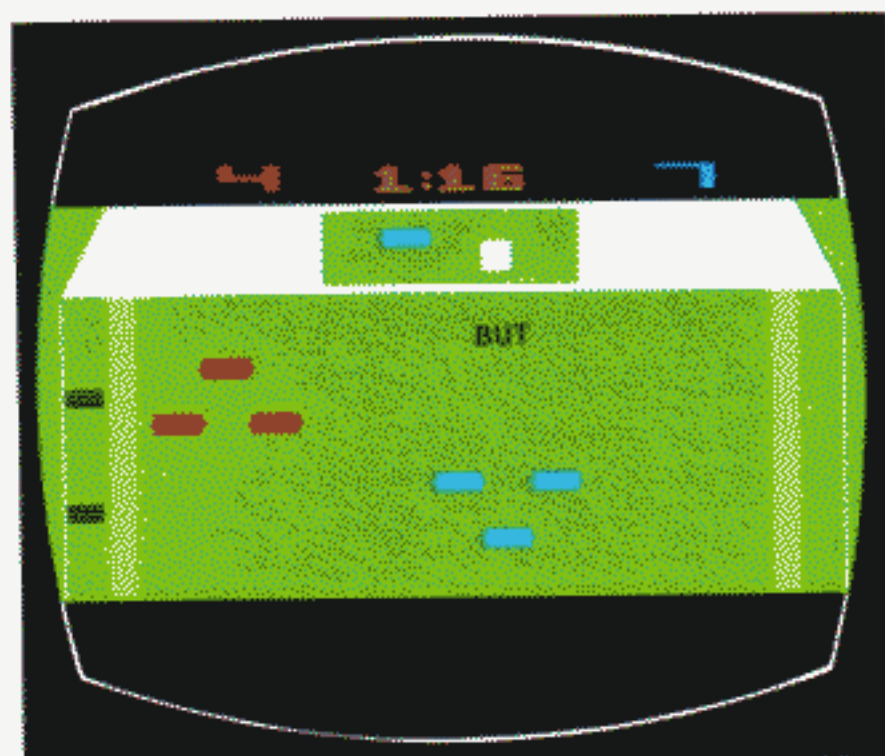


Fig. 5 But

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.

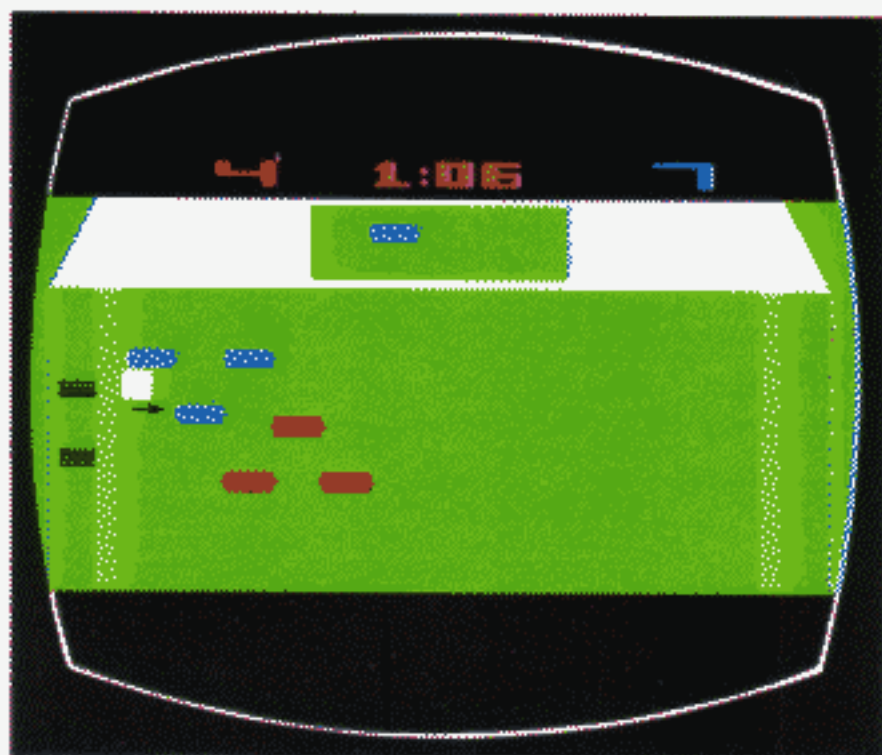


Fig. 6 - Dépassement de touche

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.

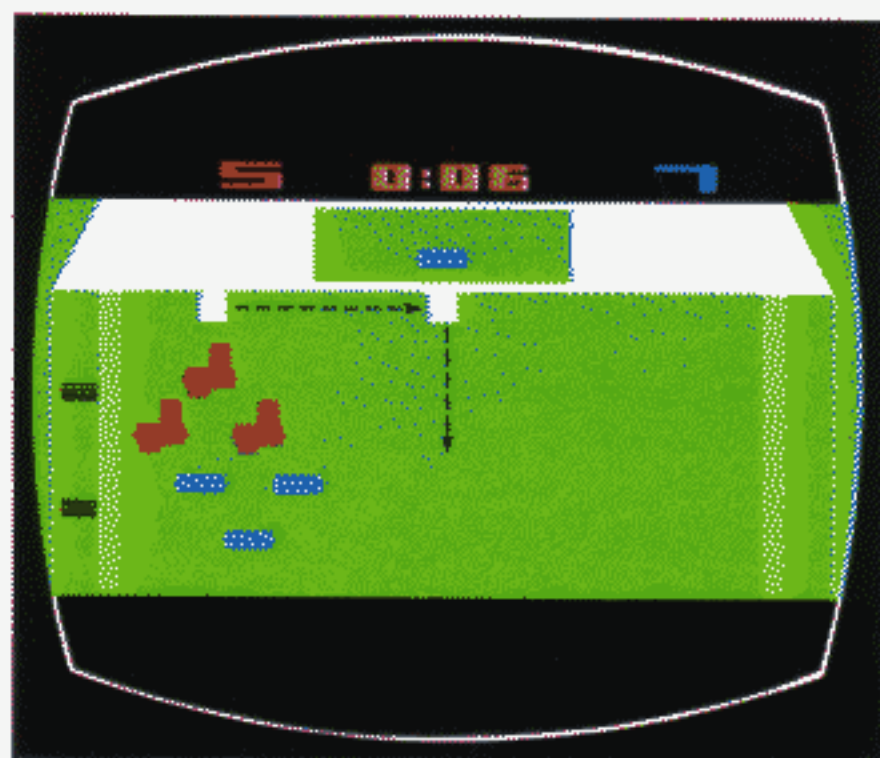


Fig. 7 - Rentrée de touche

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;

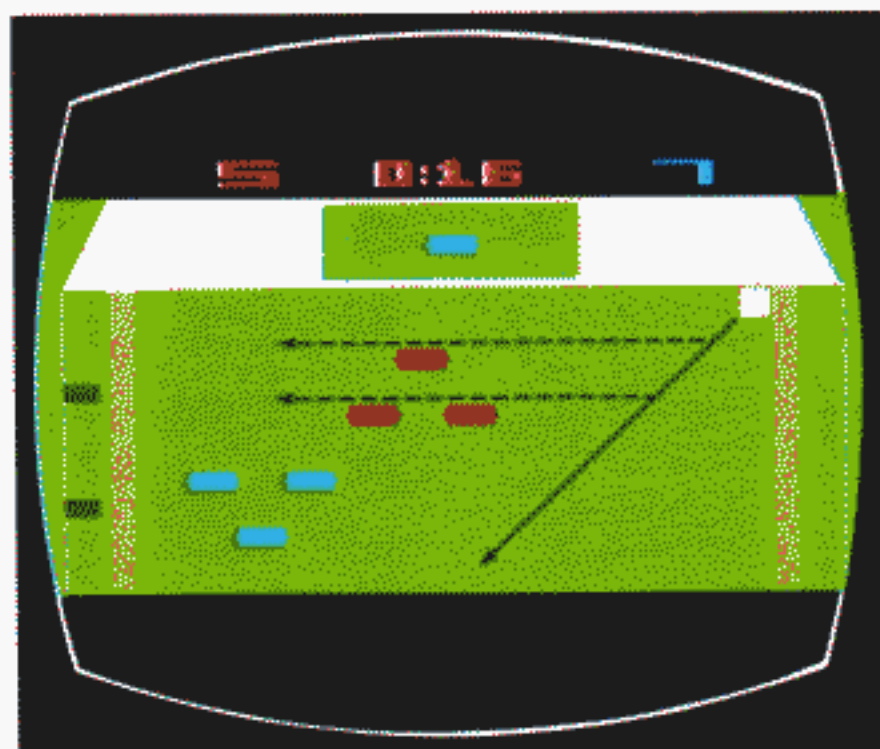


Fig. 8 - Corner

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 manœuvrez 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.

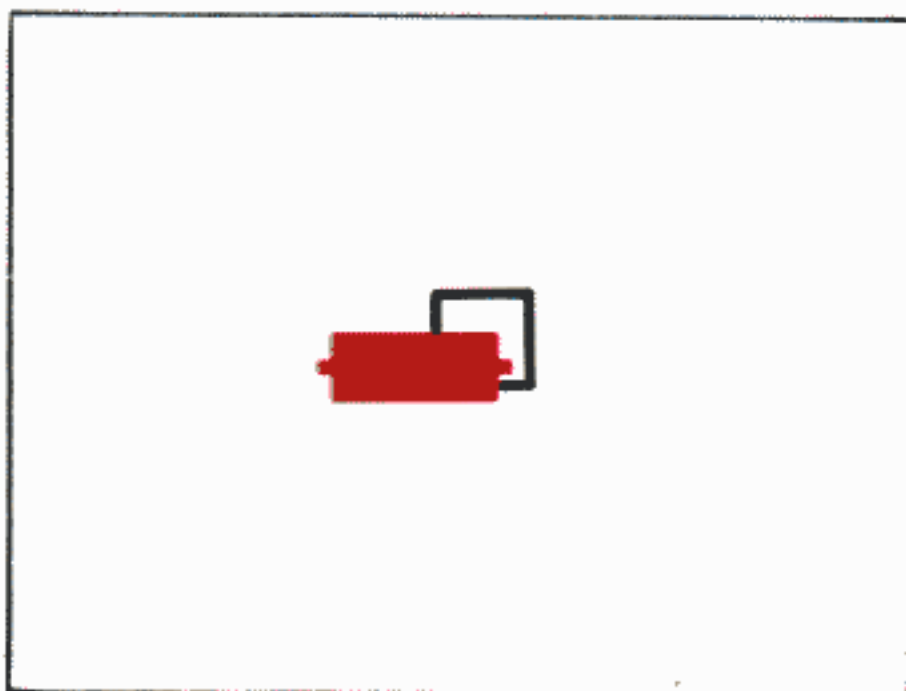


Fig. 9 - Balle interceptée

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.

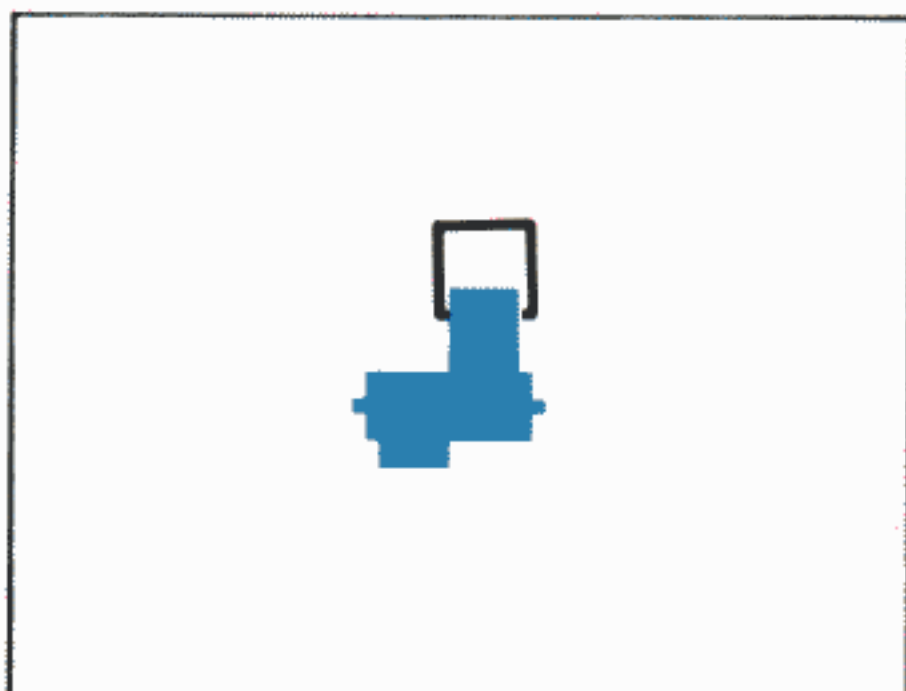


Fig. 10 - Coup franc

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).

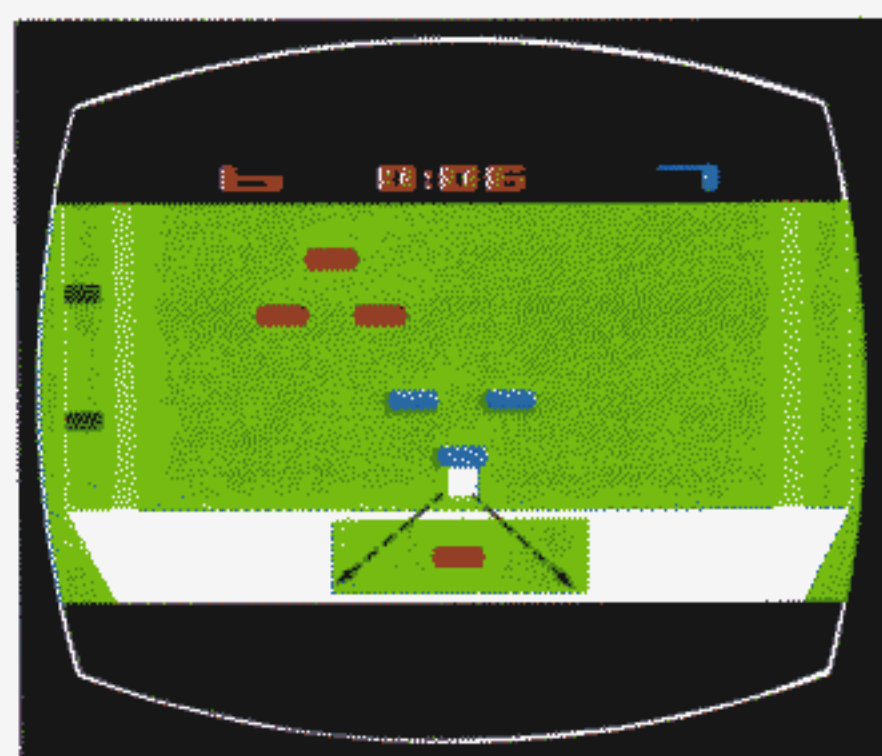


Fig. 11 - Attaque d'avant

L'ATTAQUE DE L'ARRIÈRE

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

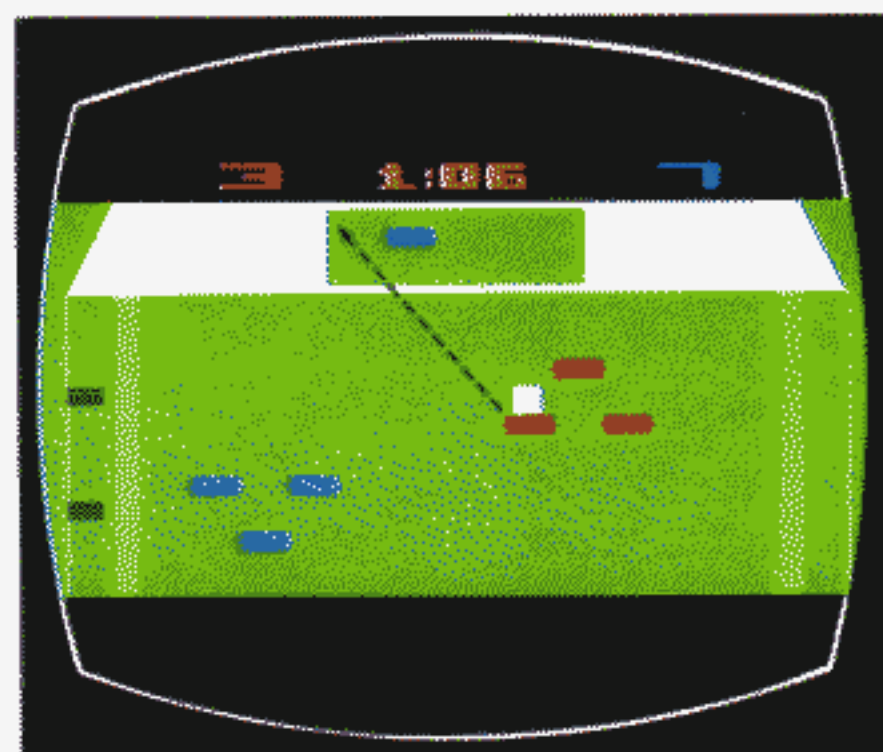


Fig. 12 - Attaque d'arrière

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).

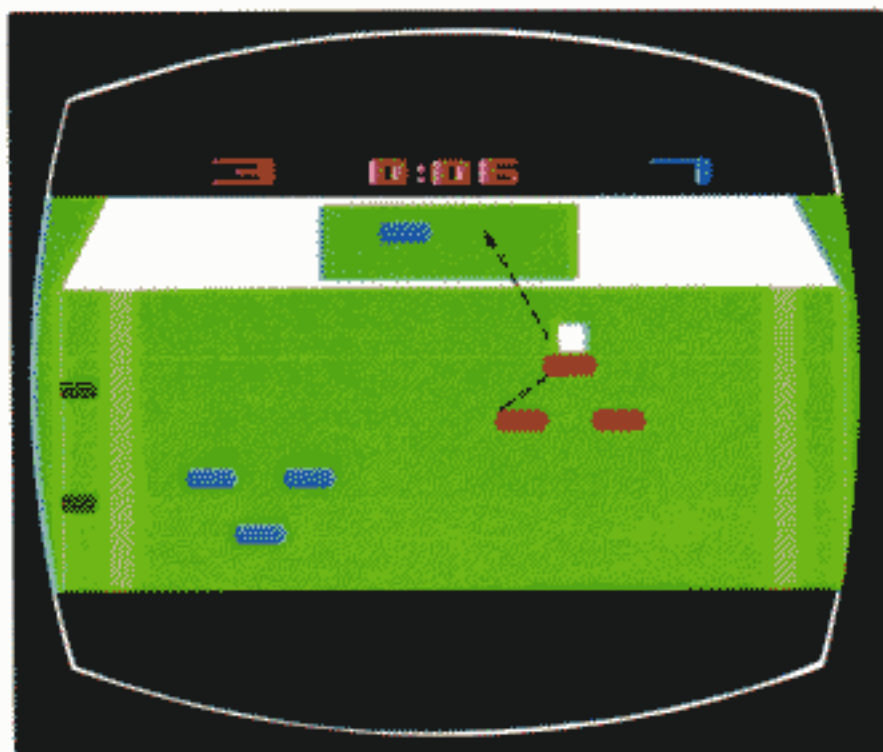


Fig. 13 - Passes

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).

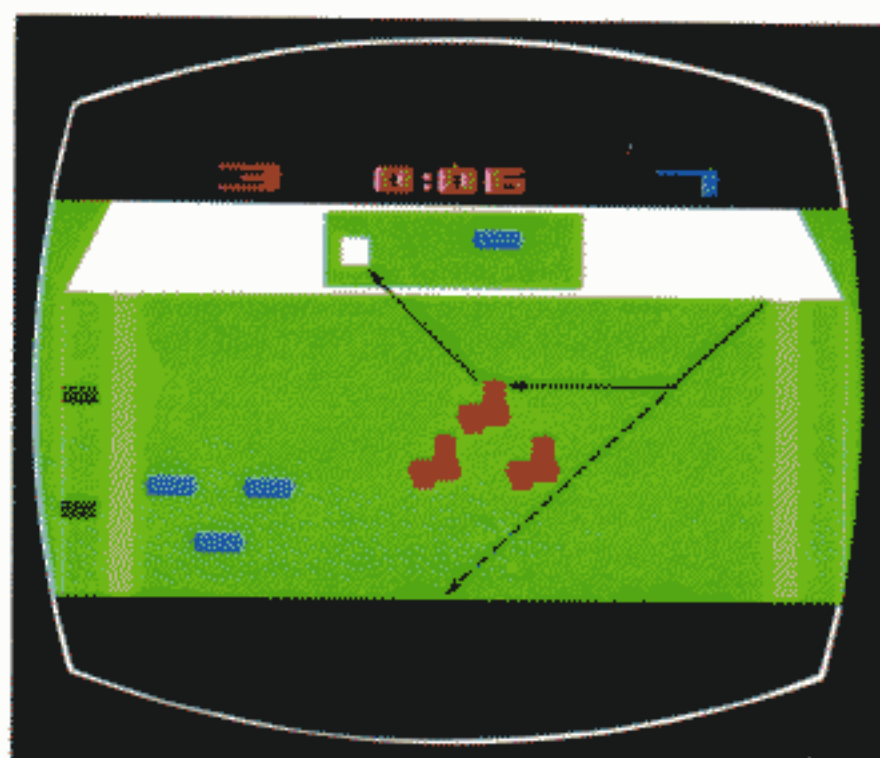


Fig. 14 - Marquer un but sur un corner

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 choisissiez, 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 sélectionnée.

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.

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.