

PROSOCCER 2190

RULEBOOK

ProSoccer 2190 (c) Vulture Publishing Ltd 1990. All rights reserved.
Any unauthorised lending, hiring, copying or other breach of copyright strictly prohibited.
Distributed by Active Sales & Marketing, Unit 4, Acton Mews Business Centre,
310 - 328, Uxbridge Road, Acton Hill, London, W3 9QU, England.

PROSOCCER 2190

RULE BOOK

LOADING INSTRUCTIONS (Atari ST & Amiga) : Insert disk in drive and turn on the computer. Game will load and run automatically. We recommend having formatted a spare disk so that you can save the game.

GET-STARTED: If you can't wait to play, just select 'Edit Team Coaches' from the Options list. Choose any team and press fire, then set it to PLAYER! Exit and keep pressing fire on '**GAME ON!**'

PROSOCCER RULES: ProSoccer is played on an enclosed court - there are no out-of-bounds. The ball is of special construction, designed to survive the tremendous speed it can reach. Goals are at either end and each match lasts 60 minutes divided into four 15 minute quarters. On field each team has 11 players with 5 others available for substitution at any time (unlimited substitution is allowed and needed as ProSoccer is played at high speed). Players are not allowed to control the ball with their hands and through the use of TV replay fouls outlawed.

PROSOCCER LEAGUES: The 16 authorised ProSoccer teams, each have squads of 32 players. Trades between teams for players take place at the end of the 22 game season. Each team is in one of two 8-team leagues. Designed to reduce travel between sides, the leagues are based in America and Europe. You play the other teams in your league twice in a season, all others once.

The winners of the American and European league meet to decide the overall World ProSoccer Champion.

ARCADE GAME

PLAYER CONTROL: You have control over the player 'highlighted' by a large solid arrow of the same colour as your team. He will move in the direction that you put the joystick.

KICKING THE BALL: If you have possession, hold down fire, a gauge will appear. The longer you hold down fire - the more strength will be applied to the kick, pulling back on the joystick will launch the ball up in the air, left and right joystick movement will introduce swerve. Releasing the fire button unleashes the ball.

TACKLING: Direct your player into the path of the player in control of the ball, the relative tackle factors will decide the outcome.

TRAPPING THE BALL: The control factor, which each player has is used to decide whether when a ball comes near/or hits a player, it is controlled or bounced away.

POSITIONS

- BASE POSITION:** The normal area of the field that the player will play in. (Rebase option allows you to change this).
- Z-ZONE:** Will stay, around the base position (Player no.1 is usually designated as 'Z' to defend the goal).
- D-DEFENDER:** Stays towards your goal.
- M-MIDFIELDER:** The playmakers in the middle of the pitch.
- S-STRIKER:** Offensive players stays mostly in the opposition half.
- L-LINE:** They follow the ball keeping on a horizontal line, set by their base position (old fashioned 'WINGERS' can be set up with 'L').
- C-COVER:** Use to mark, man to man/one to one, a member of the opposition.

TIME-OUTS: 5 allowed per quarter can only be called if you have possession. (Called by pressing the Spacebar).

END CHANGES: Happen at the end of each quarter.

START/RESTART AFTER GOAL: Players move to their start formation prior to the ball being dropped in at the centre of the pitch.

NO. OF HUMAN PLAYERS: Once a game has started you can switch between number of players by pressing:
0 - Coach mode, 1 - 1 Player game, 2 - 2 Player game.

COACH MODE: Your player on the ball is controlled by the computer (just like the opposition) - this allows you to concentrate on tactics/player position and substitution just like a real coach! (Timeouts are not required as you can pull off players at any time - just press fire on your joystick!)

COLOUR CLASH: If the two team strips are too close in colour - press 'L' and the problem will disappear.

PLAYER INFORMATION

- NoS** - Number of shots on goal
- NoT** - Number of Tackles
- NoG** - Number of goals scored
- Spd** - How fast the player runs (9 is the best)
- Ctl** - The measure of the players ability to trap/control the ball
- Tkl** - How good at tackling

- MVP:** At the end of the game one player is voted as the Most Valuable Player by the watching Journalists.
- Fit:** Fitness, as the match proceeds players will tire, which in turn will reduce their speed. If you substitute them their speed will return.
- Plid:** Matches played in, sitting on the subs bench for 60 minutes does not count.

MATCH SEQUENCE

A table showing who plays who that week will appear. By moving the joystick up or down you can select:

GAME ON: Play the game. If its between two computer controlled teams - instant result, else the arcade game is on! First select your 16 players who can play from the squad of 32 then give them your orders and you're away!

OPTIONS: Where you can change the team and player names, length of match, save the game, load in a stored game and most important change the teams coach from computer to player!

TOP TEN: Once you've passed the first week you can find out who are the best offensive and defensive players in the league!

Once a complete weeks fixtures have been played the league will appear showing: games played, won, tied, goals scored and goals against. (Please note a win is worth 4 ties so go for it).

At the end of the season, the winners from the two leagues will meet to decide the World Champion! The final Top Ten best offensive and defensive players will then be announced including the most covered MVP of the year.

TRADE PLAYERS: Before a new season starts, you should reassess your squad as their abilities do change - in ProSoccer unfortunately after the age of 30 you head down hill rapidly. You can swap players with any of the teams in the league. When swapping if the player's rating (based on their ability) you're signing is more than the player's rating you're losing, you'll have to make up the difference in Trade Points. You receive Trade Points at the end of the season to spend before the new season starts. The lower your position in the league the more Trade Points you'll get.

GAME ON!

Enough, ProSoccer 2190 was designed to play so **GAME ON!**

PROSOCCER 2190

REGLEMENT

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT (Atari St & Amiga): Introduisez le disque dans l'unité de disques et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Nous vous recommandons de formater un disque sur lequel vous pourrez sauvegarder le jeu.

DEMARRAGE: Si vous êtes impatient de commencer à jouer, sélectionnez tout simplement "Edit Team Coaches" (Editer les Entraîneurs des Equipes) de la liste des options. Choisissez une équipe quelconque et appuyez sur feu quand vous êtes sur "**GAME ON**" (début du jeu).

REGLEMENT DE PROSOCCER: Prosoccer se joue dans un espace clos sans aucune ligne de touche. Le ballon est spécialement construit pour résister à la vitesse vertigineuse qu'elle peut atteindre. Les buts se trouvent à chaque bout du terrain et chaque match dure 60 minutes, divisées en 4 périodes de 15 minutes chacune. Chaque équipe a 11 joueurs sur le terrain et 5 remplaçants qui peuvent être utilisés à tout moment (une substitution sans limite est permise et nécessaire car Prosoccer se joue à une grande vitesse). Les joueurs n'ont pas le droit de contrôler le ballon de la main et les répétitions TV punissent les joueurs qui font des obstructions.

LIGUES PROSOCCER: Les 16 équipes autorisées de Prosoccer sont composées de 32 joueurs chacune. Les transferts de joueurs d'une équipe à l'autre se déroulent à la saison de 22 matches. Chaque équipe appartient à des deux ligues, chacune composée de 8 équipes. Afin de limiter les déplacements des joueurs, les ligues sont basées l'une en Europe et l'autre en Amérique du Nord. Vous jouez contre les équipes de votre ligue deux fois au cours d'une saison et contre les équipes de l'autre ligue une seule fois.

Les vainqueurs de la ligue américaine et de la ligue européenne se rencontrent pour décider du titre de champion du monde de Prosoccer.

JEU D'ARCADES

CONTROLE DU JOUEUR: Vous contrôlez le joueur "mis en évidence" par une grande flèche solide de la même couleur que celle de votre équipe. Le joueur se déplace dans la direction de votre joystick.

TIRS AVEC LE BALLON: Si vous êtes en possession du ballon, maintenez le bouton feu enfoncé. Une jauge apparaîtra. Plus vous vous maintenez le bouton feu enfoncé, plus votre tir sera puissant. Si vous tirez le joystick, le ballon sera lancé en l'air. Les mouvements de joystick vers la gauche et la droite donnent de l'effet au ballon. Si vous relâchez le bouton feu, vous faites partir le ballon.

PLAQUAGES: Dirigez votre joueur sur le joueur qui a le contrôle du ballon. Certains facteurs décideront de l'issue du plaquage.

RECUPERATION DE LA BALLE: Le facteur de contrôle dont dispose chaque joueur décide si une balle qui touche ou arrive sur un joueur est contrôlée ou si elle rebondit loin du joueur.

POSITIONS

POSITION DE BASE: La zone normale du terrain dans laquelle évolue le joueur. (Une option de repositionnement vous permet de changer cela).

ZONE - Z: Le joueur reste dans la position de base (le Joueur No1 est en général appelé "Z" et garde les buts).

DEFENSEUR - D: Reste Reste près des buts.

MILIEU DE TERRAIN - M: Ce sont les joueurs qui se trouvent au milieu du terrain.

ATTAQUANT - S: Les joueurs d'attaque évoluent la plupart du temps dans la moitié du terrain adverse.

LIGNE - L: Ils suivent le ballon selon une ligne horizontale établie par leur position de base ("L" vous permet de créer des "AILIERS" traditionnels).

COUVERTURE - C: A utiliser pour marquage individuel de l'opposition.

TIME-OUTS (Arrêts de Jeu): Vous avez jusqu'à 5 arrêts de jeu par quart d'heure. Vous ne pouvez demander un arrêt de jeu que si vous êtes en possession du ballon. (Pour cela, appuyez sur la Barre d'Espacement).

CHANGEMENTS DE CAMP: Ils se produisent à la fin de chaque quart d'heure.

REDEMARRAGE APRES UN BUT: Les joueurs se remettent dans leurs positions avant que la balle ne soit ramenée au centre du terrain.

NOMBRE DE JOUEURS HUMAINS: Une fois une partie entamée, vous pouvez changer le nombre de joueurs en appuyant sur:

0 - Mode entraîneur, 1 - Jeu à un joueur, 2 - Jeu à deux joueurs.

MODE ENTRAINEUR: Le joueur en possession de la balle est contrôlé par l'ordinateur (tout comme l'opposition). Ceci vous permet de vous concentrer sur la tactique, la position des joueurs et les substitutions tel un vrai entraîneur! (Les arrêts de jeu ne sont pas nécessaires car vous pouvez faire sortir des joueurs à tout moment en appuyant sur Feu sur votre Joystick!)

SIMILARITE DES COULEURS: Si les deux équipes portent des tenues de couleur trop rapprochée, appuyez sur "L" et le problème sera résolu!

INFORMATIONS SUR LES JOUEURS

- NoS** - Nombre de tirs aux buts
- NoT** - Nombre de plaquages
- NoG** - Nombre de buts marqués
- Spd** - Rapidité du joueur (9 est le meilleur score)
- Ch** - Mesure la capacité du joueur à arrêter/contrôler le ballon
- Tkl** - Compétence aux plaquages

MVP: A la fin du jeu, un joueur est voté Meilleur Joueur par les Journalistes.

Fit: Condition physique. A mesure que le match se déroule, les joueurs se fatiguent, ce qui diminue la rapidité de leurs mouvements. Si vous les faites remplacer, ils se rétablissent.

Pld: Nombre de matches joués. Les 60 minutes passées sur le banc des remplaçants ne comptent pas.

SEQUENCE D'UN MATCH

Un programme de rencontres apparaît. En déplaçant le joystick vers le haut ou vers le bas, vous pouvez sélectionner:

GAME ON (Début du jeu): Commencez la partie. Si elle se dispute entre deux équipes contrôlées par l'ordinateur, le résultat est instantané. Autrement, vous jouez le jeu d'arcades. Sélectionnez d'abord les 16 joueurs qui feront partie de l'équipe parmi les 32 prétendants puis donnez-leur vos ordres et...en avant!

OPTIONS: Vous pouvez changer les noms des équipes et des joueurs, modifier la durée du jeu, sauvegarder le jeu, charger un jeu enregistré et surtout passer d'un entraîneur-ordinateur à un entraîneur-joueur.

LES DIX MEILLEURES EQUIPES: Au bout d'une semaine de jeu, vous pouvez vérifier qui sont les meilleurs attaquants et défenseurs de la ligue!

Une fois toutes les rencontres de la première semaine terminées, le classement de la ligue apparaîtra avec les informations suivantes: matches joués, gagnés, nuls, buts pour et buts contre. (Remarquez qu'une victoire équivaut à 4 matches nuls; essayez donc de gagner).

A la fin de la saison, les champions des deux ligues se rencontreront pour décider qui sera le champion du monde! Les dix meilleurs attaquants et défenseurs de la ligue seront alors annoncés, ainsi que le meilleur joueur de l'année.

ACHAT DE JOUEURS: Avant le début d'une nouvelle saison, vous devez procéder à une ré-évaluation des capacités de votre équipe. Dans Prosoccer, vous tendez malheureusement

ment à régresser après l'âge de 30 ans. Vous pouvez échanger des joueurs avec n'importe quelle équipe de la ligue. Si le taux de valeur (basé sur le niveau technique) du joueur que vous achetez est plus élevé que celui que vous échangez, vous devez payer la différence en Points d'Echange. Vous obtenez des Points d'Echange à la fin de la saison et vous devez les dépenser avant le début de la nouvelle saison. Plus vous vous trouvez au bas du tableau dans le classement, plus vous obtenez de Points d'Echange.

ATTENTION AU DEPART!

Assez dit comme ça! Prosoccer 2190 est un jeu d'action. **Allons-y donc!**

PROSOCCKER 2190

REGOLAMENTO

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO (ATARI ST E AMIGA): Inserisci il dischetto nell'unità disco e accendi l'elaboratore. Il gioco si carica e gira automaticamente. Si consiglia di formattare un dischetto di riserva su cui salvare il gioco.

AVVIO: Se non vuoi aspettare per giocare, seleziona 'Edit Team Coaches' (Composizione Allenatori) dalla lista delle opzioni. Scegli una squadra e premi FUOCO, poi metti su **PLAYERI (GIOCATOREI)**. Esci e continua a premere FUOCO su '**GAME ON' (GIOCO AVVIATO)**

REGOLAMENTO: ProSoccer si gioca in palestra al chiuso - non ci sono delimitazioni. La palla è di costruzione speciale, progettata per sopravvivere alle tremende velocità che può raggiungere. Le porte sono situate in una delle estremità e ogni partita dura 60 minuti, suddivisi in 4 tempi di 15 minuti ciascuno. Ogni squadra schiera 11 giocatori in campo, con altri 5 disponibili per le sostituzioni in qualsiasi momento (non ci sono limiti alle sostituzioni, necessarie data l'alta velocità con cui viene giocato ProSoccer). I giocatori non possono toccare la palla con le mani, e i falli sono perseguiti con l'uso del replay TV.

LEGHE: Le 16 squadre autorizzate, dispongono di una rosa di 32 giocatori ciascuna. Al termine della stagione di 22 partite, si svolgono le compravendite dei giocatori tra le varie squadre. Ogni squadra milita in uno dei due campionati a 8 squadre. Predisposti per ridurre le trasferte, i campionati si svolgono in America e in Europa. Tu incontri le altre squadre del tuo campionato due volte in una stagione, tutte le altre le incontri una sola volta.

I vincitori dei campionati americano ed europeo, si incontrano poi per decidere il Super Campione Mondiale.

GIOCO ARCADE

CONTROLLO GIOCATORE: Tu hai il controllo del giocatore evidenziato da una grossa freccia piena, con gli stessi colori della tua squadra. Il calciatore si muove nella direzione che imprimi al joystick.

CALCIARE LA PALLA: Se sei in possesso di palla, tieni schiacciato FUOCO e appare un indicatore. Più a lungo tieni schiacciato FUOCO, più il tiro risulta forte, e tirando indietro il joystick, la palla inizia la traiettoria. I movimenti a destra e a sinistra col joystick, imprimono l'effetto. Quando rilasci il bottone di FUOCO, la palla parte.

MARCATURE: Dirigi il calciatore incontro a quello in possesso di palla, e il relativo fattore di marcatura decide il risultato.

STOPPATE: Il fattore di controllo di cui dispone ogni calciatore, decide se la palla viene controllata o sbalzata via quando arriva o sbatte sul giocatore.

POSIZIONI

- POSIZIONE BASE:** E' la normale zona del campo in cui opera il calciatore. (L'opzione Rebase, ti permette di cambiarla).
- Z-ZONA:** Piazzamento nella posizione di base (il Numero 1 è di solito designato come Z a difendere la porta).
- D-DIFENSORE:** Piazzato vicino alla porta.
- M-CENTRO:** Il regista in mezzo al campo.
- S-ATTACCANTE:** Giocatori d'attacco piazzati per lo più nella metà campo avversaria.
- L-LINEA:** Seguono la palla tenendosi in linea orizzontale, stabilita dalla loro posizione di base (le vecchie "ALI" sono così impostate con L).
- C-COPERTURA:** Usata per marcatura ad uomo contro un giocatore della squadra avversaria.

SOSPENSIONI: Ne sono permesse 5 in ogni tempo, e puoi invocarle solo quando sei in possesso di palla. (Chiami premendo la BARRA SPAZIATRICE).

CAMBIO CAMPO: Avviene al termine di ogni tempo.

AVVIO/RIAVVIO DOPO IL GOL: I giocatori si riportano nella formazione d'inizio prima che palla venga posta a centro campo.

NUMERO DI GIOCATORI UMANI: Quando un gioco è iniziato, puoi cambiare il numero dei partecipanti premendo:
0 - Modulo Allenatore, 1 - Gioco da Soli, 2 - Gioco a 2.

MODULO ALLENATORE: Il calciatore sulla palla viene controllato dal computer (proprio come gli avversari) - questo ti permette di concentrarti sulla tattica/posizione del calciatore e sulle sostituzioni, proprio come un vero allenatore! (Le sospensioni non sono richieste, dato che puoi togliere giocatori in ogni momento - basta premere FUOCO sul joystick!)

CONFUSIONE DI COLORI: Se le maglie di due squadre sono di colore troppo simile, premi 'L' e il problema scompare.

DATI GIOCATORE

- NoS** - Numero di tiri a rete
NoT - Numero di Contrate
NoG - Numero di reti segnate
Spd - Quanto è veloce il giocatore (9 è il massimo)

- Cti** - Misura dell'abilità del giocatore a stoppare/controllare la palla
Tkl - Quanto è bravo a marcare

MVP: A fine partita, un giocatore viene votato quale Giocatore Più Prezioso da parte dei giornalisti presenti.

Fit: Condizione. Col procedere della partita, i giocatori si stancano e questo diminuisce la loro velocità. Sostituendoli, la velocità ritorna.

Pld: Partite giocate. Stare seduti in panchina con le riserve per 60 minuti, non conta.

SEQUENZA PARTITA

Una tabella che indica chi gioca quella settimana. Muovendo il joystick SU o GIÙ, puoi selezionare:

GAME ON (SI GIOCA): Giochi la partita. Se è tra due squadre controllate dal computer, il risultato è istantaneo, altrimenti vai in gioco arcade! Per prima cosa, seleziona i 16 giocatori da mettere in campo da una rosa di 32, poi dagli le istruzioni e via!

OPZIONI: Qui è dove puoi cambiare i nomi della squadra e dei giocatori, la durata della partita, salvare il gioco, caricare un gioco salvato e, la cosa più importante, puoi cambiare gli allenatori da computer a Giocatore!

PRIMI DIECI: Una volta superata la prima settimana, puoi vedere chi sono i migliori difensori e attaccanti del campionato!

Completate tutte le partite di una settimana, appare la classifica che indica: le partite giocate, quelle vinte, quelle pareggiate, le reti fatte e quelle subite. (Nota che la vittoria vale quanto 4 pareggi, per cui cerca di vincere).

Al termine della stagione, i vincitori dei due campionati si incontrano per decidere chi sarà il Campione del Mondo! Vengono quindi annunciati i Dieci Migliori difensori e attaccanti, compreso l'ambito MVP dell'anno.

COMPRAVENDITA: Prima dell'inizio di una nuova stagione, devi riesaminare la tua rosa, dato che le capacità cambiano - e in ProSoccer, purtroppo, dopo i 30 anni si cala rapidamente. Puoi fare scambio di giocatori con qualunque altra squadra del campionato. Quando fai uno scambio, se la quotazione del giocatore (basata sulla sua abilità) che vuoi ingaggiare è superiore a quella del giocatore che vuoi dar via, devi pagare la differenza con Punti Mercato. Questi li ricevi al termine di un campionato, da spendere poi prima dell'inizio della nuova stagione. Più sei in basso in classifica, più Punti Mercato ricevi.

SI GIOCA!

Adesso basta. ProSoccer 2190 è stato disegnato per giocare, per cui **VAI!**

PROSOCCER 2190

DIE REGELN

LADE-INSTRUKTIONEN (Atari ST & Amiga): Geben Sie die Diskette in das Laufwerk und schalten Sie den Computer ein. Das Spiel lädt sich und läuft automatisch. Wir empfehlen Ihnen, eine formatierte Ersatz-Diskette bereitzuhaben, sodaß Sie das Spiel sichern können.

SPIELBEGINN: Wenn Sie es kaum abwarten können, Ihr Spiel zu beginnen, wählen Sie 'Edit Team Coaches' von den auf der Liste angegebenen Optionen. Wählen Sie dann eine Mannschaft, indem Sie auf 'Feuer' drücken und sie auf PLAYER einstellen. Gehen Sie heraus und halten Sie 'Feuer' auf '**GAME ON**' gedrückt!

PROSOCCER-REGELN: ProSoccer wird auf einem eingeschlossenen Platz gespielt - es gibt keine Zutrittsverbote. Der Ball besteht aus einem besonderen Material, das speziell für die enorme Geschwindigkeit, die der Ball erreichen kann, konzipiert wurde. An beiden Enden des Feldes steht ein Tor. Die Spieldauer beträgt 60 Minuten, aufgeteilt in vier Spielperioden von jeweils 15 Minuten. Jede Mannschaft hat 11 Spieler auf dem Platz und 5 Ersatzspieler, die zu jeder Zeit ausgewechselt werden können (unbeschränktes Auswechseln ist erlaubt und notwendig, weil ProSoccer mit einer sehr hohen Geschwindigkeit gespielt wird). Die Spieler dürfen den Ball nicht mit der Hand berühren; sie werden disqualifiziert, wenn sie eine Fernseh-Wiederholung benutzen oder foulen.

PROSOCCER-LIGA: Es gibt 16 anerkannte ProSoccer Mannschaften, von denen jede eine Gruppe von 32 Spielern hat. Der Austausch und Verkauf von Spielern findet am Ende der 22. Spielsaison statt. Es gibt 2 Ligen mit je 8 Mannschaften. Eine Liga spielt in Europa, die andere in Amerika, damit die Anreise zu einem Spiel nicht so lang ist. Gegen die Mannschaften in Ihrer Liga spielen Sie zweimal in einer Spielsaison, gegen die anderen Mannschaften einmal.

Die Gewinner der amerikanischen und der europäischen Liga spielen schließlich gegeneinander. Der Sieger ist der ProSoccer-Meister.

ARCADESPIEL

SPIELER-KONTROLLE: Ihre Kontrolle über den Spieler wird durch einen großen, dicken Pfeil angezeigt, der dieselbe Farbe hat, wie Ihre Mannschaft. Er bewegt sich in die Richtung, in die Sie den Joystick halten.

SCHIESSEN DES BALLE: Wenn Sie im Ballbesitz sind, drücken Sie "Feuer" - es erscheint eine Meßanzeige. Je länger Sie "Feuer" halten, desto härter wird der Schuß. Wenn Sie den Joystick zurückziehen, schießen Sie den Ball in die Luft. Wenn Sie den Joystick nach rechts oder links bewegen, schneiden bzw. dribbeln Sie den Ball. Wenn Sie den Feuerknopf

loslassen, schießen Sie den Ball ab.

DAS TACKLING: Führen Sie Ihren Spieler an den Gegenspieler heran, der den Ball hat; die Stärke Ihres Angriffs entscheidet über den Ausgang.

STOPPEN DES BALLE: Jeder Spieler besitzt einen Kontrollfaktor, mit dem er entscheiden kann - wenn der Ball sich nähert, oder einen Spieler trifft - ob der Ball unter Kontrolle ist, oder wegspringt.

POSITIONEN

GRUNDPOSITION: Der Bereich des Spielfeldes, in dem der Spieler normalerweise spielt. (Sie haben die Möglichkeit, diese Grundpositionen zu verändern).

Z-ZONE: Bleibt in der Nähe der Grundposition (In der Regel erhält der Spieler Nr. 1 die Funktion "Z", um das Tor zu verteidigen).

D-VERTEIDIGER: Bleibt vor Ihrem Tor.

M-MITTELFELDSPIELER: Das sind die Spieler im Mittelfeld.

S-STÜRMER: Die offensiven Spieler, die sich meistens in der gegnerischen Hälfte aufhalten.

L-FLÜGEL: Sie verfolgen den Ball von Ihrer Grundposition aus entlang einer Linie
(die traditionellen Flügelspieler können mit "L" aufgestellt werden).

C-DECKEN: Benutzen Sie diese Funktion, um Gegenspieler im Mann-gegen-Mann bzw. Einzelkampf abzudecken

AUSZEIT: Es gibt 5 Auszeiten pro Spielviertel, die Sie nur fordern können, wenn Sie im Ballbesitz sind. (Wird durch Drücken der Leertaste gefordert).

SEITENWECHSEL: Am Ende jedes Spielviertels.

ANSTOSS: Die Spieler begeben sich zu Ihrer Grundposition, bevor der Ball auf die Anstoßstelle gelegt wird.

ANZAHL DER SPIELER: Wenn das Spiel begonnen hat, können Sie die Anzahl der Spieler variieren, indem Sie folgende Tasten drücken:

0 = Trainer-Modus, 1 = 1 Spieler gegen Computer, 2 = 2 Spieler-Modus

TRAINER-MODUS: Ihr Spieler, der den Ball besitzt, wird vom Computer gelenkt; das gleiche gilt für die gegnerische Mannschaft. Dies ermöglicht Ihnen, sich, wie ein echter Trainer, auf Taktiken, Spieler-Positionen und Spielerwechsel zu konzentrieren! (Sie benötigen keine

Auszeiten, da Sie die Spieler jederzeit vom Spielfeld nehmen können - drücken Sie lediglich 'Feuer' auf Ihrem Joystick!)

FARB-IDENTITÄT: Falls die Farben der Trikots der beiden Mannschaften zu ähnlich sind, drücken Sie 'L' - und das Problem ist gelöst.

SPIELER-INFORMATION

- NoS** - Anzahl der Torschüsse
- NoT** - zeigt, wie oft man den Gegner gestoppt hat
- NoG** - Anzahl der erzielten Tore
- Spd** - Geschwindigkeit des Spielers (Höchstgeschwindigkeit beträgt 9)
- Ch** - mißt das Ballgeschick des Spielers
- Tkl** - zeigt, wie gut der Gegner gestoppt wird

- MVP:** Am Ende des Spiels ernennen die zuschauenden Journalisten einen Spieler zum "Besten Spieler".
- Fit:** Im Laufe des Spiels wird die Kondition der Spieler nachlassen, sodaß sie nicht mehr so schnell laufen können. Wenn Sie frische Spieler auswechseln, haben sie Ihre ursprüngliche Geschwindigkeit wieder.
- Pid:** Anzahl der Spiele, in denen man eingesetzt wurde. Wenn man 60 Minuten auf der Ersatzbank gesessen hat, zählt das nicht.

SPIELABLAUF

Es erscheint eine Tafel, die anzeigt wer in dieser Woche gegen wen spielt. Sie können auswählen, indem Sie den Joystick nach oben oder unten bewegen:

GAME ON: Das Spiel fängt an. Wenn zwischen zwei Computer gesteuerten Mannschaften gespielt wird, erhalten Sie sofort das Ergebnis, andernfalls läuft das Arcadespiel! Wählen Sie zunächst von den 32 Spielern Ihrer Gruppe 16 Spieler aus und geben Sie Ihnen Anweisungen!

OPTIONS: Hier können Sie die Mannschaften, die Namen der Spieler und die Länge des Spiels variieren, sowie das Spiel sichern, ein gespeichertes Spiel laden, was besonders wichtig ist. Sie können den Mannschafts-Trainer von Computer auf Spieler umschalten!

TOP TEN: Nach der ersten Woche können Sie herausfinden, welche die besten Offensiv- und Defensiv-Spieler in der Liga sind!

Nachdem der Spielplan einer Woche komplett gespielt worden ist, erscheinen folgende Daten der Liga: Zahl der Spiele, wieviele gewonnen und unentschieden; Treffer der eigenen Mannschaft und der Gegner. (Beachten Sie, daß ein Sieg genausoviel zählt, wie 4 Unentschieden - Strengen Sie sich also an).

Am Ende der Spielsaison treffen die Tabellenersten der beiden Ligen aufeinander und spielen um den Weltmeistertitel! Die 10 besten Verteidiger und Stürmer werden dann

bekannt gegeben, und der begehrte Titel des "Besten Spielers des Jahres" wird verliehen.

SPIELERKAUF/-VERKAUF: Bevor die neue Spielsaison beginnt, sollten Sie die Spieler Ihrer Gruppe überprüfen, denn leider hat man beim ProSoccer ab 30 nur noch schlechte Chancen. Sie können mit jeder Mannschaft Ihrer Liga Spieler tauschen. Wenn die Qualität des Spielers, den Sie kaufen, besser ist als die des Spielers, den Sie verkaufen, müssen Sie die Differenz mit Handels-Punkten ausgleichen. Am Ende der Spielsaison erhalten Sie Handels-Punkte, die Sie vor Beginn der neuen Saison verwenden können. Je niedriger Ihr Tabellen-Platz in der Liga ist, desto mehr Handels-Punkte werden Sie erhalten.

LOS GEHTS!

Das reicht jetzt. ProSoccer 2190 wurde entworfen, um gespielt zu werden! **Also, los geht's!**



This was brought to you

from the archives of

<http://retro-commodore.eu>