

# PLAYER MANAGER

ATARI

MUSEUM.NL

- Laden:
- Amiga - Plaats de diskette in de diskdrive wanneer de computer om de Workbench vraagt.
  - Atari ST - Plaats de diskette in de diskdrive en zet de computer aan.
  - C64 disk - Type LOAD"\*\*\*",8,1 en druk de <RETURN> toets in.
  - C64 cass. - Druk de toetsen <SHIFT> en <RUN/STOP> tegelijk in. Druk hierna de <PLAY> toets van de cassetterecorder in.
  - MS-DOS - Zie voor de juiste laadinstructies het label van de diskette

- Besturing: Manager - muis besturing  
Wedstrijd - joystick

## Inleiding

Een amateur-voetbalclub heeft een nieuwe speler/manager aangetrokken. Deze beschikt als international over een enorme dosis ervaring die hij kan gebruiken om zijn nieuwe club naar een snelle promotie te leiden. Voor de uiteindelijke promotie naar de Eredivisie zijn een goed team en goede tactische concepten vereist.

Het spel bevat vier standaard tactieken, die hun waarde reeds in de praktijk hebben bewezen. De coach kan deze tactische concepten verder verfijnen of zelf geheel nieuwe tactieken opstellen. Voor het versterken van het team kan hij de transfermarkt op gaan. Er doen meer dan 1000 spelers aan de competitie mee, dus de keus is ruim. Elk van deze spelers is een individu met een unieke combinatie van diverse eigenschappen en vaardigheden.

Het beheer van de financiën is een zaak van het bestuur. De coach krijgt van dit bestuur regelmatig te horen hoeveel geld er beschikbaar is voor het aankopen van nieuwe spelers. Als de manager meer geld nodig heeft, kan hij daartoe een verzoek indienen bij het bestuur. Wanneer het de club financieel slecht gaat, kan het bestuur echter ook vragen om spelers te verkopen.

Voor het spelen van de wedstrijden wordt gebruik gemaakt van een verbeterde versie van het spel 'Kick Off', waarin de snelheid en besturingsmogelijkheden bewaard zijn gebleven. De wedstrijden duren steeds twee halften van vijf minuten. De coach kan desgewenst ook zelf aan de wedstrijden deelnemen. Hiervoor bestaan twee opties. Ten eerste kan hij de speler besturen die zich het dichtst bij de bal bevindt. Als tweede mogelijkheid kan hij zich beperken door het besturen van de speler op de positie waarin de manager zichzelf heeft opgesteld. De manager kan echter uitsluitend bij deze laatste optie terugvallen op zijn ervaring als international. Spelend op alle andere posities neemt hij de vaardigheden van die speler over. Als de wedstrijd wordt onderbroken kunnen wisselers in het veld worden gebracht. Ook kan hij het team dan een andere tactische opdracht meegeven.

Als de manager gebruik maakt van de mogelijkheid om de wedstrijd vanaf de zijlijn gade te slaan, kan hij de verrichtingen van een bepaalde speler op de voet volgen. Hierdoor kan hij de speler beoordelen op zijn kwaliteiten, hetgeen een onmisbaar hulpmiddel is voor het aankoopbeleid van nieuwe spelers. Het is bovendien mogelijk om de wedstrijd versneld te laten plaatsvinden. De manager houdt dan echter wel de mogelijkheid om een andere tactiek te volgen en/of wisselers in te zetten.

De kansen op succes worden aanmerkelijk vergroot door de informatie die over de afzonderlijke spelers beschikbaar is regelmatig te bestuderen. De vaardigheden van de spelers veranderen namelijk na iedere training en onder invloed van de opgedane wedstrijd ervaring. Deze verbeteringen hebben altijd betrekking op de positie waarin de speler is opgesteld. Het is echter zeer wel mogelijk dat hij op een andere plaats in het elftal veel beter tot zijn recht komt. De manager kan experimenteren door de speler op verschillende plaatsen te trainen, waardoor hij misschien een verborgen talent aan het licht brengt.

De werkelijke taak van de manager ligt in het doorgronden van de invloed die gebeurtenissen van buitenaf kunnen hebben op het moreel van een afzonderlijke speler of op het gehele team. Door weloverwogen maatregelen moet de manager proberen de nadelige effecten op te heffen. De manager moet zich bewust zijn van de invloed die hij op het team uitoefent door zelf mee te spelen. De belangrijkste beslissing die hij te nemen krijgt is het bepalen van het tijdstip waarop hij zijn voetbalschoenen definitief aan de wilgen hangt.

Te allen tijde moet de manager acht slaan op het moreel van de individuele spelers en dat van het team. Het moreel heeft effect op de prestaties van een speler, hetgeen weer tot uiting komt in de prestaties van het gehele team. Van tijd tot tijd verschijnt het BERICHT scherm. Dit scherm vormt het instrument waarmee het bestuur en de trainer de manager op de hoogte houden. Ook worden er interessante nieuwsberichten getoond. Sommige hiervan zullen de beslissingen van de manager beïnvloeden, andere niet. Het is raadzaam om kennis te nemen van de berichten van het bestuur. Per slot van rekening beslist dat of de manager de volgende week nog steeds voor de club werkt.

#### MANAGEMENT - Nieuw spel

##### LET OP

Voor het saven van een spel is een data-diskette nodig. Hiervoor kan zowel een lege, geformatteerde, diskette worden gebruikt als een diskette die reeds eerder werd gebruikt om 'Player Manager' te saven.

Plaats de diskette in de diskdrive en druk op een willekeurige toets. Het duurt ongeveer 8 minuten voordat de diskette is geïnitialiseerd. U wordt dan gevraagd om een filenaam toe te kennen. Op het volgende beeldscherm wordt de naam van de speler/manager en zijn club getoond, tesamen met zijn eerdere prestaties. Via het toetsenbord kunnen de namen van zowel de speler/manager als zijn club worden gewijzigd. Het programma biedt daarna de volgende keuzes:

**SPEEL ALS TEAM** - Door het selecteren van deze optie kunt u alle spelers op het veld besturen.

**SPEEL IN POSITIE** - De manager speelt nu op zijn eigen positie als aanvaller. Dit is de beste manier om 'Player/Manager' te spelen. Een manager die als team speelt wordt belemmerd door de grote verscheidenheid aan menselijke trekjes van de afzonderlijke spelers.

Het volgende scherm stelt u in staat om alle clubs en hun positie in de ranglijsten van de verschillende divisies te bekijken. U kunt de namen zelf veranderen via het toetsenbord. Als de door u gekozen naam reeds in een andere divisie voorkomt, dan wordt deze

laatste vervangen door BURY. Het is niet toegestaan om dezelfde clubnaam in verschillende divisies te gebruiken. U wordt verzocht om alle namen van de clubs in de verschillende divisies te bekijken voordat u deze optie verlaat. Alleen op dit punt in het programma kunnen de clubnamen worden veranderd.

Het is ook mogelijk om een lijst met eerder opgeslagen namen in te laden of om de nieuwe namen op te slaan zodat deze later opnieuw kunnen worden gebruikt.

MANAGEMENT - Hervat een spel.

Deze optie toont de filenamen van alle eerder gespeelde spellen.

#### HOOFDMENU:

De opties die in dit menu worden opgesomd voeren u naar de verschillende onderdelen van het spel. Selecteer deze mogelijkheid door middel van de muis. Het weeknummer van het lopende seizoen wordt getoond. Dit wordt na een competitie wedstrijd automatisch verhoogd.

**Het team:** Dit scherm toont de naam, leeftijd, positie, rugnummer en status van alle spelers in het team.

**Positie:** Er bestaan vier verschillende categorieën, te weten: Aanvaller, verdediger, middenvelder en keeper. Een speler die op een bepaalde positie wordt getraind zal metertijd de bij die positie horende speciale vaardigheden onder de knie krijgen.

**Rugnummer:** Rugnummer 1 is voorbehouden aan de doelverdediger. Alle andere rugnummers worden bepaald door de keuzen die u maakt bij het ontwerpen van een nieuwe tactiek.

**Status:** De status toont of de speler kan worden geselecteerd. Indien de speler is geblesseerd of geschorst verschijnen respectievelijk de letters "B" of "S". Als een speler op de transferlijst is geplaatst wordt dat getoond door de letter "T". Indien de speler op eigen verzoek op de transferlijst is geplaatst verschijnt de letter "V". Deze informatie kan belangrijk zijn voor de manager. Klik de muis in de status kolom voor een gedetailleerde informatie over elke speler.

#### SPELER INFORMATIE

De details over de eigenschappen en behendigheid van de spelers kunnen worden opgevraagd door het pijltje met behulp van de muis naar de naam van een speler te bewegen en te klikken. De eigenschappen en de kwaliteiten van de spelers wordt in een getal weergegeven. Het getal 100 geeft hierbij het gemiddelde weer. Een getal van 400 voor de snelheid van de spelers betekent dan dat deze speler vier maal zo snel is als gemiddeld. De informatie die voor de spelers wordt gegeven moet nauwkeurig worden bestudeerd. Let hierbij speciaal op de veranderingen in deze cijfers die in de loop der tijd plaatsvinden.

#### STATUS SCHERM

Klik op de statuskolom om voor elke willekeurige speler uit het team de status op te vragen. De beschikbare informatie bestaat uit:

**Blessure:** Geeft de manager een gedetailleerd verslag van de blessure en een schatting voor de periode waarvoor de speler vermoedelijk is uitgeschakeld. Wanneer de speler na een ernstige blessure een licht trainingsprogramma krijgt af te werken, kan de manager

hem opstellen. Het risico bestaat dan echter dat de blessure erger wordt.

**Straffen:** Een rode kaart betekent automatisch een schorsing voor de volgende twee wedstrijden. Om het gedrag van de speler bij te houden wordt voor elke rode kaart 10 disciplinaire strafpunten geteld. Bij het overschrijden van de grens van 10 punten wordt de speler vanzelf voor twee wedstrijden geschorst. Een gele kaart levert 4 strafpunten op.

**Transfers:** Hier wordt getoond waarom een speler heeft verzocht om de club te mogen verlaten en hoelang hij al op antwoord wacht. De manager kan het verzoek gewoon negeren, een actie ondernemen die ertoe leidt dat de speler zijn verzoek intrekt, of het verzoek afwijzen.

De reactie van de manager bepaalt hoe de speler verder functioneert. Er wordt informatie verstrekt over de speler die op eigen verzoek of na een beslissing van de manager op de transferlijst is geplaatst. Wanneer een speler niet wordt verkocht, kan de manager besluiten de speler van de lijst af te halen of een andere vraagprijs voor die speler vast te stellen. De manager kan besluiten om de vraagprijs van een speler te verhogen of te verlagen. Het verhogen van de prijs is voornamelijk bedoeld om het een goede speler moeilijker te maken een transfer aan te vragen. Het verlagen van de prijs is een manier om van een slechtere speler af te komen. De manager kan zelf de vraagprijs vaststellen, zonder acht te slaan op het advies van het bestuur.

Wijzig  
prijs:

Biedt een  
nieuw  
contract

Wanneer het contract van een speler afloopt, of wanneer hij een transfer aanvraagt, kan de manager hem een nieuw contract aanbieden. De manager beslist hoe lang het nieuwe contract loopt, maar heeft geen zeggenschap over de hoogte van het te betalen bedrag. Over het algemeen wordt de prijs van een contract hoger naarmate de looptijd langer is. De kosten van het contract worden in de vorm van een éénmalige uitkering afgetrokken van het voor de aankoop van nieuwe spelers beschikbare budget. De manager moet de spelers wier contract afloopt goed in het oog houden. Het aanbod tot verlenging van het contract moet vroeg gedaan worden, omdat de speler kan weigeren. Als het contract is afgelopen heeft de speler een vrije transfer, en maakt hij niet langer deel uit van het team. Het is zo goed als zeker dat de club dan slechts een fractie van de waarde van de speler krijgt uitgekeerd. De manager kan slechts een maal per week aanbieden het contract te verlengen. De speler kan toestemmen of weigeren.

DE CLUB: Hier zijn de volgende opties beschikbaar:

Bestuur: Het bestuur vertelt de manager hoeveel geld hij aan het aankopen van nieuwe spelers mag uitgeven of hoeveel geld het bestuur op korte termijn nodig heeft. M.a.w. een opdracht tot het verkopen van spelers. Het bestuur stelt de manager ook regelmatig op de hoogte hoe zij over de prestaties van de manager en die van het team denken.

Wedstrijdschema voor het seizoen en de uitslagen

De prestaties van de club gedurende de laatste vijf jaar.

In deze tabel worden een aantal afkortingen gebruikt die hieronder worden toegelicht.

G = Aantal competitie wedstrijden gespeeld  
W = Aantal competitie wedstrijden gewonnen  
R = Aantal competitie wedstrijden gelijk (Remise) gespeeld  
V = Aantal competitie wedstrijden verloren  
DV = Doelpunten voor  
DT = Doelpunten tegen  
PNT = Punten (3 punten per gewonnen wedstrijd, 1 punt voor een gelijk spel en 0 punten voor een verloren wedstrijd).

DE COMPETITIE: Hier zijn de volgende opties beschikbaar:  
Een overzicht van de clubs die aan de competitie meedoen.  
Een overzicht van de divisie waarin men uitkomt.  
Het wedstrijdschema en de resultaten van week tot week.

DE CUP: De bekerwedstrijden worden in dezelfde week verspeeld als de competitie wedstrijden. Als er geen winnaar uit de bus komt, wordt de beslissing door het nemen van strafschoppen beslist. De teams nemen dan om beurten een penalty. Wanneer er, nadat beide teams vijf strafschoppen hebben genomen, nog geen beslissing is gevallen eindigt de wedstrijd in een gelijk spel. Hierna wordt een korte wedstrijd gespeeld. Het eerste team dat scoort gaat dan door naar de volgende ronde. Het cup menu voert u naar de loting en de resultaten van de wedstrijden.

TACTIEKEN: Dit onderdeel van het programma laat u uw eigen tactische concepten ontwikkelen. U kunt zoveel tactieken ontwikkelen en opslaan als u maar wilt. Het scherm is ikoon-gestuurd. De ikonen aan de bovenzijde stellen de opdrachten voor die de spelers kunnen worden verstrekt. De ikonen aan de rechterzijde zijn bestemd voor ingestudeerde situaties, zoals aftrappen, uittrappen en het nemen van hoekschoppen. Ook is een speelveld zichtbaar, dat is onderverdeeld in 12 genummerde vakken. Door een sector aan te wijzen en de muis te klikken, wordt de bal in die sector geplaatst. Hierna dient u per speler aan te geven in welk vak hij moet staan wanneer de bal in het aangewezen vierkant is. De volgende stap bestaat uit het aangeven van een vak waarnaar de bal wordt gespeeld. Geef daarna de nieuwe posities van de afzonderlijke spelers in. Door middel van de 'RAY TRACE' optie kunt u zien hoe de spelers zich, afhankelijk van de situatie op het veld, verplaatsen. Dit is belangrijk te weten bij het uitstippelen van tactieken, aangezien u van een trage speler niet mag verwachten dat hij het ene moment in vak 1 staat en in de volgende fase van het spel naar vak 12 kan rennen.

Bij het ontwerpen van de tactieken speelt uw team van links naar rechts. Dit wordt door een gele pijl onder in beeld aangegeven. Na de rust wordt door de computer automatisch een spiegelbeeld van de tactieken gegenereerd. Bij het ontwikkelen van nieuwe tactieken moet u aan de volgende punten denken:

1. Bij de aftrap moeten de tegenstanders buiten de middencirkel staan. Geen der spelers mag op de helft van de tegenstander staan.
2. Het is voor elk team niet mogelijk om meer dan 6 spelers in het strafschopgebied te hebben. De keeper is hierbij inbegrepen.
3. Tijdens de aftrap kunnen er geen tegenstanders in het strafschopgebied staan.
4. Als de bal zich in één van de vakken 1, 5 of 9 bevindt, mogen er - behalve de keeper - geen spelers aanwezig zijn in de vakken 4, 8 en 12. Wanneer de bal in één van de vakken 4, 8 of 12 bevindt, mogen er geen spelers staan in de vakken 1, 5 of 9.

Tactieken die zich niet aan deze regels houden kunnen niet worden gesaved. Een speler die in een verkeerd vak staat zal knippen wanneer u probeert de tactiek te saven.

Om een speler te bewegen, moet u het pijltje met behulp van de muis naar een ander vak bewegen en de linker muisknop indrukken. Houdt de muisknop ingedrukt en beweeg de pijl naar de gewenste plaats. Laat daarna de muisknop los.

Om een speler te vervangen door een ander dient u de pijl op de te vervangen speler plaatsen en de RECHTER muisknop indrukken. Deze speler begint nu te knippen. Volg dezelfde procedure voor de speler die u de plaats van de eerste wilt laten innemen.

De eerste twee ikonen boven in beeld zijn respectievelijk voor het saven en laden. Het volgende ikoon is voor het spiegelen ('FLIP'). Door dit te activeren worden alle spelers naar de tegenoverliggende vleugel verplaatst. Het volgende ikoon is 'RAY TRACE'. Deze optie is bedoeld om de manoeuvres te testen. De manager moet zich ervan vergewissen dat een speler genoeg snelheid heeft om op tijd op de aangegeven plaats te zijn. Ook moet de manager zorgen dat de routes van de spelers elkaar zo weinig mogelijk kruisen.

De beste manier om tactieken te leren ontwikkelen is één van de standaard tactieken te laden en daarmee te experimenteren.

Het volgende ikoon op de bovenste rij stelt u in staat om een bepaalde tactiek die u voor de ene vleugel heeft uitgestippeld te kopiëren voor de andere vleugel. Let er wel op dat de positie van de spelers na het kopiëren handmatig moet worden aangepast.

Aan de rechterzijde van het beeld ziet u nog acht ikonen. Deze geven een aantal spelsituaties weer. De linker kolom staat voor die situaties waarin uw team van links naar rechts speelt en de rechter kolom geeft de mogelijkheden wanneer uw team van rechts naar links speelt. De twee bovenste ikonen staan voor de aftrap. De daaronder zichtbare ikonen worden gebuikt om de gewenste opstelling aan te geven bij aftrappen. De laatste vier ikonen dienen om de tactiek bij het nemen van hoekschoppen te bepalen.

DE TRAINER: Dit menu geeft de manager de kans om zijn team te laten trainen. De volgende mogelijkheden zijn hier voorhanden:

Team Na het bestuderen van de spelersinformatie kan de Training manager besluiten om een speler op een andere plaats op te stellen.

Tactische Alhoewel het opslaan van een ongelimiteerd aantal Training tactieken mogelijk is, kan het team per week niet meer dan vier verschillende tactische concepten gebruiken. Er wordt een lijst met de huidige vier tactieken getoond. Er bestaat de mogelijkheid om een van deze tactieken te vervangen door een andere. Per week kan slechts één tactiek worden vervangen. Selecteer de 'OPNIEUW TRAINEN' optie. Alle tactieken die op dit moment in gebruik zijn kunnen worden bijgeschaafd met behulp van de optie 'WIJZIG TACTIEKEN'.

Extra Om de prestaties van de spelers te verhogen kan men Training besluiten om een extra training in te lassen. Te vaak gebruik maken van deze optie is niet aan te raden.

Korte Dit is een goede manier om een vermoeide ploeg een Vakantie hart onder de riem te steken. Deze optie kan uitsluitend aan het begin van de week worden uitgevoerd. Tijdens deze rustperiode kan er, zowel door de spelers als de manager, niets worden gedaan. Alleen het spelen van een wedstrijd is mogelijk.

TRANSFERS: Deze optie wordt uitsluitend gebruikt voor het kopen van een speler. Selecteer het type speler en het geld dat u daaraan ongeveer wilt besteden. (De bedragen worden rechts in beeld aangegeven in duizenden guldens. De vermelding 250-500 K bijvoorbeeld betekent dus een bedrag tussen de 250.000 en 500.000 gulden.)

Het beeldscherm toont vervolgens een lijst van alle beschikbare spelers die aan de genoemde criteria voldoen. Om een grotere verscheidenheid aan spelers te bieden kunnen ook buitenlandse spelers worden aangeboden. Deze worden aangeduid met de toevoeging 'INT'.

U kunt een speler aan een nader onderzoek onderwerpen door de muisknop te klikken op zijn naam. De vaardigheidscijfers vormen slechts een indicatie en zijn gebaseerd op het gemiddelde binnen de divisie waarin de speler uitkomt. Het zijn geen absolute waarden. Nadat u hebt besloten welke speler u wilt kopen selecteert u de 'KOOP SPELER' optie en de naam van de speler.

De vraagprijs en uw bod verschijnen nu in beeld. U kunt uw bod verhogen en de verkopende partij kan zijn vraagprijs verlagen. Het is ook mogelijk dat hij de onderhandelingen afbreekt wanneer uw bod te laag is. De koop is pas gesloten als uw bod en de vraagprijs met elkaar in overeenstemming zijn. Als u meer geld nodig heeft dan u mag uitgeven, moet u het bestuur toestemming vragen. U kunt slechts op twee spelers per week bieden. De maximale bezetting van het team is 24. Aangezien een bod op een speler van uw eigen team op elk moment kan binnenkomen, wordt aan het begin een verkoop menu getoond dat net zo werkt als hierboven beschreven is.

#### WEDSTRIJD:

Door het activeren van deze optie krijgt u onmiddellijk een overzicht van de tegenstander. Klik de muis om de details van de verschillende spelers te bestuderen. Ook nu weer zijn de vaardigheden van de spelers weergegeven in een gemiddelde van de huidige divisie. De gegevens over het team worden ook getoond.

**Selecteer Team** De beschikbare spelers en de door hun beheerste tactieken worden getoond. Selecteer de tactiek die u wilt toepassen. Selecteer dan een rugnummer en vervolgens de speler. Rechts in beeld ziet u een overzicht van het speelveld met daarin de rugnummers van tien spelers van het eigen team. In dit overzicht speelt uw team van onder naar boven. De doelverdediger speelt altijd met rugnummer 1. De overige cijfers bepalen waar een speler wordt opgesteld. De normale positie van een speler (verdediger, middenvelder, keeper of aanvaller) is hierbij niet van belang. Hierdoor kunt u bijvoorbeeld de reserve keeper als spits opstellen door hem met rugnummer 10 of 11 te laten spelen, afhankelijk van de gekozen tactiek.

U kunt dit scherm niet verlaten voordat u 13 spelers heeft geselecteerd. Wanneer u niet voldoende spelers beschikbaar heeft om op te stellen (door blessures en/of schorsingen) dient u de rechter muisknop in te drukken. Hierdoor worden de open plaatsen in de opstelling automatisch ingenomen door reserve spelers uit het tweede elftal. Van deze spelers mag u uiteraard geen wonderen verwachten.

Wanneer u niet zelf speelt, kunt u kiezen of u een normale wedstrijd wilt zien of een wedstrijd die versneld wordt getoond.

Nadat het team is geselecteerd worden de namen van de spelers van beide teams en de naam van de scheidsrechter getoond. Voordat de toss plaatsvindt krijgt u informatie over de toestand van het veld en de windsterkte en -richting. De winnaar van de toss mag bepalen of hij de eerste helft van boven naar beneden of van beneden naar boven wil spelen. Vervolgens kunt u aftrappen voor het spelen van de wedstrijd. Nadat de wedstrijd is afgelopen, krijgt u een wedstrijdverslag en de uitslagen van de overige wedstrijden te zien. Het einde van de week is aangebroken wanneer u het Wedstrijddag menu verlaat en terugkeert naar het hoofdmenu.

**SAVE SPEL:** Het spel kan worden gesaved zodat dit later kan worden vervolgd.

#### AAN DE WEDSTRIJD DEELNEMEN

Een manager die aan de wedstrijd deelneemt kan:

1. Het soort hoekschop bepalen.
2. De controle over de keeper overnemen bij het nemen van een doeltrap of het verdedigen tegen een strafschoot.
3. Een strafschoot nemen.

#### NAAR DE WEDSTRIJD KIJKEN

1. Richt de camera op de bal of op een willekeurige speler op het veld. De camera volgt de bal of die speler.
2. Bekijk een versnelde versie van de wedstrijd.

De manager kan uitsluitend tijdens de rust of tijdens het inzetten van een wisselspeler van tactiek veranderen. Een wissel kan alleen worden gemaakt tijdens de rust of wanneer de bal niet in het spel is.

#### BESTURING VAN DE SPELER

**Beweging:** De speler kan in acht verschillende richtingen worden bewogen.

**Kopbal:** Als de bal in de lucht is, kan men een speler laten springen door de vuurknop in te drukken. Duw de joystick in de richting waarin u de bal wilt koppen.

**Tackle.** Er bestaan twee soorten tackles, namelijk:

**Blocking:** Het doel van deze tackle is het veroveren van de bal. U kan een speler niet van achteren tackelen zonder een overtreding te begaan. U moet naast de speler lopen en deze inhalen zodat u de bal kunt onderscheppen. Het is ook mogelijk om vanaf de voorzijde te tackelen.

**Sliding:** Deze tackle kan vanuit elke richting worden uitgevoerd. Een sliding tegen een tegenstander die niet in bezit van de bal is, is een overtreding. Druk op de vuurknop om een sliding uit te voeren. U moet de

bal raken voor de speler om een overtreding te voorkomen. Alleen wanneer de scheidsrechter het ziet wordt het van achteren uitvoeren van een sliding bestraft.

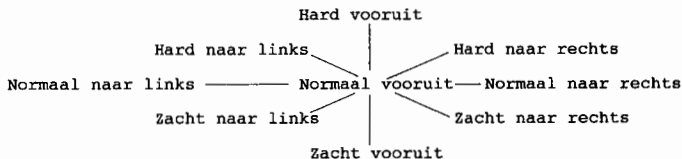
#### BESTURING VAN DE KEEPER

Tijdens het spel wordt de doelverdediger door de computer bestuurd. Bij doeltrappen en strafschoppen krijgt de speler controle over de doelman, en ook dan alleen maar wanneer de speler/manager meespeelt.



Druk op de vuurknop om de beweging in te zetten. Naarmate de vuurknop langer is ingedrukt is de beweging heftiger.

Indien hij dit wenst kan hij de keeper ook besturen bij het nemen van doeltrappen. Teneinde snelheid in het spel te houden neemt de computer automatisch de controle over de doelverdediger over als de speler dit niet op tijd doet. Er bestaan negen soorten doeltrappen:



Beweeg de joystick in de gewenste richting voordat de keeper de bal uittrapt of uitwerpt. Druk snel de vuurknop in om de bal naar voren te sturen in een poging de tegenstander uit positie te spelen of om te voorkomen dat de keeper tijd verspilt. Gebruik de scanner om de richting en kracht van de doeltrap te bepalen.

## DE BAL SPELEN

Het uitgangspunt bij het bepalen van de manier waarop de bal het makkelijkste kon worden bestuurd was het gebruiksgemak van het programma. In een supersnel spel waarin men onder grote druk staat heeft men nu eenmaal geen tijd om ingewikkelde joystick commando's te gebruiken. De actie is instinctief. We raden u aan om aan de besturingsmethode te wennen door middel van de 'OEFEN VAARDIGHEDEN' optie uit het hoofdmenu.

- Dribbelen:** De bal beweegt voor de speler uit. De afstand die de bal aflegt is afhankelijk van de snelheid die de speler had op het moment dat hij de bal aanraakte.
- Schieten:** Door het indrukken van de vuurknop NADAT de bal werd aangeraakt, wordt deze geschoten in de richting waarin de speler kijkt.
- Passen:** U moet de bal doodleggen voordat u deze naar een medespeler kunt passen. Houdt de vuurknop ingedrukt en beweeg de joystick in de richting waarin u wilt

passen. Laat vervolgens de vuurknop los. Wanneer u de vuurknop loslaat als de joystick in neutrale positie staat en de bal stilligt, laat u terugkeren naar de dribble modus. De speler draait zich dan om in de richting waarin de joystick wijst. Wanneer de vuurknop wordt ingedrukt wordt de bal in die richting weggeschoten. De bal blijft stilliggen zolang de joystick in de neutrale positie staat.

- Chip:** Dit is een trapbeweging die ervoor zorgt dat de bal een korte baan omhoog beschrijft. De chip wordt uitgevoerd door op het moment van balcontact de joystick in tegengestelde richting te bewegen.

## SPEL HERVATTINGEN

- Corners:** U kunt kiezen uit 9 verschillende soorten corners. In beeld ziet u een diagram waaruit u uw keuze kunt maken. Kijk op de scanner naar de positie van uw spelers en beslis welk soort hoekschop u wilt nemen door de gewenste soort te laten oplichten en druk op de vuurknop. De computer neemt de corner voor u. De pijltjes op de bal laten de richting waarin de bal wordt geschopt zien. Deze richting wordt altijd ten opzichte van het doel gegeven. Door middel van deze mogelijkheden kunt u 'in swingers' en 'uitswingers' verzenden. Een bal die hoog wordt geraakt blijft laag bij de grond. Wanneer de bal in het midden wordt geraakt, blijft deze ongeveer op halve hoogte. Een bal die daarentegen laag wordt geraakt zal ongeveer ter hoogte van de doellat uitkomen.

- Penalties:** De hoek en hardheid van het schot kunnen worden beïnvloedt door de speler die de strafschop mag nemen. Hierdoor kan de bal op elke gewenste plaats in het doel worden gedeponeerd. Er verschijnt hiertoe een balk waarin een pijl snel van links naar rechts beweegt. Hiermee wordt de horizontale positie van de bal aangegeven. De hoogte van de bal wordt bepaald door de tijd dat u de vuurknop ingedrukt houdt voordat de bal wordt geschopt. Hoe langer de vuurknop ingedrukt wordt, des te hoger zal de bal vliegen. Het is daardoor mogelijk om de bal over het doel heen te lellen of het houtwerk te teisteren. Op het moment dat de vuurknop wordt ingedrukt stopt de wijzer in de balk voor een fractie van een seconde. Hierdoor krijgt de keeper een kans om de richting van de bal in te schatten. De strafschop moet zo snel mogelijk na het fluitsignaal van de scheidsrechter worden genomen.

Wissels: Druk op de F5 of F6 toets om respectievelijk de speler met rugnummer 12 of 14 in het veld te brengen. Op het beeldscherm verschijnt de aanduiding 'S12' of 'S14' om aan te geven dat de scheidsrechter uw aanvraag voor een wissel heeft gezien. Het spel stopt wanneer de scheidsrechter beslist dat u een speler mag vervangen.

In beeld verschijnen dan het rugnummer en de naam van de speler die het laatste de bal heeft geraakt. Met behulp van de cursor toetsen kunt u een andere speler aanwijzen. Druk op de SPATIEBALK om de wissel uit te voeren. De aangewezen speler zal het veld verlaten waarna de wedstrijd hervat wordt.

Andere Tactiek: Wanneer u besluit een andere tactiek toe te passen, terwijl u een speler wisselt, kunt u de toetsen/F1 tot

en met F4 gebruiken voor het wijzigen van de tactiek. Doe dit echter wel voordat u de SPATIEBALK indrukt. Rust: Tijdens de rust kunt u spelers wisselen en/of van tactiek veranderen. Volg hiervoor de bovenstaande instructies. Druk op de SPATIEBALK om de wedstrijd te hervatten.

Camera: Tijdens het kijken naar de wedstrijd kan de manager de camera zo instellen dat de bal of een bepaalde speler wordt gevolgd. Druk op toets F om van de ene naar de andere optie over te schakelen. Wanneer u gekozen heeft voor het volgen van een speler, worden zijn naam en rugnummer in beeld getoond. Met behulp van de cursortoetsen kunt u een andere speler en het andere team selecteren.

DOELPALEN (Uitsluitend Atari ST versie)  
Teneinde het de speler makkelijker te maken om de bal snel af te spelen, verschijnt boven of onder in beeld witte stippen. Deze laten de plaats van de doelpalen ten opzichte van de bal zien.

#### TOETSENBORD BESTURING

X = Verander de afmeting van de scanner  
D = Scanner aan/uit  
P = Pauzeer/hervat het spel  
Q = Geluid aan/uit  
C = Alleen toejuichingen aan/uit

Geprogrammeerd door Dino Dini  
Spel getest door S. Screech

Dino Dini wil Steeve Screech op deze plaats bedanken voor zijn waardevolle hulp tijdens het ontwikkelen van dit programma. Ook is hij hem dankbaar voor het maandenlange testen van het programma.

1990 Anco Software Ltd.  
Units 9-10, Burnham Trading Estate,  
Lawson Road, Dartford, Kent

(C)1990 Anco Software Ltd.

#### WAARSCHUWING:

Alle rechten van de producent en de eigenaar van dit programma zijn voorbehouden. Het zonder toestemming kopiëren van het programma en deze handleiding - in welke vorm dan ook - is ten strengste verboden. Copyright van deze handleiding berust bij HomeSoft.