

# PRO SOCCER CUP 2002

## 用户指南

---

Developed by Enigma Software Productions, S.L.  
Copyright © 2002 Enigma Software Productions, S.L. All rights reserved.

## 目录

---

配置要求 .....	1
安装 .....	2
设置 .....	2
主菜单 .....	3
游戏操作 .....	6
制作人员 .....	7

## 配置要求

---

### 最低配置:

Windows® 95/98/2000/Me/XP  
DirectX v8.1  
Pentium II 233 MHz  
带有 8 Mb 显存的 3D 图形加速卡  
200 MB 可用硬盘空间  
64 MB 内存  
8x CD-ROM  
与 DirectX v8.1 兼容的声卡  
LAN (只针对多人模式)

### 建议配置:

Pentium II 400 MHz  
带有 16 MB 显存的 3D 图形加速卡  
128 MB 内存

## 安装

---

放入 CD-ROM 后，安装 Pro Soccer Cup 2002 的程序会自动运行。如果没有激活 CD-ROM 的自动播放选项，则应该运行 CD-ROM 根目录下的“Setup”程序。

安装程序会指导你一步步完成 Pro Soccer Cup 2002 的安装。

需要有至少 200 MB 的可用硬盘空间。

唯一的一种安装模式会把运行 Pro Soccer Cup 2002 所需的所有文件复制到硬盘上。

安装之后，程序会提示你是否需要安装 Adobe Acrobat Reader™ v5.0 和 Microsoft 的 DirectX™ v8.1。阅读电子格式的手册需要 Reader，DirectX™ 是运行游戏所必需的。

安装程序会自动创建游戏的快捷方式、配置程序、手册、Readme.txt 文件、卸载程序和 Enigma Software Productions 的网页。

在运行游戏前，应把 Pro Soccer Cup 2002 的原始 CD 放入 CD-ROM 驱动器。

## 设置

---

Pro Soccer Cup 2002 可以通过几种不同的方式进行设置：

### 1 - 外部设置程序：

**设备：**这一选项能够选择计算机中已安装的显卡来使用。

**分辨率：**这一项是运行游戏所需的屏幕分辨率。

**屏幕 BPP：**屏幕上每个像素的色深位数。32 BPP 会提供更好的颜色质量，但消耗的系统资源也会更多。

**模型质量：**这一项是游戏中构成运动员所使用的多边形数目。配置低的计算机建议使用低质量，高质量用于 Pentium II 400 MHz 及以上的计算机。

**纹理质量：**这一设置是游戏中纹理的质量。

**纹理的 BPP：**这是纹理中每个像素的色深位数。32 BPP 时会得到更好的颜色质量，但这同时也需要更高档次的显卡。

根据显卡的档次遵循以下的建议是重要的：

显存	最大分辨率	屏幕 BPP	纹理质量	纹理 BPP
8MB	640x480	16	低	16
16MB	1024x768	16	中	16
32MB	1280x1024	16	高	16
64MB	1600x1200	32	高	32

### 2 - 选项菜单：

游戏还可以从主菜单中的“Options（选项）”菜单中进行设置。

可以选择分辨率、屏幕 BPP、纹理质量和纹理 BPP 以及模型质量，就象在外部设置程序中进行设置一样。

另外还可能设置声音选项。观众的声音、音效和菜单的音乐可以启用/禁用，以及改变音量。

另一个选项是运动员阴影的启用/禁用。我们建议在配置较低的计算机上禁用这一选项。

### 3 – 游戏菜单：

设置游戏的另一种方式是进行游戏时使用游戏菜单。要进入这个菜单，只需在游戏进行中的任何时间按下 **Escape**。  
会出现以下的菜单：

**Continue...**（继续……）：返回游戏。

**Graphics options**（图形选项）：可以改变分辨率和屏幕 BPP、模型质量以及启用/禁用运动员的阴影。

**Sound options**（声音选项）：可以启用/禁用以及控制观众和音效的音量。

**Configuration of cameras**（镜头设置）：可以从 8 个可选项中选择游戏镜头。

**Game stats**（游戏统计）：可以查看到那时为止相应的游戏统计数字。

**Configuration of Tactics**（战术设置）：可以从 4 个可选项（4-4-2、3-4-3、5-4-1 和 3-5-2）中选择本队所使用的战术。

**Replays**（重放）：进入动作重放模式。

**Exit the Game**（退出游戏）：返回主菜单。

## 主菜单

---

### **Friendly**（友谊赛）

在这里可以在游戏中进行 32 个国家间的友谊赛。

首先应该选择进行游戏的队 and 对手。左边的是主队，右边的是客队。你所控制的队由通过键盘或游戏手柄/操作杆控制的人定义，而对手则由计算机控制。。

还可以从 4 个可选项中选择你的队所使用的开始战术。

然后应该选择进行比赛的运动场、比赛时间（5、10、20、45 或 90 分钟）以及天气条件（白天/夜晚和晴/雨）。

选择结束后，按下右下角的按钮或 **Enter**。游戏就开始了……

### **Multiplayer Game**（多人游戏）

这一选项能够与局域网（LAN）上的人进行友谊赛。

设置屏幕：

首先应该设置网络游戏，必须首先选择连接协议：**IPX** 或 **TCP/IP**。

然后，玩家之一必须创建新游戏。几秒钟后，第二个玩家就可以加入已创建的游戏。一切准备就绪后，两个玩家都应该按下屏幕右下角的按钮继续。

游戏选项屏幕：

出现的屏幕与友谊赛类似，但有些选项没有激活。每个玩家均只能改变已激活的选项，而其他的玩家能改变自己的计算机上其余的选项。创建游戏的玩家负有选择运动场、比赛时间和天气条件的责任。

两个玩家都做出各自的选择后，应该按下屏幕右下角的按钮开始游戏。

## **Start the Finals**（开始决赛）

在这里可以开始世界杯的决赛。

选择国家屏幕：

首先出现的是选择进行决赛要使用的国家的屏幕。除了参加决赛第一阶段的国家外还可以看到参赛的阵容。选择结束后，按下屏幕右下角的按钮。

观看决赛第一阶段的屏幕：

现在会发现自己置身于观看世界杯决赛阶段第一回合的屏幕中。屏幕的左下角给出了小组赛的结果。在右上角能够查看不同小组。最后在屏幕的下半部可以看到小组赛所有的国家分类数据。使用屏幕右下角的按钮立即在你所在的小组内的比赛中进行切换，或是使用下面的那个按钮直接转到你的队要进行的下一场比赛。

要进行的下一场比赛包含了你的队时，按下屏幕右下角的按钮会进入游戏选项屏幕。在这个屏幕中可以在任何时候保存决赛的当前状态，或是载入以前所保存的状态。

游戏选项屏幕：

这个屏幕与友谊赛的相似，但选项较少。选择操作类型（键盘或游戏手柄/操纵杆）、本队的开始战术以及比赛时间，然后按下屏幕右下角的按钮开始游戏。一旦比赛结束，就会返回观看决赛的屏幕。

观看决赛最后阶段的屏幕：

根据杯赛最后的每个阶段划分的国家：十六强、四分之一决赛、半决赛、三四名决赛和决赛。用屏幕右上角的按钮在比赛间即时切换，或是使用下面的按钮立即跳到本队要参加的下一场比赛。

要进行的下一场比赛包含了你的队时，按下屏幕右下角的按钮进入游戏选项屏幕。

## **Load Championship**（载入比赛）

在这里可以载入以前所保存的比赛，并从离开的位置继续游戏。

## **Options**（选项）

此处可以按照本手册中“设置-游戏菜单”一节中的说明设置游戏。

### **Credits**（制作人员）

在这里会看到开发游戏的小组成员。

### **Exit**（退出）

从这里可以返回 **Windows**。



## 游戏操作

	键盘	游戏手柄/操纵杆
移动	箭头	操纵杆
奔跑	W	键 5
带球		
长传	A	键 1
短传	S	键 2
射门	D	键 3
过人	Q	键 4
假动作 1	Control	键 7
假动作 2	Alt	键 8
无球		
铲球	A	键 1
改变控制队员	S	键 2
一般断球	D	键 3
恶意断球	Q	键 4
任意球操作		
改变踢球方向	箭头	操纵杆
弧线球	Control+箭头	键 7+操纵杆
传给标记队员	A	键 1
蓄力踢球	S – 按住	键 2
改变标记队员	D	键 3
界外球操作		
传给标记队员	A	键 1
改变标记队员	D	键 3
开球操作		
开球	A、S 或 D	键 1、2 或 3
罚球操作（主罚）		
选择射门方向	箭头	操纵杆
射门	A、S 或 D	键 1、2 或 3
罚球操作（防守）		
选择扑救方向	箭头	方向键
改变镜头		
电视	1	
俯瞰	2	
球门线	3	
侧向	4	
全景	5	
垂直	6	
全局	7	
第三人称	8	
其它		
暂停	空格	
游戏菜单	Escape	
重复（激活/未激活）	F2	

## **ENIGMA SOFTWARE PRODUCTIONS**

### **Project Manager**

Alberto Domínguez Aguilar

### **Director of Finances**

José Antonio Checa Porto

### **Infography Director**

Oscar Vaquero Puerta

## **LICENSING & BUSINESS CONSULTANTS**

James Ho

**Typhoon Games (HK) Limited**

[www.typhoongames.com](http://www.typhoongames.com)

## **PRO SOCCER CUP 2002 DEVELOPMENT TEAM**

### **PROGRAMMING**

#### **Head Programmer**

Alberto Domínguez Aguilar

#### **Assistant Programmer**

José Antonio Checa Porto

#### **Engine 3D Programmer**

Alfonso Comín Rodríguez

### **INFOGRAPHY**

#### **Design and Texturing**

Oscar Vaquero Puerta

#### **3D Modelling**

Daniel Alcázar Albaladejo

#### **3D Animation**

Luis Miguel Durán

#### **Cover**

Oscar Vaquero Puerta

## **SOUND**

### **Music**

Gustavo Polo Antequera

## **TESTING**

Nicolás Vecino Santiago

## **ACKNOWLEDGEMENTS**

Jesús Romo Hidalgo  
Elena Medina Diego  
Mónica García Herrera

Family and friends of Alberto Domínguez, and with love to my wife Elena

Family and friends of José A. Checa, and especially to my wife Mónica

To Onán with love from Oscar Vaquero

Family and friends of Daniel Alcázar (and to Luna and Kira)  
María del Mar Bravo and family

Family, friend and girlfriend of Luis Durán (and to my cat Bono)

Family and friends of Alfonso Comín and especially to Susana

We wish to dedicate this game in particular to all those who have given  
their unconditional support in its development.

**Enigma Software Productions**

[www.enigmasp.com](http://www.enigmasp.com)



**PRO SOCCER CUP 2002**

Developed by Enigma Software Productions, S.L.

Copyright © 2002 Enigma Software Productions, S.L. All rights reserved.