



FRANCAIS

MANUEL D'UINSTRUCTIONS

ANCO SOFTWARE LTD

1.0 INTRODUCTION

KICK OFF 2 conserve la vitesse et la précision de son prédécesseur, **KICK OFF**, tout en offrant des proportions correctes entre la taille du terrain, les joueurs, les buts, etc... Les deux équipes respectent strictement les règles de la Fédération. Les joueurs se comportent comme dans la réalité, se mettant en position pour recevoir les passes, etc... et le ballon réagit, lui aussi, comme dans un jeu réel. Les interceptions et les actions reposent donc sur l'habileté des joueurs et non sur la chance.

Comme lors d'une partie de football réel, **KICK OFF 2** exige du savoir-faire pour contrôler le ballon, que ce soit pour le passer, dribbler, shooter, etc. Un entraînement intensif est nécessaire pour acquérir la précision du tir et la capacité à dribbler ou à changer la direction du ballon pour marquer des buts lors des actions ou des coups francs. L'option **ENTRAÎNEMENT** vous permet de vous familiariser avec le maniement de ballon. N'hésitez pas à passer du temps à vous entraîner. Un bon niveau ne s'acquiert pas en quelques minutes. Et si vous et votre meilleur ami êtes vraiment "pro", alors vous pourrez réussir un superbe **UNE-DEUX** du haut en bas du terrain.

Sur le terrain, chaque joueur a ses propres qualités et ses points forts. Ils varient suivant le niveau du jeu. Un International est supérieur à un joueur de quatrième division.

Vous avez un grand nombre de possibilités de jeux à disposition. Par exemple, vous pouvez définir, de manière indépendante, le niveau de chacune des équipes. Cette possibilité permet à un débutant dirigeant une équipe internationale de faire passer un mauvais quart d'heure à un joueur chevronné ne disposant que d'une équipe de quatrième division.

Il existe deux sortes de compétitions, le **CHAMPIONNAT** et la **COUPE** avec, en cas d'égalité de score en fin de partie, l'épreuve des penalties. Dans l'ensemble, les équipes du championnat sont de force égale mais elles présentent des styles de jeux différents. **KICK OFF 2** vous permet également de faire jouer les équipes de **Player Manager**, soit au cours d'un match simple soit en championnat ou en coupe.

Dans le menu principal, l'option **EVENEMENTS SPECIAUX** vous permet de charger des disquettes de données.

KICK OFF 2 vous permet de changer les couleurs des tenues des joueurs et ceux qui ont 1Mo de RAM à leur disposition peuvent même complètement créer les tenues de leurs équipes. Les possesseurs D'AMIGA ou D'ATARI ST ayant une mémoire vive étendue, peuvent profiter de la bande sonore spécialement créée pour KICK OFF 2.

Vous pouvez également revoir les buts marqués soit en vitesse réelle soit au ralenti et compiler une disquette des Meilleurs Buts.

KICK OFF 2 compte 24 arbitres ayant chacun leur propre tempérament. Vous connaîtrez bientôt lequel a tendance à fermer les yeux et celui qui n'arrête pas de distribuer les cartons rouges. Et comme chacun d'entre nous, ils ont aussi leurs bons et leurs mauvais jours... Vous ne pouvez pas vraiment savoir: un jour Sean Willis sera de très bonne humeur mais il se montrera exécration une autre fois (cela ne vous arrivera pas avec Garry Penn!).

2.0 LE MENU PRINCIPAL

Le Menu Principal comporte 9 options

2.1 MATCH SIMPLE - Un match simple peut se jouer soit entre un joueur et l'ordinateur soit deux joueurs. Deux joueurs peuvent faire équipe contre l'ordinateur ou contre deux autres joueurs (uniquement sur Amiga et ST). Un ensemble d'options permet de modifier les conditions du match; en combinant les différentes options, vous pouvez varier vos parties à l'infini.

2.2 LE CHAMPIONNAT - Le Championnat comporte 8 équipes et se déroule sur 14 semaines. Les matchs de championnat demandent une perfection constante. Il est possible de jouer à 8 et de sauvegarder la partie pour la continuer ultérieurement.

2.3 LA COUPE - La Coupe se joue sur une base d'élimination directe. Si aucune des équipes ne prévaut sur l'autre, on est amené à jouer les prolongations. Si la situation persiste, les deux équipes doivent se soumettre à l'épreuve des penalties.

2.4 MATCHS AMICAUX INTERNATIONAUX - Cette option vous permet de faire jouer, au cours de matchs simples, les équipes internationales. Chacune d'elles un style différent.

2.5 ENTRAÎNEMENT - L'entraînement donne la possibilité à un ou deux joueurs de s'entraîner au maniement du ballon et d'apprendre à le contrôler sans être inquiété par une équipe adverse.

2.6 OPTIONS - Le sous-menu OPTION permet de définir les conditions des matchs simples et des rencontres amicales. Ces conditions doivent être définies avant de pouvoir sélectionner l'une des options ci-dessus.

2.7 EVENEMENTS SPECIAUX - Cette option est utilisée pour charger des disquettes de données (qui seront publiées ultérieurement).

2.8 VIDEO/RALENTI - Disquette - Cette option permet d'éditer un fichier à partir des buts marqués lors des matchs précédents et de créer une disquette des Meilleurs Buts.

2.9 TENUE (DES JOUEURS) - AMIGA & ST, IBM (CGA & VGA), à mémoire vive étendue - Cette option permet de créer complètement et de personnaliser les tenues des joueurs (uniquement pour les matchs simples).

3.0 LES OPTIONS

Une fois qu'elles ont été définies, les options contenues dans ce menu restent inchangées jusqu'à ce qu'elles soient modifiées. Les valeurs par défaut sont indiquées en **gras**.

3.1 DUREE: 2 x 3, **2 x 5**, 2 x 10 et 2 x 20.

Les rencontres de Championnat et de Coupe se jouent en deux reprises de 5 minutes.

3.2 TERRAIN: Vous pouvez choisir entre quatre surfaces de jeu (sauf les micro-ordinateurs IBM et compatibles).

Normal - Rebond et trajectoire du ballon normaux.

Détrempé - Rebond et trajectoire du ballon diminués. Résistance des joueurs réduite.

Humide - La vitesse du ballon est plus importante, les trajectoires plus longues.

Artificiel - Le ballon rebondit plus haut. Sa vitesse est plus grande, les trajectoires plus longues. la résistance des joueurs est diminuée.

3.3 VENT: (sauf les micro-ordinateurs IBM et compatibles) 4 options:
Pas de vent, vent léger, vent moyen, vent violent.

3.4 CHOIX DES TACTIQUES: (Amiga - ATARI ST - IBM) - Chaque équipe peut utiliser jusqu'à 4 tactiques différentes au cours de la même partie. Ces tactiques peuvent être remplacées par 4 autres tactiques contenues sur a disquette de jeu ou bien par celles d'une disquette Player Manager. Se reporter à la section 14.0 (Tactiques) pour des informations plus détaillées.

3.5 PROLONGATIONS et PENALTIES: Oui ou **Non**. Si vous sélectionnez "Qui", il sera accordé, en cas de score égal à la fin de la partie, une prolongation dont la durée est calculée proportionnellement à la durée totale du match. Ce temps supplémentaire est partagé par moitié et les équipes changent de côté à la mi-temps. Si le résultat est toujours égal, l'épreuve des penalties décide du résultat.

Matches de Coupe, valeur "NON", matchs de Championnat, valeur "OUT".

3.6 NIVEAU: Vous pouvez choisir entre 5 niveaux de qualification-**International**, Première division, Deuxième division, Troisième division et Quatrième division. Le savoir-faire et les performances des joueurs correspondent à leur division. Les matchs simples opposent des formations de niveau similaire afin que le résultat ne dépende que de l'adresse des participants. Le niveau de chacune des équipes peut être défini séparément.

Cette possibilité permet à un débutant jouant avec une équipe internationale de faire passer un mauvais quart d'heure à un joueur chevronné ne disposant que d'une équipe de quatrième division.

KICK OFF 2 comporte un sixième niveau: **PLAYER MANAGER**. Cette option permet de charger une équipe **PLAYER MANAGER** (et sa stratégie) pour jouer contre un autre joueur ou l'ordinateur à chacun des 5 niveaux ou de jouer contre une autre équipe **PLAYER MANAGER**. (Voir la section 5.0 pour plus d'informations sur ce niveau.)

3.7 CHAMPIONNAT: Vous pouvez déterminer le niveau auquel le championnat se joue. Vous avez le choix entre International, Troisième et **Première division**.

3.8 VITESSE: (AMIGA et ATARI ST) La vitesse de la partie peut être modifiée. A vitesse réduite, il vous est possible de jouer une partie très tactique, et d'observer le fonctionnement de votre stratégie et la manière dont vos adversaires y répondent.

Trois valeurs: **NORMAL**, réduite et lente

3.9 EFFET: (non disponible sur IBM et compatibles) oui et **NON** - Si vous sélectionnez "Oui", la direction du ballon peut être modifiée pendant un bref instant après le tir. Idéal pour changer la direction du ballon.

3.10 ARBITRE: (AMIGA, ATARI ST et IBM) - OUI ou **NON** - Vous avez le choix entre 24 arbitres. Le choix de l'arbitre a une influence déterminante sur le déroulement du match.

4.0 LES JOUEURS SUR LE TERRAIN

Chaque joueur présent sur le terrain se comporte suivant des qualités et un savoir-faire technique qui lui sont propres.

Les qualités sont:

La **RAPIDITE**, la **RESISTANCE**, la **COMBATIVITE** et le **TONUS**.

Le savoir-faire technique consiste en:

PASSER, TIRER ET INTERCEPTER

La manière dont les qualités et le savoir-faire technique se répartissent chez un footballeur détermine sa performance. Par exemple, un joueur très rapide disposant d'une faible résistance ne sera plus aussi efficace en fin de partie; il sera préférable de le remplacer s'il faut jouer les prolongations lors d'un match de Coupe. Un joueur ayant une grande combativité fonce sur le ballon; s'il a une bonne capacité d'interception il réussit à garder l'avantage pour son équipe; sinon, il sera préférable de le laisser harceler l'adversaire, quitte à le voir récolter un carton rouge si l'arbitre s'en aperçoit.

5.0 SELECTION DU NIVEAU DE QUALIFICATION

Il y a 5 niveaux de qualification plus un niveau spécial.

INTERNATIONAL
PREMIERE DIVISION
DEUXIEME DIVISION
TROISIEME DIVISION
QUATRIEME DIVISION
PLAYER MANAGER (AMIGA et ATARI ST)

Pour définir le niveau de qualification, sélectionner OPTIONS dans le Menu Principal, puis NIVEAU.

Un joueur ou deux joueurs contre l'ordinateur - EQUIPE A

Deux joueurs l'un contre l'autre:

Joueur 1 : EQUIPE A; Joueur 2; EQUIPE B

Le niveau de chaque équipe peut être défini séparément ce qui permet à un débutant de jouer à égalité contre un expert. Un débutant mettant à profit la rapidité et la précision d'une équipe d'Internationaux peut faire passer un mauvais quart d'heure à un expert jouant avec une formation de quatrième division.

L'option PLAYER MANAGER vous permet de charger une équipe PLAYER MANAGER pour jouer contre une autre équipe de même catégorie ou une équipe sélectionnée de KICK OFF.

Une fois l'option PLAYER MANAGER sélectionnée, introduisez votre disquette PLAYER MANAGER dans le lecteur. L'équipe et la tactique qui lui est associée sont alors chargées. La tactique en cours peut être remplacée par une autre.

6.0 INDICATION DU NOMBRE DE JOUEURS

Seuls les AMIGA et ATARI ST permettent de jouer à quatre en utilisant un adaptateur. Les autres micro-ordinateurs ne permettent que de jouer à deux. Il existe une options clavier pour les ordinateurs ne disposant que d'un seul port contrôler.

L'écran EQUIPE (voir section 8.0) permet de définir le nombre de joueurs et la manière dont ils vont jouer, c'est à dire contre l'ordinateur, l'un contre l'autre etc ...

7.0 SELECTION DE LA CATEGORIE DU MATCH

Il existe quatre catégories de match. Elles sont sélectionnées à partir du menu principal.

AVERTISSEMENT: Il est nécessaire, avant de sélectionner la catégorie, de choisir le *conditions du match* à partir du sous-menu OPTION (Voir section 3.0)

7.1 MATCH SIMPLE

Deux joueurs peuvent se mesurer ensemble contre l'ordinateur ou contre deux autres personnes (seulement sur Amiga et ST) ou bien encore l'un contre l'autre. Un joueur seul se bat contre l'ordinateur.

Lorsque vous choisissez cette option du menu, il vous est demandé d'indiquer le nombre de joueurs; 1, 2, 3, ou 4 (Amiga & ATARI ST).

L'option EQUIPE vous donne la possibilité de choisir les deux équipes. Le gagnant du toss a le choix de la partie du terrain sur laquelle son équipe jouera. Le nom de l'arbitre s'affiche.

7.11 TACTIQUES

Amiga & ST - Au début de la partie, choisissez la tactique en mettant en surbrillance la boîte située dans la partie supérieure de l'écran. la tactique peut être changée à tout moment lorsque le ballon est hors jeu.

Amiga & ST - Les touches 1, 2, 3 et 4 sont attribuées à l'Equipe A tandis que l'équipe B utilise les touches 1, 2, 3 et 4 du pavé numérique. Appuyez sur

une touche et les joueurs se déplacent vers les nouvelles positions lorsque le ballon est remis en jeu.

CBM 64, SPECTRUM & AMSTRAD - Le changement de tactique n'est possible qu'à la mi-temps. Choisissez la tactique de départ et changez-la à la mi-temps si vous le désirez.

7.12 REMPLACEMENT

Il est permis de procéder à deux changements. Se reporter à la section 19.0 pour plus d'informations à ce sujet.

7.2 MATCHS AMICAUX INTERNATIONAUX

Cette option vous permet de faire jouer en match simple deux équipes Internationales de votre choix. Lorsque cette option est sélectionnée, une liste de tous les pays apparaît. Mettez en surbrillance l'EQUIPE A et le premier pays choisi. Appuyez sur le bouton de la manette pour confirmer votre choix. Répétez le même processus pour l'Equipe B.

7.3 LE CHAMPIONNAT

Le Championnat comprend 8 équipes et se déroule sur 14 semaines. Il peut être joué à trois niveaux: troisième division, Première division et International. Utilisez le menu OPTIONS pour définir le niveau.

Niveau par défaut: première division.

Lorsque l'option CHAMPIONNAT est sélectionnée dans le menu principal, le tableau des clubs s'affiche. Les fonctions suivantes sont alors disponibles.

7.31 CHANGEMENT du NOM des EQUIPES - (AMIGA, ATARI ST et IBM). Utilisez la manette de jeu pour mettre en surbrillance le nom de l'équipe dont vous désirez modifier le nom. Appuyez sur le bouton, le curseur clignote à la fin du nom de l'équipe. Tapez le nouveau nom à l'aide du clavier. Recommencez la même procédure pour modifier le nom d'une autre équipe, le cas échéant.

7.32 SELECTION DE L'EQUIPE QUI VA JOUER -

Lorsque le tableau apparaît pour la première fois, chaque équipe est précédée de la lettre C, ce qui indique que toutes les équipes sont contrôlées par l'ordinateur. Pour prendre le commandement d'une équipe (et la faire jouer dans le Championnat), il convient de procéder de la manière suivante:

Micro-ordinateurs 8 bits - Utilisez la manette de jeu pour mettre en surbrillance l'équipe désirée et appuyez sur le bouton. La lettre C est remplacée par la lettre J (Joystick). Dans certains cas, les manettes de jeu sont identifiées J1, J2.

Micro-ordinateurs 16 bits - Utilisez la manette de jeu pour mettre en surbrillance l'équipe désirée et appuyez sur **F1**.

7.33 CHARGEMENT DES EQUIPES PLAYER

MANAGER (PM) - (Amiga & ST) - Vous pouvez faire jouer des équipes de PLAYER MANAGER dans le cChampionnat. Pour charger une équipe, utilisez la manette de jeu pour mettre en surbrillance l'équipe que vous désirez remplacer par l'équipe PLAYER MANAGER et appuyez sur **F3**. Introduisez la disquette PM dans l'unité de disquette et appuyez sur le bouton. Répétez le même processus pour charger d'autres équipes.

7.34 CHARGEMENT DE LA TACTIQUE PN - (Amiga &

ST) - Les tactiques PM peuvent être chargées pour chaque équipe du Championnat. Utilisez la manette de jeu pour mettre en surbrillance l'équipe pour laquelle vous désirez charger une tactique PM et appuyez sur **F5**. Introduisez la disquette PM et appuyez sur le bouton de la manette. Le répertoire des tactiques actuelles des équipes et le répertoire de toutes les tactiques disponibles s'affichent. Mettez en surbrillance la tactique que vous désirez remplacer dans le répertoire courant et appuyez sur le bouton. Déplacez la manette de jeu pour mettre en surbrillance la tactique choisie dans le répertoire de la disquette et appuyez sur le bouton pour valider. Répétez le processus si vous désirez remplacer d'autres tactiques. Sélectionnez **TERMINE** lorsque vous avez effectué les changements.

Répétez la même procédure pour les autres équipes.

7.35 CHARGEMENT - Cette option vous permet de charger un Championnat précédemment sauvegardé et de continuer les rencontres. Dans ce cas, aucune des fonctions ci-dessus ne peut être utilisée. Introduisez dans l'unité, de disquette, la disquette contenant le Championnat sauvegardé et appuyez sur le bouton de la manette. Sélectionnez la partie à jouer et appuyez sur le bouton pour valider.

CBM 64, Spectrum & Amstrad (cassette), Le Championnat est sauvegardé sans nom de fichier. la première équipe contenue sur la bande est chargée, Il est conseillé, lors de la sauvegarde, d'identifier le Championnat sur l'étiquette de la cassette.

CBM 64, Spectrum et Amstrad (disquette) - Les Championnats sont sauvegardés sous les noms CHAMP 1, CHAMP 2, ... CHAMP 10. Utilisez la manette de jeu pour sélectionner le nom désire et appuyez sur le bouton pour valider.

7.36 CONTINUER - Sélectionnez cette option pour continuer le Championnat en cours. Les deux équipes devant jouer le prochain match apparaissent en surbrillance. Si les deux équipes sont commandées par les manettes de jeu, l'ordinateur attribue automatiquement les manettes (J1 et J2).

Les options SAUVER, JOUER et QUITTER apparaissent dans la parties inférieure de l'écran.

7.37 SAUVER - Sélectionnez cette option pour sauvegarder le Championnat en cours. Pour sauvegarder, il est nécessaire de disposer d'une disquette FORMATEE de bonne qualité ou d'une bande vierge.

Amiga, ATARI ST, IBM - Introduisez la disquette dans l'unité de disquette et appuyez sur le bouton de la manette. Tapez le nom sous lequel vous désirez sauvegarder le Championnat ou utilisez un fichier existant en mettant son nom en surbrillance.

CBM 64m Spectrum, Amstrad (disquette) - Le Championnat est sauvegardé sous les noms CHAMP 1, CHAMP 2 etc jusqu'à CHAMP 10. Mettez en surbrillance le nom choisi et appuyez sur le bouton de la manette.

CBM 64, Spectrum, Amstrad (cassette) - Le Championnat est sauvegardé sans nom de fichier. Introduisez une cassette vierge dans l'appareil, et enfoncez les touches MARCHE et ENREGISTREMENT (PLAY et RECORD). Appuyez sur le bouton de la manette pour sauvegarder.

7.38 QUITTER - Le Championnat est abandonné sans être sauvegardé et le système vous ramène au menu principal.

7.39 JOUER - Les écrans de sélection permettant la formation de chaque équipe apparaissent. Le jeu suit maintenant la procédure telle qu'elle est détaillée pour un match simple.

Le tableau des résultats est mis à jour après chaque match.

AVERTISSEMENT - Il appartient aux joueurs de s'assurer que les noms des équipes ne se recoupent pas. Si le même nom est utilisé deux fois, le programme risque de "bugger". Il est conseillé de régulièrement effectuer des sauvegardes.

7.4 LA COUPE

La Coupe se joue entre 8 équipes sur une base d'élimination directe. En cas de score égal, on joue les prolongations. Si cela ne permet pas de départager les deux équipes, l'épreuve des penalties permet de décider du résultat (Voir les règles à la section 15.0).

Toutes les fonctions ci-dessus peuvent être utilisées.

8.0 EQUIPES

8.1 OPTIONS

JEU EN EQUIPE - Le joueur contrôle le footballeur le plus proche du ballon.

JEU EN POSITION - Le joueur assume l'identité d'un footballeur sur le terrain, c'est à dire ses qualités et son savoir-faire technique. Il le contrôle tout au long du match. Si le footballeur choisi est blessé, le joueur assume l'identité de son remplaçant. Si le footballeur est expulsé du terrain pendant la partie, le joueur assume l'identité d'un des footballeurs du milieu de terrain.

VOUS NE POUVEZ PAS ASSUMER LE ROLE DE GARDIEN DE BUT

Amiga & ST: de un à quatre joueurs en utilisant un adaptateur de manette de jeu.

Tous les autres micro-ordinateurs: de un à deux joueurs.

MODE EQUIPE - Deux joueurs peuvent faire équipe pour se mesurer à l'ordinateur ou lutter contre deux autres personnes. Dans ce cas, les joueurs ne peuvent utiliser que l'option "POSITION".

3 joueurs - Le troisième (J/S 3) joue en mode EQUIPE avec le joueur 1. 4

joueurs - Le quatrième (J/S 4) joue en mode EQUIPE avec le joueur 2.

1 seul joueur - Le joueur contrôle l'équipe A en utilisant la manette 1 (J/S 1)- Il peut jouer en EQUIPER ou en POSITION.

2 joueurs - Deux joueurs peuvent faire équipe (mode EQUIPE) contre l'ordinateur ou jouer l'un contre l'autre. Dans ce dernier cas, ils peuvent choisir entre le mode POSITION ou le mode EQUIPE.

Une pré-sélection de 16 joueurs apparaît à l'écran, pour l'équipe A, avec les noms et les positions qu'ils occupent sur le terrain. Mettez en surbrillance la tactique vous désirez adopter pour démarrer le match. Elle pourra être modifiée en cours de partie.

L'ordinateur a effectué une véritable pré-sélection et propose une liste complète, incluant les remplaçants (12 et 14). Cette sélection n'est pas nécessairement la meilleure. Si vous voulez effectuer des modifications, mettez en surbrillance le numéro du joueur à remplacer.

8.2 POUR JOUER SEUL

EQUIPE A

8.21 JEU EN EQUIPE - Sélectionnez l'icône J/S1 et appuyez sur le bouton de la manette. Sélectionnez TERMINE et appuyez sur le bouton de la manette.

8.22 JEU EN POSITION - Sélectionnez l'icône J/S1 et appuyez sur le bouton de la manette. Utilisez la manette pour mettre en surbrillance le joueur dont vous désirez assumer l'identité, appuyez sur le bouton de la manette. Sélectionnez TERMINE.

8.22 ANNULATION DU JEU EN POSITION OU CHANGEMENT DE JOUEUR: Mettez en surbrillance le footballeur choisi et appuyez sur la bouton de la manette.

8.3 POUR JOUER A DEUX

POUR JOUER L'UN CONTRE L'AUTRE

EQUIPE A : Le joueur 1 sélectionne J/S 1 et appuie sur le bouton.

JEU EN POSITION - Voir point 8.22.

JEU EN EQUIPE - Sélectionnez TERMINE et appuyez sur le bouton.

EQUIPE B: Le joueur 2 sélectionne J/S 2 et appuie sur le bouton puis suit la même procédure que celle expliquée pour l'équipe A.

POUR JOUER A DEUX, EN EQUIPE

EQUIPE A - Les joueurs 1 et 2 choisissent respectivement J/S 1 et J/S 2 et les identités footballeurs. Sélectionnez TERMINE.

8.4 TROIS JOUEURS (Amiga & ST - Manettes de jeu)

EQUIPE A: Le joueur 1 sélectionne J/S 1 et le joueur 3 sélectionne J/S 3. Suivre la procédure du JEU EN EQUIPE.

EQUIPE B: Le joueur 2 sélectionne J/S 2. Sélectionner TERMINE pour jouer en équipe ou à un joueur, puis de nouveau TERMINE pour jouer en position.

8.5 QUATRE JOUEURS (Amiga & ST - manettes de jeu)

EQUIPE A: Comme pour 3 joueurs.

EQUIPE B: Le joueur 2 sélectionne J/S 2 et le joueur 4 sélectionne J/S 4. Suivre la procédure du JEU EN EQUIPE.

8.6 SELECTION DE LA TACTIQUE DE DEPART

AMIGA & ST et IBM - Le nom des 4 tactiques couramment utilisées s'affiche. Utilisez le clavier comme il est expliqué au point 7.11 pour sélectionner les tactiques.

Micro-ordinateurs 8 bits: les tactiques disponibles apparaissent. Utilisez la manette de jeu pour mettre en surbrillance celle à utiliser et validez en appuyant sur le bouton de la manette.

9.0 CONTROLE DU JOUEUR SUR LE TERRAIN

9.1 MOUVEMENT - Le joueur sur le terrain se déplace dans les huit directions de la manette.

9.2 TETES - Lorsque le ballon est en l'air, appuyez sur le bouton de la manette pour faire sauter le footballeur que vous contrôlez. Déplacez la manette dans la direction dans laquelle vous désirez que le footballeur donne le coup de tête.

9.3 TACLE BLOQUE - (Tacle: reprenne du pied le contrôle du ballon en possession de l'adversaire) - Le but de cette action est d'enlever le ballon à l'adversaire. Elle doit être effectuée face au joueur ou en le surprenant et en reprenant du pied le contrôle du ballon lorsqu'il se déplace devant le footballeur. Faire un tacle par derrière constitue une FAUTE.

9.4 TACLE GLISSE - Ce genre d'action peut être faite à partir de n'importe quel endroit. Mais c'est une FAUTE de l'effectuer sur un adversaire qui n'a pas le contrôle du ballon. Si le ballon est sur le terrain, appuyez sur le bouton de la manette pour faire un tacle glissé. Le ballon doit être touché avant que l'adversaire ne le soit, sinon l'action sera pénalisée. Un tacle glissé par derrière est une faute.

9.5 FAIRE UN CISEAU - (Amiga et ATARI ST) Inversez la direction de la manette lorsque le ballon est en l'air pour faire un ciseau.

10.0 CONTROLE DU BALLON

KICK OFF 2 été conçu de sorte que le contrôle du ballon soit simple. Il est en effet impossible de se souvenir de mouvements compliqués lorsque l'on est au coeur d'une action. Les gestes doivent être instinctifs. Les commandes sont donc simples. Elles peuvent être apprises et pratiquées jusqu'à la perfection en utilisant l'option ENTRAINEMENT du Menu

Principal. Le contrôle du ballon devient encore plus passionnant si l'option EFFET est utilisée.

10.1 DRIBBLER: Le ballon se déplace devant le footballeur. La distance qu'il parcourt dépend de la vitesse du joueur.

10.2 SHOOTER: Appuyez sur le bouton de la manette APRES avoir touché le ballon, le ballon part alors dans la direction vers laquelle le footballeur regarde.

10.3 ARRETER: Appuyez sur le bouton de la manette AVANT de toucher le ballon pour l'arrêter et donner au joueur un contrôle total.

10.4 PASSER: Vous devez ARRETER le ballon avant de pouvoir exécuter la passe. Maintenez le bouton de la manette enfoncé et déplacez la manette dans la direction où vous désirez faire la passe, puis relâchez le bouton. Relâcher le bouton lorsque la manette est au centre vous permet de recommencer à DRIBBLER. Le footballeur se tourne dans la direction indiquée par la manette et commence à dribbler. Il shootera dans cette direction si vous appuyez sur le bouton.

10.5 LOBER: Lorsque le ballon est sur le terrain, inversez la direction de la manette pour loper.

10.6 EFFET: Cette option doit être sélectionnée à partir du menu Option. Elle permet au joueur de modifier la direction du ballon après le tir. Cette commande ne produit un effet que pendant un court instant après le tir. Vous devez donc agir très rapidement si vous voulez changer la direction du ballon après le tir. L'option EFFET peut, avec de l'entraînement, être littéralement dévastatrice. Après avoir shooté, déplacez immédiatement la manette de jeu dans la direction où vous voulez envoyer le ballon (uniquement en avant).

11.0 CONTROLE DU GARDIEN DE BUT

Le gardien de but est contrôlé par l'ordinateur sauf dans les cas ci-après.

11.1 DEFENSE DE PENALTY: Le contrôle du gardien est alors transféré au joueur principal. Le gardien se tient dans le centre et

commence à se déplacer aussitôt que le bouton de la manette est enfoncé. Plus longtemps il est enfoncé, plus le mouvement est important.

Direction de la manette et mouvements du gardien:

A - Saut

B - Plongeon dans le coin supérieur gauche

C - Plongeon dans le coin supérieur droit

D - Plongeon dans la lucarne gauche

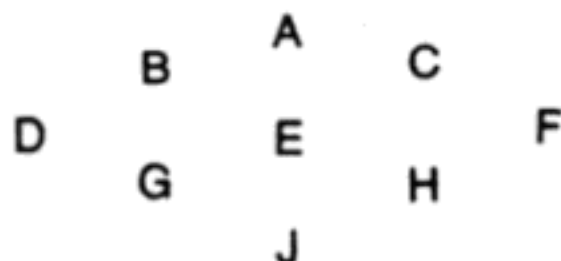
E - Blocage du ballon

F - Plongeon dans la lucarne droite

G - Plongeon au sol à gauche

H - Plongeon au sol à droite

J - Se baisser



11.2 COUPS FRANCS INDIRECTS: Le gardien agit automatiquement à moins que le joueur ne désire le joueur. Si l'option n'est pas exercée rapidement, l'ordinateur prend le contrôle. Déplacez la manette dans la position requise avant que le gardien n'intervienne. Appuyez sur le bouton pour dégager rapidement.

A - Puissant tir en avant

B - Puissant tir vers la gauche

C - Puissant tir vers la droite

D - Tir gauche moyen

E - Tir avant moyen

F - Tir à droite moyen

G - Tir à gauche faible

H - Tir à droite faible

J - Tir en avant faible

11.3 COMMANDES

AMIGA, ATARI ST, CBM 64, IBM et compatibles: Manette de jeu seulement.

AMIGA et ATARI ST: Les joueurs 3 et 4 doivent avoir un adaptateur (disponible auprès de votre revendeur).

IBM et compatibles: le micro-ordinateur doit être doté d'une carte comportant deux ports pour les manettes de jeu.

SPECTRUM: manette de jeu ou clavier. Manettes compatibles Kempston ou Sinclair 1. Le clavier est utilisé comme expliqué ci-dessous:

	JOUEUR 1	JOUEUR 2	IBM JOUEUR 2
HAUT	Q	P	Q
BAS	A	L	A
GAUCHE	Z	N	O
DROIT	X	M	P
BOUTON (VALIDATION)	C	B	SPACE

Les joueurs peuvent n'utiliser que le clavier et manette Kempston, ou bien Kempston et Sinclair, etc...

AMSTRAD: Les joueurs pouvant utiliser le clavier ou les manettes. Le clavier est configuré de la même manière que celui du SPECTRUM.

11.4 POUR QUITTER EN COURS DE MATCH OU DURANT L'ENTRAINEMENT

Vous pouvez quitter en cours de partie (sauf pour les matchs de Championnat).

AMIGA, ATARI ST, IBM et compatibles, CBM 64: Appuyez sur la touche Echap (Esc).

SPECTRUM: Appuyez sur la touche T puis sur C.

AMSTRAD: Appuyez sur la touche T puis sur C.

12.0 PRINCIPES DE BASE DES DIFFERENTS COUPS

12.1 CORNERS

12.11 SELECTION DU TYPE DE COUP

Il y a un choix de 9 types de coups. Un panneau de sélection apparaît montrant le but et le point de corner. Il permet de visualiser l'endroit du ballon frappé par le joueur.

Endroit frappé:

Base du ballon: à la hauteur de la barre transversale.

Centre du ballon: à mi-hauteur.

Partie supérieure du ballon: à ras de terre.

Direction:

Lion du but: un effet le dirige vers le but.

Droit: tir direct.

Vers le but: un effet l'éloigne du but.

Une fois le corner joué, le ballon se contrôle à nouveau normalement. Déterminez les positions de vos joueurs, sélectionnez le meilleur tir et appuyez sur le bouton de la manette.

12.12 FORCE DU COUP

La durée durant laquelle le bouton de la manette est maintenu enfoncé lors de la sélection du type de coup détermine sa force. Une simple pression rapide permet de simuler un petit coup de pied (passe à un co-équipier qui se trouve près du joueur). Une pression forte et appuyée peut envoyer le ballon à l'autre bout du terrain ou hors jeu.

12.2 PENALTIES

L'angle et la hauteur du coup peuvent être contrôlés ce qui permet au tireur du penalty de placer le ballon avec précision, à n'importe quel endroit de la cage.

Un pointeur se déplaçant rapidement de gauche à droite sur la barre indique la direction horizontale que va prendre le ballon s'il est frappé à ce point-là. Appuyez sur le bouton de la manette pour commencer le tir. La hauteur à laquelle le ballon s'élève dépend de la durée pendant laquelle vous appuyez sur le bouton. Vous pouvez donc tirer dans les angles supérieurs du filet, maintenir le ballon au sol ou même... le lancer trop loin! Une pression rapide sur le bouton permet d'effectuer un tir au ras du sol.

Durant un penalty, le contrôle du gardien de but passe au joueur principal. Se reporter à la section **CONTROLE DU GARDIEN DE BUT** pour plus de détails à ce sujet.

12.3 COUPS FRANCS (non disponible sur IBM et compatibles)

Un coup franc est accordé si une faute a été commise par un défenseur.

12.31 TIR DES COUPS FRANCS

Le ballon est placé à l'endroit où la faute a été commise. A quelques mètres de chaque côté du ballon se tient un joueur de l'équipe qui tire le coup franc. Si les deux joueurs sont en mode équipe, le joueur principal tire le coup franc et l'autre se place du côté le plus proche du but.

Appuyez sr le bouton de la manette pour commencer le tir. la durée pendant laquelle le bouton est maintenu enfoncé détermine la hauteur du ballon. Plus longtemps le bouton est tenu enfoncé, plus haut s'élève le ballon. La force du coup est déterminé *au hasard* par l'ordinateur.

La manette de jeu vous permet de contrôler le ballon de deux manières: AVANT le tir et APRES le tir.

AVANT

- A Sauter par dessus
- B Léger biais gauche
- C Léger biais droit
- D Biais plus à gauche
- E Coup direct
- F Biais plus à droite
- G Passer le ballon au joueur à gauche
- H Passer le ballon au joueur à droite

APRES

- A Faire redescendre le ballon
- B Dévier le ballon
- C Dévier le ballon
- D Dévier le ballon
- E Pas d'action
- F Dévier le ballon



Seul le joueur qui tire le coup franc peut dévier le ballon. Avec de l'entraînement, il peut faire redescendre le ballon dans le but adverse ou changer la direction du ballon pour contourner le mur formé par l'adversaire. Les différentes commandes donnent des possibilités infinies de contrôle sur les coup de pied, et permettent, avec de la pratique, de gagner le match.

Si le ballon est passé à un autre joueur, on revient au contrôle normal du ballon.

Si le joueur principal saute au dessus du ballon, l'un des footballeurs près du ballon tire le coup.

12.32 LE MUR

Les joueurs défendants forment un mur à au moins 9,15 m du ballon.

12.4 REMISE EN JEU

L'ordinateur remet automatiquement en jeu le ballon et le donne au joueur qui se trouve le plus proche sur le terrain. Le joueur principal peut cependant prendre le contrôle de cette action à la condition d'exercer très vite cette possibilité. Vous pouvez faire une remise en jeu COURTE ou LONGUE. Déplacez la manette de jeu dans l'une des cinq positions avant et appuyez sur le bouton pour obtenir une remise en jeu COURTE. Si le bouton n'est pas enfoncé assez vite, l'ordinateur remet en jeu automatiquement. Les trois positions arrière sont utilisées pour les remises en jeu LONGUES.

13.0 CHANGEMENTS

Il vous est permis d'effectuer deux changements durant la partie. Vous ne pouvez pas remplacer un footballeur auquel il a été remis un carton ROUGE. Il ne peut être fait qu'un seul changement à la fois. LE GARDIEN DE BUT NE PEUT PAS ETRE REMPLACE.

13.1 SELECTION DES REMPLACANTS

	AMIGA	ST	IBM	CBM 64	SPECTRUM	AMSTRAD
EQUIPE A JOUEUR 12	F4	F4	F4	F1	SHIFT +1	SHIFT +1
EQUIPE A JOUEUR 14	F5	F5	F5	F3	SHIFT +2	SHIFT +2
EQUIPE B JOUEUR 12	F9	F9	F9	F5	SHIFT +3	SHIFT +3
EQUIPE B JOUEUR 14	F10	F10	F10	F10	SHIFT +4	SHIFT +4

13.2 EFFECTUER UN REMPLACEMENT

Vous pouvez effectuer un remplacement lorsque le ballon sort en hors jeu.

AMIGA - ATARI ST - IBM et compatibles: Le nom de l'un des joueurs apparaît sur l'écran. Utilisez le curseur pour faire défiler la liste des joueurs se trouvant sur le terrain. Lorsque vous voyez apparaître le nom de celui que vous désirez remplacer, appuyez sur la barre d'espacement.

CBM 64 - SPECTRUM - AMSTRAD: Le mot "No" (Numéro) apparaît sur l'écran. Indiquez le numéro du joueur que vous désirez remplacer et appuyez sur le bouton de la manette pour valider.

14.0 TACTIQUES

La tactique utilisée par chaque camp influence beaucoup le jeu durant une partie et les résultats. Sur le terrain, les joueurs se déplacent suivant les positions déterminées par la stratégie et si celle-ci a été correctement établie, ils sont en bonne position pour recevoir les passes, attaquer ou se défendre. KICK OFF 2 vous offre 8 tactiques toutes prêtes à être utilisées sur les ordinateurs 16 bits. Sur ces ordinateurs vous pouvez également charger une tactique issue de Player Manager. Cependant, l'équipe ne peut utiliser que 4 tactiques durant le match. Il est donc de première importance de sélectionner la tactique adéquate.

14.1 CHANGEMENT DE TACTIQUE

Sur les ordinateurs CBM 64, Spectrum et Amstrad, vous avez le choix entre 4 tactiques mais vous ne pouvez exercer ce choix qu'avant le début du jeu et à la mi-temps (pas de changement de tactique durant la partie).

Amiga - ATARI ST - IBM (et compatibles)

14.11 MATCH SIMPLE - La disquette de KICK OFF 2 contient 8 tactiques dont 4 sont pré-sélectionnées. Une équipe a le droit d'utiliser 4 tactiques différentes pendant un match. Utilisez CHOIX DES TACTIQUES dans le MENU OPTION pour remplacer une ou plusieurs tactiques pré-sélectionnées (vous pouvez également utiliser une disquette Player Manager). Sélectionnez l'équipe A ou l'équipe B pour faire apparaître la liste des tactiques utilisées. Si vous désirez utiliser une tactique de PM, introduisez la disquette Player Manager dans l'unité de disquette. Appuyez sur le bouton de la manette pour afficher la liste des stratégies contenues sur la disquette. Sélectionnez les tactiques que vous désirez remplacer et appuyez sur le bouton pour valider. Utilisez la manette pour mettre en surbrillance les nouvelles tactiques et appuyez sur le bouton pour charger les nouvelles tactiques. Sélectionnez TERMINE.

14.12 CHAMPIONNAT (IBM, AMIGA & ST) - Chaque équipe du Championnat se voit attribuer quatre tactiques. Ces tactiques peuvent être

remplacées par celles contenues dans la bibliothèque de tactiques sur la disquette programme ou la disquette PM. Suivez la procédure expliquée au point 7.34.

14.2 CHANGEMENT DE TACTIQUE DURANT LE MATCH (micro-ordinateurs 16 bit)

Après avoir sélectionné en début de partie les tactiques à utiliser par votre équipe, vous pouvez en changer à tout moment pendant le match à la condition que le ballon soit hors jeu. Se reporter au point 7.11.

15.0 EPREUVE DES PENALTIES

Si après une prolongation, le résultat est toujours nul, les deux équipes doivent se prêter à l'épreuve des penalties. Cinq joueurs de chaque équipe vont tour à tour tirer un coup de pied au but. Comme le vainqueur est celui qui marque le plus de buts, chaque équipe tire alternativement un penalty. Dès qu'il y a un but de différence à égalité des essais, le camp ayant le plus de points est proclamé vainqueur. Le tir continue jusqu'à ce qu'il y ait une avance à la marque.

16.0 GENERALITES

Les arbitres du jeu ont leur propre tempérament et niveau de compétence. Quelques-uns sont plus enclins que d'autres à faire respecter la discipline. Ils peuvent donner des cartons jaunes et rouges.

Les joueurs ayant une résistance plus faible sont enclins à se fatiguer et à perdre leur vitesse et leur précision. Les joueurs ont aussi tendance à perdre du temps si l'écart de marque est faible.

COMMANDES DISPONIBLES AU CLAVIER

	Amiga	ST	IBM	CBM 64	SPEC	AMS
Pause	P	P	P	P	T	T
Modification de la taille du scanner	X	X	-	-	-	-
Scanner	-	-	X	-	-	-

17.0 MODIFICATION DES TENUES DES JOUEURS (micro-ordinateurs 16 bits)

Les micro-ordinateurs 8 bits ne permettent pas la modification des tenues des joueurs.

17.1 AMIGA - ATARI ST - IBM et compatibles (EGA ET VGA)

Les tenues des joueurs peuvent être modifiées lors des rencontres amicales ou lors des matchs simples. Chaque équipe a deux couleurs. Vous pouvez choisir parmi 16 couleurs, unies ou rayées.

Sélectionnez la boîte de dialogue de couleurs et appuyez sur le bouton de la manette pour faire défiler les couleurs disponibles. Lorsque vous avez sélectionné les 4 couleurs, utilisez la manette pour choisir le style puis validez en appuyant sur le bouton.

18.0 ENTRAÎNEMENT

Le menu ENTRAÎNEMENT propose deux options: SAVOIR-FAIRE et PENALTY. Appuyez sur ESC (Echap) ou sur la barre d'espace (micro 8 bits) pour revenir au menu Principal.

18.1 SAVOIR-FAIRE: Cette option permet au joueur d'apprendre à bien contrôler les mouvements de la manette de jeu et améliorer ainsi jeu de passe et ses tirs. Le savoir-faire peut être exercé à différents niveaux, seul ou avec un autre joueur. l'option UN JOUEUR vous permet de contrôler le joueur le plus près du ballon sur le terrain. Dans l'option DEUX JOUEURS, la manette 1 (J/S 1) commande le joueur 9 et J/S 2 le joueur 10. Cette option vous permet de vous entraîner au one-deux, du haut en bas du terrain. Les mouvements de la manette de jeu ont été très soigneusement étudiés pour qu'ils soient instinctifs, vous jouez ainsi de manière très naturelle. Apprenez à dribbler, à tirer, à faire des têtes, etc... Utilisez l'option VITESSE DE JEU pour encore parfaire votre technique. Appuyez sur ESC (Echap) ou sur la barre d'espace pour interrompre l'entraînement et revenir au Menu Principal.

18.2 PENALTY: Cette option vous permet d'entraîner vos joueurs à tirer mais aussi à contrer les penalties. Vous vous entraînez contre l'ordinateur ou avec un autre joueur. Chacun tire et contre cinq penalties. Ne sous-estimez pas cet entraînement, il peut vous permettre de gagner un match de Coupe. Reportez-vous à la section PENALTY qui décrit en détail la manière de tirer et de contrôler les mouvements du gardien. Appuyez sur ESC (Echap) ou sur la barre d'espacement pour interrompre l'entraînement et revenir au menu Principal.

19.0 VIDEO/RALENTI (Disquette)

Cette fonction permet de repasser le but venant d'être marqué. Les moments les plus glorieux peuvent être conservés sur une disquette et vous pouvez les repasser autant de fois que vous le désirez. Vous pouvez également compiler une disquette de vos meilleurs buts.

Attention: Cette option n'est disponible que lors des matchs simples.

19.1 Sélectionnez VIDEO/RALENTI dans le menu Principal Sélectionnez l'option SAUVER. Une série de questions apparaît, répondez à chacune d'elles.

NOM DU FICHER: 8 caractères maximum (Nom par défaut: Ralenti)

DATE DU MATCH: jour/mois/année (Date par défaut: 03/05/90)

EQUIPE A: 8 caractères maximum (Nom par défaut: Anco 1)

EQUIPE B: 8 caractères maximum (Nom par défaut: Computer)

NOM DU JOUEUR 1: 8 caractères maximum (Nom par défaut: Anco)

NOM DU JOUEUR 2: 8 caractères maximum (Nom par défaut: Computer)

La vidéo est sauvegardée sous le nom que vous indiquez, le fichier comporte les informations ci-dessus ainsi que le nom l'équipe ayant marqué le but.

19.2 Les buts ne sont pas automatiquement visionnés à nouveau. Pour revoir une action, appuyez sur la touche R si vous désirez la voir rejouée à vitesse normale, ou bien sur touche S si vous désirez la voir au ralenti. Si

vous désirez sauvegarder cette action sur une disquette, introduisez-en une formatée dans le lecteur. Cette disquette ne doit vous servir que pour conserver les buts de KICK OFF 2.

SAUVEGARDE DES ACTIONS SUR UNE DISQUETTE

AMIAG - ATARI ST - IBM et compatibles - CBM 64: Appuyez sur F1 lorsque vous revisionnez l'action.

AMSTRAD - SPECTRUM: Appuyez simultanément sur les touches SHIFT et A.

19.4 EDITION DES ACTIONS SAUVEGARDEES

Cette option vous permet de créer une disquette des MEILLEURS BUTS. Pour cela vous devez avoir à votre disposition une autre disquette déjà formatée.

Cette option est en fait un programme complet et elle nécessite une mémoire vive importante. Lorsqu'elle est utilisée, il faut ensuite éteindre l'ordinateur et le rallumer pour recharger le jeu.

19.41 Sélectionnez l'option EDITER du menu VIDEO/RALENTI (Menu Principal). Introduisez la disquette dans le lecteur, puis sélectionnez l'option CHARGER. Le répertoire de la disquette apparaît. Sélectionnez le but que vous désirez revoir et appuyez sur le bouton de la manette. Appuyez sur la barre d'espacement pour sauvegarder le but en mémoire. La mémoire vive de votre ordinateur ne peut contenir qu'un certain nombre de buts en même temps.

Introduisez la disquette des MEILLEURS BUTS dans le lecteur et sélectionnez l'option SAUVER.

Sélectionnez EFFACER pour effacer le contenu de la mémoire (vous pouvez alors charger d'autres buts en mémoire).

Répétez les actions ci-dessus autant de fois que vous le désirez. La disquette des MEILLEURS BUTS peut, elle aussi, être éditée pour en créer une autre.

20.0 INSTALLATION DE KICK OFF 2

VOTRE DISQUETTE PROGRAMME DOIT TOUJOURS ETRE PROTEGEE EN ECRITURE.

AMIGA: Introduisez la disquette KICK OFF 2 dans le lecteur, lorsque l'ordinateur affiche "WORKBENCH".

ATARI ST: Introduisez la disquette KICK OFF 2 dans le lecteur puis allumez l'ordinateur.

IBM PC et compatibles: Tapez "KICK2" et appuyez sur la touche ENTER. Ces micro-ordinateurs doivent être réinitialisés. Une fois les valeurs et les différentes options indiquées, elles sont sauvegardées sur la disquette pour être ensuite chargées avec le programme.

Retirez la protection en écriture et insérez la disquette dans le lecteur. Répondez aux questions que vous pose le système. Lorsqu'il n'a plus de questions, l'ordinateur vous demande de retirer la disquette et de remettre la protection en écriture. Le jeu est ensuite chargé.

CBM 64 (cassette): Tapez LOAD et appuyez sur la touche RETURN.

CBM (disquette): Tapez LOAD", 8, 1 et appuyez sur la touche RETURN.

SPECTRUM (cassette): LOAD"

SPECTRUM (disquette): Utilisez le LOADER.

AMSTRAD (cassette): Appuyez simultanément sur les touche CTRL et ENTER.

AMSTRAD (disquette): Tapez RUN "Disc" et appuyez sur la touche RETURN.

REMERCIEMENTS

AMIGA & ST - *Dino Dini*
IBM - *Gary Ellis*
CBM 64 - *Finlay Munro*
(Enigma Variations)
SPECTRUM - *Enigma Variations*
AMSTRAD - *Enigma Variations*

Anco voudrait remercier Steve Screech pour son aide précieuse lors du développement du jeu et pour les nombreudes heures qu'il a passées à le tester.

© 1990 ANCO SOFTWARE LTD

ANCO SOFTWARE, UNIT 10, BURNHAM TRADING ESTATE, LAWSON ROAD,
DARTFORD, KENT. U.K.
