

5 - LES MATCHS :

- Le match simple :

Dans un premier temps, sélectionnez le nombre de joueurs à l'aide du joystick, en sachant que :

- | | | |
|-------------|------------|---|
| - 1 joueur | joystick 1 | équipe bleue (blanche sur Amstrad/Spectrum) |
| - 2 joueurs | joystick 1 | équipe bleue (" ") |
| | joystick 2 | équipe rouge (jaune sur CBM 64) |

Chaque équipe détermine son niveau, en soulignant son choix et appuyant sur le bouton FIRE. Les cinq niveaux sont: Joueurs du dimanche, Équipes Junior, Première division, Seconde division et International.

Si les deux équipes choisissent un niveau élevé identique, un vent risque de modifier la trajectoire du ballon.

De même, un pile ou face est effectué pour que l'équipe gagnante choisisse son côté de terrain.

- Les tactiques: elles sont au nombre de quatre, et représentent les différentes formations sur le terrain. Les formations sont les suivantes :

- 4 - 3 - 3 DEFENSE
- 4 - 2 - 4 ATTAQUE
- 4 - 4 - 2 MILIEU DE TERRAIN
- 5 - 3 - 2 BONNE DEFENSE

Souligner son choix à l'aide du joystick et valider avec le bouton FIRE.

Pour deux joueurs, sélectionner dans un premier temps avec le joystick 1, puis avec le joystick 2. Il en est de même pour le jeu d'équipe.

Le match commence dès la fin des sélections.

- Le match de championnat :

Dans un premier temps, préparez une disquette formatée pour sauver le jeu à tout moment.

Le championnat dure 14 semaines et oppose 8 équipes. Chacune d'entre elles a un style qui lui est propre. Il se joue en première division, mais les équipes possèdent quelques joueurs de niveau international.

En fin de match, vous aurez la possibilité de sauver ou charger chaque résultat séparément, ceci est utile lorsque vous jouez avec des amis différents à des moments différents.

Le tableau du championnat formé de huit équipes apparaît lorsque vous optez pour le match de championnat dans le menu principal.

A l'intérieur de la grille, il vous est indiqué si l'équipe est contrôlée par l'ordinateur ou le joystick (vous pouvez le modifier).

Sont également affichés les résultats des matchs ainsi que les points remportés par chaque équipe.

En bas du tableau, les options suivantes vous sont présentées:

Dans un premier temps :

- Modifier: vous pouvez modifier le nom ainsi que le contrôle des équipes soit l'ordinateur (C), soit le joystick (J). Pour le nom, déplacez le joystick vers le haut ou vers le bas, puis cliquez l'équipe à modifier. Le signe «*» apparaît à côté du nom pour effacer chaque lettre grâce à la touche de correction (backspace). Inscrire le nouveau nom à l'aide du clavier (15 caractères maximum).

Utilisez la touche F1 pour passer du mode ordinateur au mode joystick.

Cliquez DONE lorsque toutes les modifications ont été effectuées.

- Chargez (LOAD) : Les noms des différentes grilles de championnats apparaissent, pour charger une des grilles, cliquez le nom choisi.

Dans un deuxième temps :

- Sauver (SAVE) : Après avoir introduit une disquette formatée, les noms apparaissent. Se positionner sur un nom déjà sauvé, ou inscrire un nouveau nom, puis cliquer. Celui-ci est alors enregistré.

Lorsque deux drives sont branchés sur l'ordinateur, utiliser le deuxième lecteur pour sauver !

- Continuer (CONTINUE) : fonction permettant de sélectionner les équipes qui vont jouer le match suivant. Pour deux joueurs, une équipe reçoit le joystick 1 et l'autre, le joystick 2.

Le match indiqué est en cours.

- Quitter (QUIT) : Pour retourner au menu principal.

AMP METALS S.A. 95100 SAINTE-GENEVIEVE

© 1989 ANCO SOFTWARE LTD.



KICK OFF BY TITUS

1 - INSTALLATION :

- Sur **AMIGA**: Introduire la disquette lorsque l'ordinateur affiche "Workbench".
- Sur **ATARI ST**: Introduire la disquette, puis allumez l'ordinateur.
- Dans tous les cas, assurez-vous que la disquette soit bien protégée en écriture.
- Sur **CBM 64 DISQUETTE**: Tapez LOAD ""8,1 et appuyez sur ENTER.
- Sur **CBM 64 CASSETTE**: Appuyez sur SHIFT et RUN/STOP simultanément.
- Sur **SPECTRUM DISQUETTE**: Appuyez sur ENTER.
- Sur **SPECTRUM CASSETTE**: Tapez LOAD "" et appuyez sur ENTER.
- Sur **AMSTRAD DISQUETTE**: Tapez RUN " et appuyez sur ENTER.
- Sur **AMSTRAD CASSETTE**: Appuyez sur CTRL et ENTER. Insérez votre cassette dans le lecteur, puis appuyez sur PLAY.

2 - COMMANDES :

- Contrôle du jeu :

AMIGA - ATARI ST - CBM 64: JOYSTICK uniquement.
AMSTRAD - SPECTRUM: 1 joueur: JOYSTICK ou CLAVIER.
2 joueurs: Joueur 1 --> JOYSTICK, Joueur 2 --> CLAVIER.

- Commandes clavier: Q (clavier QUERTY) ou A (clavier AZERTY) = HAUT - A (clavier QUERTY) ou Q (clavier AZERTY) = BAS - O = GAUCHE - P = DROITE - BARRE ESPACE = TIRER - H = PAUSE

Le footballeur se déplace selon les huit directions du joystick.

- Les coups de tête : Vous pouvez effectuer des coups de tête en sautant à l'aide du bouton FIRE lorsque le ballon est en l'air, et diriger le tir grâce au joystick.
- Les attaques : Il existe deux types d'attaque : La première dite de blocage : vous devez courir à côté de l'adversaire et, avant son attaque, intercepter le ballon. La seconde dite de ratisage, pour laquelle vous utiliserez le bouton FIRE et toucherez le ballon avant le joueur pour ne pas être pénalisé. Sont considérées comme fautes, les attaques par derrière ou sur un adversaire n'ayant pas le ballon.
- Les corners : Il y a neuf mouvements différents pour un corner.
- Un tableau apparaît indiquant les différents effets que le joueur peut donner au ballon au moment du tir. Si le coup est placé en haut du ballon, il partira au niveau du sol. S'il est placé au milieu, il partira à mi-hauteur. Si le coup est placé en dessous, le ballon atteindra le niveau de la barre. Cliquez la flèche correspondant à votre choix.
- Les pénalités : L'angle ainsi que la hauteur peuvent être contrôlés. Une flèche se déplaçant de droite à gauche indique la position horizontale du ballon au moment du tir. Quant à la hauteur, elle dépend de la façon dont vous cliquez, plus vous cliquez lentement, plus le tir est haut.

- Contrôle du gardien de but :

Plonger	Sauter	Plonger
Plonger	Attrapper	Plonger
Plonger	Agenouillé	Plonger

Ce schéma correspond aux 9 positions du joystick.

Pour se déplacer, appuyez sur le bouton FIRE du joystick, et le maintenir appuyé pour prolonger la durée du mouvement.

- Contrôle du ballon :

Vous pouvez effectuer plusieurs mouvements simples, mais le jeu étant très rapide, vous devrez user de vos réflexes. C'est pourquoi nous vous conseillons d'apprendre ces mouvements grâce à la pratique.

- Le dribble : le ballon se déplace en face du joueur et se trouve propulsé plus ou moins loin suivant la vitesse du footballeur au moment où il le touche.
- Le shoot : Pour shooter dans le ballon, appuyer sur le bouton FIRE, le tir s'effectuera dans le sens du joueur.
- Blocage : Vous maîtriserez le ballon en appuyant sur le bouton FIRE avant de le toucher.
- Passe : Il faut d'abord arrêter le ballon puis appuyez, sans le lâcher, sur le bouton FIRE, diriger la passe grâce au joystick, puis lâcher le bouton FIRE. Lorsque le joystick est en position neutre, et que vous lâchez le bouton FIRE, le ballon reste immobilisé, vous pouvez donc dribbler et shooter. (Le ballon est immobilisé tant que le joystick est en position neutre).

- Options:

X---Change la dimension du scanner (Amiga-ST) P---Pause (Amiga-ST)
D---Enlève et remet le scanner (Amiga-ST) Q ou A---Enlève et remet le son
C---Enlève et remet le son du public (Amiga-ST)

3 - LE JEU :

KICK OFF est un jeu de football qui se déroule sur un véritable stade, à l'échelle de votre écran.

Les équipes jouent selon des tactiques (4-3-3, 5-3-2, 4-2-4...) que vous déterminez en début de jeu.

Les joueurs doivent se placer devant le ballon pour l'intercepter et le contrôler. Le ballon se déplacera comme dans un vrai match, selon le style du joueur qui le contrôle : marquer un but dépendra plus de votre habileté que d'un quelconque hasard. Le contrôle du ballon est donc très important. Pour cela il vous faudra pratiquer intensément les attaques, les dribbles, les tirs-au-but, les ratisages et les multiples manières de tirer un corner. Vous pourrez, très vite, atteindre un niveau avoisinant la perfection.

Chaque joueur a quatre qualités : la précision, l'agressivité, la condition physique et la vitesse. La vitesse et la précision sont donc plus élevées chez un footballeur international que chez un footballeur du niveau «junior».

En passant les différents niveaux, vous apprendrez à vous adapter au style de jeu des équipes et à la qualité des joueurs.

La possibilité de changer le niveau de jeu de chaque équipe rend le jeu encore plus passionnant ; si vous aimez la difficulté, donnez-vous une équipe junior pour affronter une équipe internationale.

Vous pouvez jouer dans un championnat comprenant huit équipes. Elles ont toutes les mêmes capacités, mais ont un style de jeu différent.

Le championnat dure 14 semaines, et vous aurez la possibilité de le sauvegarder.

Vous pouvez jouer seul ou avec un ami, contre l'ordinateur. Dans tous les cas, un arbitre sanctionnera votre comportement et ne protestera pas inutilement si un de vos joueurs se fait expulser du terrain de même, vous pouvez compter sur l'arbitre pour faire le ménage du côté de l'équipe de l'ordinateur. En cas de manque de fair-play, vous connaissez le tarif ! Carton jaune : avertissement, carton rouge : expulsion.

Pour savoir qui fait quoi, le scanner vous donnera une vue globale du terrain, ainsi que la position et le déplacement de tous les joueurs.

4 - MENU PRINCIPAL :

- La pratique : permet d'apprendre et de maîtriser les mouvements du joystick. Vous pourrez améliorer vos passes et corners qui se pratiquent avec ou sans gardien. Pour revenir au menu principal, utilisez la touche ESCAPE (Amiga-ST) ou ENTER (Spectrum-Amstrad) ou BARRE ESPACE (CBM 64).

- Les pénalités : en régime un ou deux joueur, vous pouvez tirer ou arrêter cinq pénalités.

Retour au menu principal : ESCAPE (Amiga-ST) ou ENTER (Spectrum-Amstrad) ou BARRE ESPACE (CBM 64).

- Le match simple : vous pouvez jouer seul ou avec un ami contre l'ordinateur. Il y a cinq niveaux d'adresse, et chaque équipe peut opter pour un niveau différent.

Retour au menu principal avec la touche ESCAPE (Amiga-ST) ou ENTER (Spectrum-Amstrad) ou BARRE ESPACE (CBM 64).

- Le championnat : il dure 14 semaines au cours desquelles huit équipes s'opposent, chaque équipe ayant un style particulier.

- Durée du match : elle doit être choisie avant de sélectionner le type de match (simple ou championnat), et varie de 10 à 90 minutes.

Les forfaits sont de 10 minutes.

- les sub-menus : ils apparaissent lors du choix d'un match simple.

Plusieurs options vous mènent au match sans retourner au menu principal.