



FRANCAIS

CBM 64 - SPECTRUM - AMSTRAD

MANUEL D'UINSTRUCTIONS

ANCO SOFTWARE LTD

+ KICK OFF 2 'T' SHIRT OFFER

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'habilité 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, dribble, shooter, etc.

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.

2.0 LE MENU PRINCIPAL

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. 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.

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: 4 options: **Pas de vent**, vent léger, vent moyen, vent violent.

3.4 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".

3.5 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.

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

3.7 EFFET: oui et **NON** - Si vous sélectionnez "Qui", la direction du ballon peut être modifiée pendant un bref instant après le tir. Idéal pour changer la direction du ballon.

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 t niveaux de qualification plus un niveaux spécial.

INTERNATIONAL

PREMIERE DIVISION

DEUXIEME DIVISION

TROISIEME DIVISION

QUATRIEME DIVISION

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

6.0 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)

6.1 MATCH SIMPLE

Deux joueurs peuvent se mesurer ensemble contre l'ordinateur ou bien encore l'un contre l'autre. Un joueur seul se bat contre l'ordinateur.

6.11 TACTIQUES

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.

6.12 REMPLACEMENT

Il est permis de procéder à deux changements. Se reporter à la section 11.0 pour plus d'informations à ce sujet.

6.2 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.

6.3 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.

6.31 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:

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.

6.32 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.

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.

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.

6.33 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).

6.34 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.

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.

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.

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

6.4 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

Toutes les fonctions ci-dessus peuvent être utilisées.

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.

7.0 CONTROLE DU JOUEUR SUR LE TERRAIN

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

7.2 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.

7.3 TACLE BLOQUE - (Tacle: reprendre 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.

7.4 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.

8.0 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.

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

8.2 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.

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

8.4 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.

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

8.6 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).

9.0 CONTROLE DU GARDIEN DE BUT

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

9.1 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

	B	A	C	
D		E		F
	G		H	
		J		

9.2 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

9.3 COMMANDES

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

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

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.

9.4 | POUR QUITTER EN COURS DE MATCH OU DURANT L'ENTRAINEMENT

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

CBM 64: Appuyez sur la touche RESTORE.

SPECTRUM: Appuyez sur la touche T puis sur G

AMSTRAD: Appuyez sur la touche T puis sur G.

10.0 PRINCIPES DE BASE DES DIFFERENTS COUPS

10.1 CORNERS

10.11 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.

10.12 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.

10.2 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.

10.3 COUPS FRANCS

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

10.31 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 sur 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.

10.32 LE MUR

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

10.4 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.

11.0 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.

11.1 SELECTION DES REMPLACANTS

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

11.2 EFFECTUER UN REMPLACEMENT

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

12.0 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.

13.0 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

CBM 64 SPEC AMS

Pause

P

T

T

14.0 INSTALLATION DE KICK OFF 2

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.

OPTIONS SUPPLEMENTAIRES

(AMSTRAD DISQUE ET SPECTRUM DISQUE)

15.0 LA SELECTION D'UNE EQUIPE

Vous pouvez sélectionner une équipe de 11 joueurs et choisir deux remplaçants parmi les joueurs proposée. Vous voyez ce qui suit:

Maillot N°

Nom du joueur

Division

Les noms sélectionnés par l'ordinateur apparaissent en face de chaque N°. Pour changer le nom de tel ou tel N°, mettez ce nom en évidence puis appuyez sur le bouton de tir. Les deux noms seront interchangés. Sélectionnez "DONE" pour sortir de ce menu.

Si deux joueurs jouent l'un contre l'autre, le joueur 1 sélectionne l'équipe A et le joueur 2 l'équipe B. Si un ou deux joueurs jouent contre l'ordinateur, vous ne pourrez sélectionner que l'équipe A, l'ordinateur sélectionnera sa propre équipe.

16.0 L'EDITION DES NOMS DES EQUIPES

Vous pouvez renommer les équipes de la ligue. Mettez en évidence le nom que vous voulez éditer puis appuyez sur Shift + G. Un curseur apparaîtra auprès du nom des équipes. Effacez le nom au clavier et tapez un nouveau nom.

Le nom modifié de l'équipe de la ligue apparaîtra dans l'International Friendly.

17.0 LE MENU DES MATCHS

Le menu suivant s'affichera en début de match:

TEAM A (EQUIPE A)	ANCO	(12 caractères max)
TEAM B (EQUIPE B)	ORDINATEUR	(12 caractères max)
NOM DU FICHER	REPLAY	(8 caractères max)
DATE	18-05-90	

Ce sont des données par défaut que vous pouvez modifier en les éditant. Mettez une donnée en évidence en actionnant la manette du joystick. Appuyez sur le bouton de tir pour que le curseur apparaisse. Effacez l'ancienne donnée et tapez la nouvelle au clavier.

Pour les matchs de ligue, les noms des équipes de ligue s'afficheront. Vous ne pourrez pas les modifier.

Si vous voulez sauvegarder un replay, il faut donner un nouveau nom de fichier avant chaque coup d'envoi. Sinon les anciens replays seront effacés et remplacés par les nouveaux. Sélectionnez DONE lorsque vous êtes satisfait.

Le nom de l'arbitre s'affichera, ainsi que le nom de l'équipe qui a gagné à pile ou face. Cette équipe pourra choisir de quel côté elle jouera.

18.0 POUR REVOIR UNE PARTIE D'UN MATCH (ACTION REPLAY)

Pour revoir une partie du match à n'importe quel moment du jeu, appuyez sur R. Le jeu s'arrêtera et vous reverrez quelques secondes du match. En mode Replay, appuyez sur S pour voir l'action au ralenti. Pour sauvegarder le replay, appuyez sur Shift-A durant le replay, il faut qu'un disque formaté soit inséré auparavant dans le lecteur.

ATTENTION: N'UTILISEZ PAS LE DISQUE ORIGINAL DE KICK OFF 2 POUR SAUVEGARDER LES REPLAYS. VÉRIFIEZ QUE LE DISQUE ORIGINAL EST BIEN PROTÉGÉ EN ÉCRITURE.

S'il n'y a pas de disque de données formaté dans le lecteur lorsque vous effectuez la sauvegarde, l'ordinateur vous demandera d'en insérer un. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 99 replays sous le même nom de fichier. L'ordinateur numérotera automatiquement les replays. La numérotation sera remise à zéro lorsque vous commencerez un nouveau jeu. Les anciens replays seront effacés et remplacés par les nouveaux si vous ne créez pas un nouveau fichier.

19.0 GOLDEN GOALS (LES MEILLEURS BUTS)

Vous avez une option pour visualiser et éditer les replays. Sélectionnez "ACTION REPLAYS" dans le menu principal. Un nouveau menu s'affiche:

FILE	:	FICHER
VIEW REPLAY	:	REPLAY
STORE	:	SAUVEGARDE

Insérez un disque de données sur lequel des replays ont été sauvegardés. Sélectionnez l'option "FILE" puis appuyez sur le bouton de tir. Le nom du premier fichier et la date s'afficheront. Appuyez sur $\times$ ou - pour que le nom du fichier suivant ou précédent s'affiche. Lorsque vous avez sélectionné un fichier, sélectionnez l'option VIEW et appuyez le bouton de tir. Vous verrez alors la première action sauvegardée, utilisez les touches $\times$ ou - pour visualiser le replay sauvegardé avant ou après.

Si vous pouvez sauvegarder un replay parmi les "GOLDEN GOALS", Sélectionnez l'option de sauvegarde "STORE". Insérez un autre disque formaté. Un nom de fichier est automatiquement créé par l'ordinateur: "GOLDEN SHOTS". Un numéro est donné à chaque replay.

Si vous désirez ultérieurement revoir les meilleurs moments du match, insérez le disque des "golden shots" dans le lecteur au lieu du disque de données "Action Replay". Suivez la procédure expliqués auparavant. Cette option vous permet d'éditer un disque reprenant les meilleurs moments des differentee parties des matchs sauvegardée sur les disque "Golden Shots", ceux-ci qyant été édités à tour de rôle à partir des disques de replay.

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 nombreuses 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.
