

KICK OFF

Carga:

AMIGA: Introduce el disco de KICK OFF en el drive cuando el ordenador te pregunte WORK BENCH.

ATARI: Introduce el disco en el drive y conecta el ordenador.

SPECTRUM CASSETTE: LOAD" " y presiona ENTER.

SPECTRUM DISCO: Presiona ENTER y LOADER.

AMSTRAD CASSETTE: Presiona CONTROL (CTRL) y tecla pequeña de ENTER simultáneamente.

AMSTRAD DISCO: Teclea RUN" y presiona la tecla de ENTER.

CBM64: Teclea LOAD y presiona la tecla RETURN.

Advertencia: Por favor, asegúrese que el disco está protegido de escritura en todo momento.

DATOS DE LA LIGA

Se requiere un disco pre-formateado o una cinta en blanco para salvar la liga. El disco o cinta se usan exclusivamente para salvar la liga. Cualquier otro dato puede ser destruido.

Introducción:

KICK OFF es un simulador de fútbol preciso con un scroll multi-direccional a todo tamaño para tiros marcadores, goles, etc., con proporciones correctas. Ambos equipos juegan el partido estrictamente de acuerdo con las tácticas decididas al principio del juego. Los jugadores se ponen en posición para recibir los pases y ganar posición. La pelota, igual que en un juego real, avanza delante del jugador, lo que significa que atajar sea cuestión de habilidad y no de casualidad.

KICK OFF como el fútbol real, requiere habilidad en el control de la pelota. Por ello hay una variedad de habilidades con la pelota que aprender y juegos tácticos que practicar, hay una opción para aprender estas habilidades sin ser arrasado por el contrario. El establecer partes, como nueve alternativas para el tiro de córner, tackling y dribbling pueden ser practicadas a la perfección.

Cada jugador tiene con el tiro cuatro atributos, llamados velocidad, resistencia, precisión y agresión [agresividad]. Un sticker [jugador] internacional tiene más resistencia y aceleración que un sticker [jugador] a nivel juvenil. El último puede tener más agresión [agresividad]. Al progresar en los diferentes niveles de habilidad tendrás que adaptar los diferentes tipos de jugadores.

La facilidad de establecer los niveles de habilidad de algunos equipos por separado aporta finalmente mucho al placer de jugar. Para un juego realmente tenaz [disputado] puedes seleccionar la Liga del Domingo para ti y jugar contra la Liga Internacional. Para jugar contra un amigo, los niveles se pueden establecer para un partido claro y tenaz [limpio y disputado].

Puedes jugar en una liga que consiste en 8 equipos. En la liga los equipos están emparejados por igual, pero tienen diferentes estilos de juego con atributos de los jugadores, para competir al estilo deseado. La liga dura 14 semanas y hay una facilidad de cargar/salvar.

Puedes jugar contra el ordenador o contra un amigo. Deberás tener cuidado cuando hagas tackling con un jugador del contrario. El juego sucio será penalizado mediante una tarjeta amarilla si el árbitro lo ve. El juego sucio persistente significará el ser expulsado.

Cuando se efectúa un tiro, el scanner muestra en todo momento la posición de todos los jugadores, lo que significa una gran ayuda al jugar el partido.

Hay 12 árbitros diferentes en el juego, con habilidades y aptitudes variables.

Menú principal:

Mueve el joystick arriba y abajo para iluminar una opción. Presiona la tecla de juego para seleccionar la opción.

Practicar habilidades: Esta opción da al jugador la posibilidad de aprender los movimientos del joystick y mejorar su habilidad en los pases, tiros de córner, etc., y aprender a jugar de acuerdo con los variados planes tácticos. Los córners se pueden practicar con o sin compañero. Practica tanto como quieras. Presiona la tecla de espacio ENTER para volver al menú principal.

Practicar penaltis: Te permite tomar y defender una serie de 5 tiros de penalti en el uso de uno o dos jugadores. Presiona la tecla de espacio o ENTER para volver al menú principal.

Juego simple: Puedes jugar contra el ordenador, contra un amigo o haciendo equipo con un amigo contra el ordenador. Hay 5 niveles de habilidad. El nivel de habilidad de ambos equipos se puede establecer independientemente. Presiona la tecla de espacio o ENTER para volver al menú principal.

Juego de liga: La liga consiste en 8 equipos y dura 8 semanas. Cada equipo en la liga tiene su propio estilo de juego. Se puede jugar la liga en 5 niveles de habilidad.

Duración: Establece la duración del juego. Las opciones de extensión de 10 minutos a 90 minutos. El valor de falta [por defecto] es 10 minutos. Se tiene que establecer la duración del partido antes de seleccionar la opción de juego simple o juego doble.

Submenú

Jugar juego simple: Número de jugadores: Ilumina la opción moviendo el JS1 arriba y abajo, y presiona B.F.

Un jugador: JS1 Controlas el equipo azul.
Dos jugadores: JS1 Controlas el equipo azul.
JS2 Controlas el equipo rojo (ST/AMIGA).
Controlas el equipo amarillo (CBM64).

Nivel de habilidad: Hay cinco niveles de habilidad. Los niveles de habilidad de ambos equipos se definen independientemente. Ilumina la selección y presiona B.F. Hay una suave brisa que afecta al azar el comportamiento de la pelota en ambos equipos en el nivel de Reserva o encima.

Elección de campos: El ganador en la elección de campos decide si quiera jugar arriba o abajo del campo.

Tácticas del partido: Hay cuatro tácticas distintas determinadas por la elección de formación. Los jugadores juegan en las posiciones designadas dispuestos para interceptar al oponente y recibir pases. El jugador más próximo a la pelota corre hacia la pelota.

Las formaciones son:

4-3-3 Juego defensivo.
4-2-4 Juego de ataque.
4-4-2 Buen control medio-campo.
5-3-2 Juego fuerte-defensiva.

Mueve JS1 arriba o abajo para iluminar la opción y presiona B.F. En el modo de dos jugadores JS2 o jugador 2 selecciona la opción después de JS1.

El partido comienza en cuanto se ha hecho la selección.

Juego de liga

La liga consiste en 8 equipos y dura 14 semanas. El juego de liga es jugado a nivel nacional y los lados contienen algunos jugadores standard internacionales. Cada equipo tiene su propio estilo

de juego y fuerza en los diferentes departamentos. Hasta 8 jugadores pueden jugar en la liga y hay una facilidad de salvar y cargar ligas separadas.

Cuando se ha seleccionado la opción de liga, se ve un tablero con los nombres de los 8 equipos mostrados. También se muestra si el equipo está dirigido por el ordenador o se controla con el joystick. Asimismo, también puedes ver en el tablero el resultado de los partidos y los puntos ganados. Se ofrecen las siguientes opciones:

Modificar: Se puede modificar los nombres de los equipos (ST/Amiga sólo) y el control por joystick o por ordenador. Mueve el joystick arriba o abajo para iluminar el nombre a modificar. Presiona B.F. y aparecerá un * al lado del nombre. Utiliza la barra espacio (ST/Amiga) para borrar los caracteres y el teclado para introducir nuevos nombres. Máximo de 15 c. permitido. Usa la tecla F1 (ST/Amiga) o B.F. (CBM64) para elegir entre JS u O. Selecciona «DONE» cuando hayas finalizado con todas las modificaciones.

LOAD: Carga un juego previamente salvado.

DISCO: Ilumina el nombre usando el JS y presiona B.F.

CINTA: Teclea el nombre del archivo y presiona RETURN.

CONTINUAR: Ilumina los dos equipos que van a jugar el siguiente partido. Aparece un nuevo set de opciones. Si se utilizan 2 J/S/2 jugadores, los equipos se asignarán J/S1 y J/S2.

Salvar:

CINTA: Selecciona el nombre del archivo y presiona RETURN.

DISCO: Introduce un disco formateado o el disco con las ligas salvadas previamente en el drive. Aparecerá un display con los nombres de archivo de la liga. Ilumina un nombre de archivo ya existente o teclea un nombre nuevo (ST/Amiga). Presiona B.F.

SALIR: Te lleva al menú principal.

CONTINUAR: Se juega el partido indicado.

Control del jugador:

Movimiento: El jugador se mueve en las 8 direcciones del joystick.

Remate de cabeza: Si la pelota está en el aire, presionando B.F. el jugador bajo control saltará. Mueve el J/S en la dirección en la que quieres rematar la pelota cuando el jugador está en el aire.

CONTROLES

AMIGA-ST-CBM64-JOYSTICK SOLO

AMSTRAND-SPECTRUM

1 JUGADOR - Joystick o teclado

2 JUGADORES - Jugador 1 - joystick
Jugador 2 - teclado

TECLADO

ARRIBA - Q

ABAJO - A

IZQUIERDA - O

DERECHA - P

JUEGO - ESPACIO

PAUSA - H

Control del portero:

El portero lo controla el ordenador excepto cuando haya un penalty.

		SALTAR		
	ESTIRADA		ESTIRADA	
ESTIRADA		COGER		ESTIRADA
	ESTIRADA		ESTIRADA	
		AGACHAR		

Presiona B.F. para comenzar a moverte. Cuanto más tiempo presiones B.F. mayor será el movimiento.

Control de la pelota:

Los controles de la pelota de KICK OFF han sido especialmente diseñados para facilitar su uso. En un juego que transcurre velozmente y bajo presión, no hay tiempo de recordar los complicados movimientos del joystick. La acción ha de ser instintiva. Te aconsejamos que aprendas los controles usando la opción de practicar habilidades en el menú principal.

Driblar: La pelota se mueve frente al jugador. La distancia que recorre depende de la velocidad del jugador cuando hace contacto con la pelota.

Disparar la pelota: Presiona B.F. después de tocar la pelota y dispara la pelota en dirección al jugador que mira.

Parar la pelota: Presiona B.F. antes de tocar la pelota y la pelota se parará y te dará control absoluto.

Pasar la pelota: Tienes que parar la pelota antes de pasarla. Mantén el B.F. presionado, mueve el joystick en la dirección que quieres pasar la pelota y libera el B.F.

Liberando el B.F. cuando el J/S está centrado y la pelota está estacionada, se vuelve a la acción de driblar. El jugador se moverá en la dirección del joystick y empezará a driblar la pelota en esa dirección. La pelota permanecerá estacionada mientras el J/S esté centrado.

Corte de pelota: Invierte la dirección del joystick al hacer contacto con la pelota.

Corte de pelota

Establecer piezas:

Tiro de córner: Hay una selección de 9 tiros de córner. Aparece un panel de selección. Selecciona la opción iluminándola y presiona B.F. El ordenador coge el córner. Las flechas sobre la pelota te muestran la dirección del movimiento de la pelota en relación al gol. Las opciones te permiten rizar [dar efecto a] la pelota hacia dentro o hacia fuera. Una pelota golpeada en la parte de arriba se desplazará sobre el suelo; en el medio, a media altura y en la parte de abajo a la altura de la valla.

Penalties: El ángulo y la altura del tiro son controlados, permitiendo al que hace el penalty situar la pelota en cualquier lugar de la red.

Hay una valla con un punteador [puntero] moviéndose rápidamente de izquierda a derecha. Esto te indica la posición horizontal de la pelota. La altura de la pelota se determina por el tiempo que se mantiene presionado el botón, antes de hacer contacto con la pelota. Cuanto más tiempo se mantenga presionada la tecla de fuego más alto irá la pelota. Por esto es posible el tirar demasiado alto o dar en los postes de la portería o la valla. Hay que tomar [lanzar] el penalty lo más rápidamente posible después de que el árbitro haya pitado.

Postes de portería: (ST sólo)

Para ayudar al jugador a pasar la pelota rápidamente, un punto blanco aparece en la parte de arriba o en la parte de abajo de la pantalla, dependiendo de en qué parte del campo está la pelota. El punto te muestra la posición de la pelota en relación a los postes de la portería.

Opciones de teclado:

X: Cambiar tamaño SCANNER (ST/AMIGA sólo).

D: Scanner ON/OFF (ST/AMIGA sólo).

P: Pausa ON/OFF.

Q: Sonido ON/OFF.

C: Sonido público sólo ON/OFF (la versión de CBM 64 no tiene sonido de público).

© 1989 ANCO SOFTWARE LTD.
Units 9-10, Burnham Trading Estate
Lawson Road, Dartford Kent