

Award Winners

User Guide

KICK OFF 2
PIPEMANIA
SPACE ACE



AWARD WINNERS

CONTENTS

ENGLISH	3-10
FRANCAIS	11-19
DEUTSCH	20-28
ITALIANO	29-37
ESPAÑOL	38-46

PIPEMANIA PROTECTION

Scanned

by

Thalton

PIPEMANIA

LOADING

COMMODORE AMIGA

System Requirements:

• A500, A1000, A2000 • Workbench 1.2 or 1.3

Loading Pipe Mania:

At the WORKBENCH prompt, insert the game disk into the internal drive df0:. The game will load automatically.

ATARI ST

System Requirements:

• 520 ST, 1040 ST, Mega ST, STE

Loading Pipe Mania:

Insert the game disk into drive A and switch on or reset the machine. The game will load automatically.

IBM PC's

System Requirements:

• IBM PC or compatible • CGA, EGA, VGA, Tandy • MSDOS ver. 2.0 or above.

Loading Pipe Mania:

Boot the machine with MSDOS version 2.0 or higher. Insert the game disk into drive A and type PIPE. The game will load automatically.

HARD DISK INSTALLATION

ST & AMIGA

Make a new folder on your hard disk called PIPE or another suitable name. Copy the contents of your AUTO (ST) or S (AMIGA) folder into the hard disk folder. Then copy the file PIPEDATA in as well. These two are the only necessary files.

IBM PC

Run the Hard Disk installation program on the game disk and follow the prompts.

Please Note: The program can only load and save high scores to a floppy disk. If you want to save your high scores you must have the game disk in drive A (ST) or DF0: (AMIGA). If you wish, however, you can copy the high scores onto a blank disk of your choice. To do this insert your chosen disk into the drive and then during the attract sequence press ALT-S. After a warning the high scores will be written to your disk.

SECRET CODE

Certain versions of Pipe Mania require you to enter a secret code at the beginning in order to start the game. A screen will appear with one large symbol, with a colour below it and seven assorted pipe sections. You'll use the large symbol to get the secret code from the code card. Find the large symbol on your code card together with the colour. Read down the card from the large symbol until you find the line opposite the colour. Where these two lines cross you will find three pipe sections. Now find the matching pipe sections on the screen and click on them in the same order they appear on your card. Don't lose your code card as you can't begin the game without it.

THE GAME

Pipe Mania starts on a playing grid that is empty except for the starting piece. The object is to score as many points as possible by constructing a continuous pipeline from the starting piece.

As you play, pipe sections appear in a dispenser to the left of the grid. You can place a pipe section anywhere you like, whether or not it connects with other pipe sections. In fact, you'll learn to place pieces in a pattern that anticipates connections five or ten moves in advance.

You can "bomb" any previously placed pipe section by placing a new section on top of it. The old pipe will explode and the new pipe will appear in its place. There is a short time delay for replacing pipes, and a 50 point penalty.



Once a pipe piece fills with flooz, you can no longer replace it. At the start of higher levels advanced pipe sections and obstacles will appear randomly on the grid. These pieces cannot be replaced by other pieces.

With each level you have a set amount of time in which to connect as many pipe sections as possible before the flooz starts to flow. This time decreases as you progress up through the levels. When the flooz reaches the end of your pipeline the round is over.

Once you've placed all the pipe pieces you can (or want to), press the F key and the flooz will speed up and end the round quickly. You will score double points for each additional pipe section the flooz passes through.

ADVANCING TO THE NEXT LEVEL

In order to advance to the next level, the flooz must flow through a certain number of pipes. A counter in the upper right corner of the screen indicates the minimum number of sections that must be connected within that level.

The count down starts the moment the flooz starts flowing through the pipeline allowing you to keep track of how many sections still need to be connected. When the counter reaches zero, you qualify for the next level. On higher levels things change.

- The flooz flows at a faster rate.
- Obstacles appear on the grid which you can't "bomb"
- Bonus pieces: These earn you extra points if the flooz goes through them.
- One-way pieces: Through which the flooz can only flow in one direction.
- End pieces: In addition to achieving the required pipeline length, the flooz must terminate in an end piece in order to advance to the next level.
- Reservoir pieces: These slow down the flooz giving you valuable extra time.
- There are sections of the grid that allow the flooz to exit one side of the screen and reappear on the opposite side.

PLAYING MODES

Pipe Mania has three playing modes: basic one-player, expert one-player and competitive two-player. There is also a training mode that allows you to play any of these modes at a slower rate of flow. In training mode it is not possible to enter your score into the high score table.

Basic One Player

Pipe sections appear in a single dispenser on the left of the screen. You can always see the next five sections in the dispenser.

Expert one-player

Pipe sections appear in two dispensers on the left side of the screen, one above the other. The pipe sections nearest the middle of the screen are available to be placed on the grid. You can always see the next three sections in each dispenser.

Competitive two-player

As in expert mode, pipe sections appear in two dispensers on the left side of the screen. Player one uses the pipes from the top dispenser and player two uses the pipes from the bottom one.

PIPE SECTIONS

You'll encounter a variety of pipe sections, obstacles and speciality pieces as you progress through the levels of Pipe Mania.



Basic Sections. The seven basic pieces connect the flooz straight, around corners and back through itself in a loop.

Remember, the flooz flows in a straight line unless it has no other choice.

Player Two Sections. They are just like player one's pipes, except for the identifying dots and/or colour differences, depending upon your computer system.

One Way Sections. The flooz can only flow in the direction of the arrow on the one way pipes. So be careful how you use them.

Start Sections. Soon after the round begins, the flooz oozes out of the starting section, identified by the letter "S", or an arrow.

End Sections. On some levels, you'll find an end piece, identified by the letter "E" or an arrow. Try to build a pipeline that exceeds the minimum distance required and terminates in the end piece. When the flooz enters the end piece, you'll earn a 1000 point bonus. If you don't finish in the end piece you lose that level.

Obstacles. You can't "bomb" them or go through them, so you'll have to go around them. Try to construct loops with the obstacles in the centre.

Reservoirs. These are very useful because they buy you a little extra time. The flooz has to fill the entire reservoir before it will flow out the other side. Use a reservoir before your pipeline reaches the minimum distance and earn 500 bonus points. After that you'll earn 1000 bonus points.

Bonus Sections. Build a higher score by directing the flooz into a bonus piece. Before the minimum distance required, each bonus piece is worth 500 points. After the minimum requirement, each bonus piece is worth 1000 points.

CONTROLS

STAMIGA

Joystick: Up, Down, Left and Right to move the cursor. Fire Button to place a piece. In expert mode, whilst holding the fire button down, move the joystick up to place a piece selected from the top dispenser, or down to select from the bottom dispenser.

Mouse: Up, Down, Left and Right to move the cursor and left button places a piece. In expert mode the left mouse button selects from the top dispenser and the right button from the bottom dispenser.

Keyboard:

UP	Up Arrow, keypad 8 or keyboard 1
DOWN	Down Arrow, keypad 2 or keyboard K
LEFT	Left Arrow, keypad 4 or keyboard J
RIGHT	Right Arrow, keypad 6 or keyboard L
PLACE	Left Shift, Space Bar, Return or keypad 0

Two Player: All input commands are the same as for one player mode. The players can choose any combination of mouse/key-board/joystick or two joysticks. Player one selects from the top dispenser and player two from the bottom.

IBM PC

Joystick: Up, Down, Left and Right to move the cursor. Fire Button to place a piece. In expert mode, Fire Button 1 selects from the upper dispenser and Fire Button 2 selects from the lower dispenser.

Mouse: Up, Down, Left and Right to move the cursor. The left mouse button places a piece selected. In expert mode the left mouse button selects from the top dispenser and the right mouse button selects from the bottom dispenser.

Keyboard:

UP	8	LEFT	4
DOWN	5 or 2	RIGHT	6
PLACE	0		

You also have the option to re-define your controls keys, and the

on-screen prompts explain the procedure.

Two Player: All input commands are the same as for one player mode. The players can choose any combination of mouse/key-board/joystick or two joysticks. Player one selects from the top dispenser and player two from the bottom.

Special Keys:

Amiga/ST/PC	
P	Pauses the game (any key to re-start)
F	Speeds up the flow of the flooz
ESC	Quits the game back to the title page

PC only

Ctrl & O	Quits the game back to the title page
Ctrl & C	Quit game and go back to start-up screen

SCORING

BASIC GAME SCORING

- 50 points for each section the flooz flows through until the minimum is reached.
- 100 points for each extra section the flooz flows through.
- 500 points for each time the flooz crosses itself in a cross pipe section.
- 500 points for each bonus or reservoir section the flooz flows through.
- 1000 points for using the end piece.
- 100 point penalty at the end of each round for each unused piece left.
- 50 point penalty for each replacement made.
- After pressing the "fast flooz" key, every pipe the flooz flows through earns you double the usual point value.

EXPERT ONE PLAYER

The basic scoring as above, plus:

- 100 bonus points are given every time the flooz flows through pipe pieces selected from alternating (top and bottom) dispensers.

COMPETITIVE TWO PLAYER

The basic scoring as above, plus:

- Points from the flooz flow, including the 500 point bonus for cross-overs, are scored only by the player who placed that section.
- The 100 point penalty is taken only from the player who placed the pipe.
- The bonus piece points go to the player who placed the previous piece and connected it to the bonus piece.

PLAYING TIPS

- Use the training mode to become a good Pipe Mania strategist. Learn how to visualise the completed pipeline and place pieces accordingly.
- If you want a big score, don't be too eager to advance quickly to the next level. Earn as many points as you can on each level.
- Think ahead. If you don't need a piece right away, put it where you can connect it later. Blowing up pipes wastes time and valuable points.
- Use cross pipes wisely. You only get a limited number of them, and each one can earn you bonus points. Make sure you place them where there's room to loop back through.
- Even if you're way ahead of the flow, work fast. That way, you'll have time to figure out how to fill as much of the grid as possible, alternatively you can press the "F" key to score bonus points.



Designed and Programmed by The Assembly Line,
Akila J Redmer and Stephan L. Butler
Amiga & ST versions by John Dale and Martin Day
IBM version by Peter Linroff
Music composed by John Dale
© 1988 Entertainment International (UK) Ltd
Portions of this game © 1989 Lucasfilm Ltd.

KICKOFF 2

MAIN MENU

There are 9 Main Menu options:

SINGLE GAME - A single game can be between a player and the computer or between two players. Two players can team up against the computer. A host of options are available to alter the match conditions and various permutations of the options provide enormous variety of Game Play.

THE LEAGUE - There is a league of 8 teams lasting 14 weeks. The league championship requires consistent excellence. 8 players can play in the league which can be saved to be continued later.

THE CUP - The Cup tournament is played on a knock out basis. If there is no result, extra time is played. If there is still no result, a penalty, a penalty shoot out decides the winner.

INTERNATIONAL FRIENDLY - This option allows you to play a Single match using International sides with their distinct styles of play.

PRACTICE - The OPTION menu sets the conditions for a SINGLE GAME or INT. FRIENDLY. The options must be selected before playing the game.

SPECIAL EVENTS - this option is used for loading data discs to be published at a later date.

ACTION REPLAY - This option is used to edit a file of action replay of goals to create a Golden Goals disc.

KIT DESIGN - This option enables design of custom kit for a single game only.

THE OPTIONS

The options in this menu once set remain until changed. The DEFAULT condition is printed in BOLD.

DURATION - 2 x 3, 2 x 5, 2 x 10 and 2 x 20
The league and cup matches are 2 x 5 min.

PITCH - A choice of 4 playing surfaces
Normal - Normal bounce and travel
Soggy - Ball bounce and travel reduced. Player's stamina reduced.
Wet - Increased ball travel and speed
Artificial - High ball bounce. Increased ball speed and travel. Reduced players stamina.

WIND - A choice of 4 - OFF, light, medium and strong

REPLACE TACTICS - Each team can use a total of 4 tactics in a game. These tactics can be replaced by 4 other tactics on the game disc or the data disc containing tactics designed by the Player Manager.

EXTRA TIME AND PENALTIES - Yes or No - if the answer is yes, extra time proportional to the full time match duration is played if the result is a draw after the full time. The extra time is in two halves and the teams change ends at the half time. If the result is still a draw the a sudden death penalty shoot out decides the result.

The option is set to No in the league matches and YES for cup tournament.

SKILL LEVEL - Choice of 5 skill levels - International, 1st, 2nd, 3rd and 4th divisions. The attributes and skills of the players

correspond to the division. In a single match, identical squads are presented for both teams, thus ensuring that the result depends on the skill of the players only. The skill level of both teams can be set independently. This facility allows even a novice with an International squad to give an experienced player with 4th division squad a run for his money.

There is another special level namely **PLAYER MANGER**. This option allows a Player Manager team to be loaded along with the current tactics to play against another player or computer at any of the 5 skill levels or play against another Player Manager team.

LEAGUE OPTIONS - The skill level at which the league is played can be selected. Choice of 3rd division, 1st Division or International level.

GAME SPEED - The speed of the game can be changed. At reduced speed, it is possible to play a very tactical game and see how your tactics actually works and the response of your opponents. There are 3 options: NORMAL, 50% and 25%.

AFTER TOUCH - YES or NO - You may select any of the 24 referees. The referees play a very important part in the game.

THE PLAYERS

Each player on the pitch has a unique mixture of attributes and skills. The attributes are: **PACE** - **STAMINA** - **AGGRESSION** - **RESILIENCE**

The skills are: **PASSING** - **SHOOTING** - **TACKLING**
The unique mixture determines the performance of the player. For instance, a player of great pace but with poor stamina will not perform well as the match nears the end and should be substituted if there is extra time in a cup match. Similarly a player with high aggression will go for a ball and if he has good tackling skills will succeed in getting the possession but with low tackling skill is likely to foul the opposition and may even collect a red card if seen by the referee.

SELECTING SKILL LEVEL

There are 5 skill levels plus a special level:

INTERNATIONAL • 1ST DIVISION • 2nd DIVISION
3rd DIVISION • 4th DIVISION • PLAYER MANAGER

To set the skill level, select **OPTIONS** in the Main Menu and then select **SKILL LEVEL** in the Option Menu.

One Player or Two players against the Computer - **TEAM A**
Two players against each other - **Player 1** - **TEAM A** - **PLAYER 2** - **TEAM B**

The skill level of each team can be set independently thus enabling a novice to play on equal terms with an expert. A novice using a squad of International players with their great pace and shooting accuracy can give a tough game to an expert with 4th division squad.

The Player Manager level is selected, you will be asked to insert your P.M data disc in the drive.

SELECTING NUMBER OF PLAYERS

1 to 4 players can play on the Amiga and ST using a joystick adaptor. Other machines are only for 2 players.

TEAM SELECTION screen provides the opportunity to select number of players and how they are to play i.e. against the computer, against each other etc...

GAME OPTIONS

All the four options are selected via the Main menu.
CAUTION: Before selecting the **GAME OPTIONS**, select the required match conditions from the **OPTION** menu.

SINGLE GAME - Two players can play against the computer or against each other. One player game is against the computer.

2 players can play against 2 other players.

On selecting this menu option, you will be asked
Number of players: 1, 2, 3 or 4

SELECT TEAM - Screens give you the opportunity to select both teams. The winner of the toss decides whether to play UP or DOWN pitch. The name of the referee is displayed.

TACTICS - Select the tactics for the start of the match using the keyboard. The tactics can be changed any time during the match when the ball is out of play.

Keys 1, 2, 3 & 4 are assigned to Team A and 1, 2, 3 & 4 on NUMERIC PAD are assigned to the Team B. Press the key and the players will move to the new tactical positions once the ball comes into play again.

SUBSTITUTIONS - Two substitutions are allowed in a match. Please see 13.0 for more information.

INTERNATIONAL FRIENDLY - This option allows you to play a single game between any two chosen International teams. On selecting this option, a list of all the countries is presented. Highlight TEAM A and the first country. Press the F.B. to confirm the choice. Repeat the process for TEAM B.

THE LEAGUE - The League consists of 8 teams and last 14 weeks. There are 3 skill levels. Third, First and International at which the league can be played. Use the OPTIONS menu to set the skill level. The default skill level is 1st division. When the League option is selected in the Main menu, the league table with the appropriate numbers of teams is displayed. The following options are available.

CHANGE TEAM NAMES - Move joystick up to highlight a team name. Press F.B. and the cursor will flash at the end of the team name. Use keyboard to edit the name. Press the RETURN key. Move the J/S to highlight another team if required.

SELECTING TEAM TO PLAY - When the table first appears, the letter C appears against all the teams to say that all the teams are Computer controlled. To change the team to J/S i.e. play that team in the league, press F1.

LOADING PLAYER MANAGER TEAMS - Player Manager teams can be loaded in the league. To load a team, move joystick to highlight the team you wish to replace with the P.M. team and press F3. Insert your player Manager Data Disc in the drive and press F.B. Repeat the process to load other teams.

LOADING PLAYER MANAGER DESIGNED TACTICS - The tactics designed in the Player Manager can be loaded for each team in the league. Move the J/S to highlight the team for which you wish to load new tactics and press F5. Insert P.M. data disc and press the F.B. The teams current tactics directory and the directory of all the available tactics will be displayed. Highlight the tactics you wish to replace in the current directory and press F.B. Move the J/S to highlight the required tactics in the data disc directory and press F.B. Repeat the process if you wish to replace other tactics. Select DONE when finished. Repeat the process for other teams.

LOAD - This option allows you to load a previously saved league and continue the game. When this option is exercised, none of the options above can be used. Insert your data disc with previously saved league in the drive and press F.B. Select the league you wish to play and press the F.B.

CONTINUE - Select this option to play the League game. The two teams to play the league match will be highlighted. If both teams and J for control, the computer will allocate J1 and J2 to the teams.

SAVE - Select this option to save your current league. A good quality FORMATTED disc or blank tape is required to save the league. Insert the disc in the drive and press the F.B. Type the name under which you wish to save the league or use the displayed file name by highlighting it. Move J/S left to select O.K.

QUIT - The league is abandoned without saving and the program

returns to the MAIN menu. The league table is updated after each match.

CAUTION - It is up to players to ensure that there is no duplication of team names. Name duplication may cause the program to crash. You are advised to Save the league at regular intervals.

DO NOT LEAVE CAPS LOCK KEY DEPRESSED

THE CUP - The Cup tournament is for 8 teams and is on a knock out basis. In case of a draw, there is extra time. If there is still no result, sudden death penalty shoot out feature is used to decide the result.

TEAM SELECTION

PLAY OPTIONS

PLAYING AS A TEAM - The player controls the player nearest to the ball.

PLAYING IN POSITION - The player assumes the identity i.e. the skills and attributes of one player on the pitch and controls this player right through the match. If the selected player is injured, the player assumes the identity of the substitute.

YOU CAN NOT PLAY AS A KEEPER

Amiga & ST: 1 to 4 players using J/S adaptor.

TEAM MODE - Two players can team up to play against the computer or other two players. Both players can only play in position.

3 Players - Third player (J/S 3) plays in TEAM MODE with player 1. Position only.

4 Players - Fourth player (J/S 4) plays in TEAM MODE with player 2. Position only.

1 Player only - Player 1 controls Team A using J/S 1. He has a choice of either playing as a team or playing in position.

2 Players - Two players can play in TEAM MODE against the computer or against each other. In the latter case they may play in position or as a team.

A squad of 16 players with skills and attributes pertaining to the selected skill level are displayed for team A first. The names of the players and their field positions are shown.

The computer has already selected the shirt numbers of the players and the substitutes 12 and 14. These are not necessarily the best selections. If you wish to change the selection, move J/S up or down to highlight a player name and left or right to highlight the shirt number.

ONE PLAYER

TEAM A

PLAY AS A TEAM: Select J S1 icon and press F.B. Select DONE and press F.B.

PLAY IN POSITION: Select J.S.1 icon and press F.B. Move J/S to highlight the player whose identity you wish to assume and press F.B. Select DONE.

CANCEL PLAY IN POSITION OR CHANGE THE PLAYER: Highlight the selected player and press F.B.

TWO PLAYERS

AGAINST EACH OTHER

TEAM A: Player 1 select J.S.1 and press F.B.

PLAY IN POSITION: - As in 8.22

PLAY AS TEAM: - Select DONE and press F.B.

TEAM B: Player 2 select J.S.2 and press F.B then as a Team A

TEAM MODE

TEAMA: Players 1 & 2 select J.S.1 & J.S.2 respectively and the players identities. Select Done.

THREE PLAYERS (J/S only)

TEAM A: As for 3 players

TEAM B: Player 2 select J.S.1. and Player 3 select J.S.3. Follow the procedure for TEAM MODE.

TEAM B: Player 2 select J.S.2. Select DONE to play as team or a player and DONE to play in position.

FOUR PLAYERS (J/S only)

TEAM A: As for 3 players

TEAM B: Player 2 select J.S.2 and Player 4 select J.S.4. follow the procedure for TEAM MODE.

SELECTING START TACTICS - The names of the 4 tactics in current use are displayed. Use the keyboard to select the tactics at Kick Off.

PLAYER CONTROL

MOVEMENT - The player move in all 8 joystick directions.

HEADERS - If the ball is in the air, pressing F.B. will make the controlled player jump. Move the J/S in the direction in which you wish to head the ball when the player is in the air.

BLOCKING TACKLE - The purpose of this tackle is to gain possession of the ball from the opponent and getting possession of the ball as it travels in front of the player. Tackling the player from behind is a FOUL.

SLIDING TACKLE - This tackle can be done from any direction. A sliding tackle on an opponent without a ball is a FOUL. If the ball is on the ground, press F.B. to do a sliding tackle. You must touch the ball before touching the opponent to avoid being penalised. A sliding tackle from behind is a foul.

BALL CONTROL

Kick Off 2 ball controls have been specially designed for ease of use. In a fast moving game and under pressure, there is no time to remember complicated joystick movements, the action has to be instinctive. The controls are simple and can be learnt and practiced to perfection in PRACTICE in the Main menu. The ball control becomes even more deadly if AFTER TOUCH is used.

DRIBBLE BALL - The ball travels in front of the player. The distance it travels depends on the speed of the player at the time of contact.

SHOOT BALL - Press F.B. AFTER touching the ball will shoot the ball in the direction the player is facing.

STOP BALL - Press F.B. BEFORE touching the ball will stop the ball and give the player total control.

PASS BALL - You must STOP the ball before you can pass. Keep the F.B. pressed and move the J/S in the direction you wish to pass and release the F.B. Releasing the F.B. when J/S is centred will take you back into DRIBBLE action. The player will turn in the joystick direction and start dribbling the ball in that direction. He will shoot in that direction if F.B. is pressed.

CHIP BALL - If the ball is on the ground, reversing the direction of the J/S will chip the ball.

AFTER TOUCH - This option can be activated in the Option Menu. It allows the player to alter the direction of the ball by a small amount after the shooting the ball. The direction must be changed immediately after shooting the ball as the control is only effective for a very short time. After touch can be used to devastating effect with practice. Move the joystick in the direction you wish the ball to go (forward positions of the joystick only) immediately after shooting the ball.

KEEPER CONTROL

The keeper is computer controlled except in the following cases.

DEFENDING A PENALTY - The control is transferred to the main player. The keeper stands in the centre and starts to move as soon as the F.B. is pressed. The longer the F.B. is kept pressed, the bigger the movement.

A - Jump up
C - Dive top right corner
E - Catch ball
G - Dive left ground
J - Stoop

B - Dive top left corner
D - Dive left mid bar height
F - Dive right mid bar height
H - Dive right ground

TAKING GOAL KICKS - The keeper automatically takes the goal kick unless the player wishes to do so. If the player does not exercise the option quickly, the computer will take control. Move the J/S in the required position before the keeper kicks the or throws the ball. Press the F.B. to quickly boot the ball up-field to catch the opposition out of position or to stop the keeper wasting time.

A - Hard ahead
C - Hard right
E - Medium ahead
G - Soft left
J - Soft ahead

B - Hard Left
D - Medium left
F - Medium right
H - Soft right

CONTROLS - Joystick only.
-Players 3 & 4 require joystick adaptor available from all computer stores.

QUIT MATCH OR PRACTICE - You can quit a single game or Int. Friendly or Practice Mode. A league game or cup match can not be terminated. Press ESC key.

SET PIECES

CORNER KICKS - There is a choice of 9 corner kicks. A selection panel appears showing the goal post and the corner flag. The selection panel is actually the face of the ball that the player will kick.

Kicking the ball at the bottom lifts the ball to top bar height. Kicking the ball in the middle takes the ball at mid goal post height. Kicking the ball at the top of the ball keeps the ball low at ankle height. Kicking the ball away from the goal curls the ball in towards the goal. Kicking the ball straight keeps the ball straight. Kicking the ball towards the goal curls the ball away from the goal.

Once the ball has been kicked normal ball controls apply. Look at the scanner to see the positions of your players and select the suitable corner kick and press the F.B.

STRENGTH OF CORNER KICKS - The duration for which the F.B. is kept pressed to select the type of corner kick determines the strength of the kick. A short tap will do a short kick i.e. pass to a player near to the corner flag. A hard kick will take the ball to the player across or out of play.

PENALTIES - The angle and the height of the shot are controlled enabling the penalty taker to put the ball anywhere in the net. The pointer on a bar moves rapidly from left to right indicating the horizontal direction of the ball if hit at that point. Press the F.B. to start the run. The longer the F.B. is kept pressed, the higher the ball will rise. It is therefore possible to hit the top corners of the net or keep the ball on the ground or overshoot the ball. A short to will keep the ball on the ground. During the penalties, the keeper if there is a foul by a defending player within a narrow sector in front of the defended goalmouth.

TAKING FREE KICK - The ball is placed where the foul occurred. A few yards away on each side of the ball stands a player from the team taking the Free Kick. If two players are in team mode, the main player takes the Free Kick and the other controlled player stands on the side nearest to the goal.

Press the F.B. to start the run. The duration for which the F.B. is kept pressed determines the height of the ball. the longer the button is kept pressed, the higher the ball will rise. The strength of kick is randomly computer controlled. There are two distinct J/S controls: BEFORE touching the ball and AFTER touching the ball.

BEFORE
A Jump Over The Ball
B Slight Left Bias
C Slight Right Bias
D More Left Bias

AFTER
Dip The Ball
Dip and Swerve Ball
Dip and Swerve Ball
Swerve Ball

E	Straight Kick	No Action
F	More Right Bias	Serve Ball
G	Pass Ball To Left Player	
H	Pass Ball To The Right Player	

Only the player taking the Free Kick has Swerve control of the ball. With practice, he can dip the ball into opposition net or bend the ball round the opposition wall. The controls give infinite control on the kick and with practice, a match winner. If the ball is passed to another player, normal ball controls are resumed. If the main player jumps over the ball, in the absence of a controlled player, one of the players next to the ball will take the kick.

DEFENDING FREE KICK - A wall of players is formed 10 yards (approx.) from the ball in direct path of the ball.

THROW IN - The computer automatically throws the ball to the nearest in position to receive the ball. The control can be however assumed by the player. There is an option to do a directed SHORT or LONG throw. Move the joystick in the five forward positions and press the F.B. is not pressed soon, the computer will automatically take a throw. The three backward positions are used for the LONG throws.

SUBSTITUTIONS

You are allowed to make 2 substitutions during the match. You can not substitute a player who has been given a RED card by the referee. Only ONE substitution at a time can be made. KEEPER CAN NOT BE SUBSTITUTED.

SELECTING SUBSTITUTE

PL12 TEAM A	F4
PL14 TEAM A	F5
PL12 TEAM B	F9
PL14 TEAM B	F10

MAKING SUBSTITUTIONS - When the ball goes out of play, you will be asked to make a substitution. The name of one of the players will appear on the screen. Use up and down cursor keys to scan through the players on the field. When the name of the player you wish to substitute appears, press the Space Bar.

TACTICS

Tactics employed by each side greatly influences the game play and the results. The players move into their tactical positions and provided the tactics have been properly designed, the players are in the position to receive passes, attack and defend. Kick Off 2 comes with 8 ready made tactics to be used for 16 bit computers. Amiga & ST have the option to load tactics designed in the Player Manager game to be loaded into Kick Off 2 single games as well in the league games. The team is however allowed to use only 4 tactics during the match. Selecting the right tactics is therefore quite important.

CHANGING TACTICS

SINGLE GAME - There are 8 tactics included on the KICK OFF 2 disc of which 4 are pre selected. A team is allowed to take 4 tactics to a match. Use SELECT TACTICS in the OPTION MENU to replace any or all four tactics Select Team A or Team B and the current list of tactics in use will be shown. Insert the Player Manager data disc in the drive or leave the program disc in the drive. Press F.B. to display the Tactics library on the disc. Select the tactics you wish to replace F.B. Move the J/S to highlight, the new tactics and press F.B. to load the new tactics. Select DONE.

LEAGUE GAME - Each team in the league is allocated 4 tactics. The tactics of each team can be replaced by the library of tactics on the program disc or P.M. data disc.

CHANGING TACTICS DURING THE MATCH - You can select the starting tactics to be employed by your team. The tactics can be changed any time during the match as soon as the ball goes out of play.

SUDDEN DEATH SHOOT OUT

If after an extra time, there is still no result, a penalty shoot out takes place. Each side takes five penalties in turn. The winner is the team which scored most goals. If the no. of goals remain equal, each side takes a penalty alternately. After both sides have taken their turn, there is a goal difference, the team with the most goals is declared the winner. The shoot out continues until there is a goal difference.

GENERAL

The referees in the game have their own characteristics and competence level. Some are more prone than others in disciplinary action. They can give yellow and red cards. The players with lower stamina are prone to get tired and lose pace as well as accuracy. The players are also inclined to time wasting if the winning margin is small.

KEYBOARD COMMANDS

Pause - P Change scanner size - X

KIT DESIGN - The kit colours are set for the 8 bit machines. The kit colours can be changed for the 16 bit machines. The team kit can be changed for a single or Int. friendly match. Each team has two colours allocated. The combination allows plain or striped shirts. A choice of 16 colours is available. The league teams & Team A & B are listed. Select the team by highlighting it and press F.B. Select the style and the colours. Since the league team names can be edited, you can have your team & kit for the league.

PRACTISE - There is option to Practice SKILLS. Press ESC to return to the MAIN MENU.

PRACTICE SKILLS - The option gives the player the chance to learn joystick movements an improve his passing and shooting skills. The skills can be practiced at all skill levels with ONE or TWO players option. The skills are learnt without being harassed by the opposition. In ONE player option, you control the player nearest to the ball. This option allows you to practice One-Two up and down the pitch. The joystick controls of KICK OFF 2 are unique and specially designed for instinctive play. See controls and learn to dribble, pass, shoot, chip and head the ball. Utilise GAME SPEED option to perfect the techniques. Press ESC to quit.

ACTION REPLAY - Action Replay shows the goal scored so that a player can enjoy the glorious moments again. These glorious moments can be saved on a Data Disc and savoured at a later stage. It is also possible to compile a GOLDEN SHOTS disc recording exceptional goals. ACTION REPLAY is not available if the game speed is 50% or 25% or in practice mode. *NOTE - You must change the file name for each match otherwise the old replays will be overwritten.* Select ACTION REPLAY in the Main Menu. Select STORE option. You will be asked the following questions.

FILE NAME: 8 characters max. (Default: Replay)
 MATCH DATE: dd/mm/yy (Default: 03/05/90)
 TEAM A: 8 Characters max. (Default: Anco 1)
 TEAM B: 8 Characters max. (Default: Computer)
 PLAYER 1 NAME: 8 characters max. (Default: Anco)
 PLAYER 2 NAME: 8 characters max. (Default: Computer)

The Action Replays will be stored under this file name and will contain the above information and the identity of the team scoring the goal. The Action replays is not automatic. To see the Replay, press key R for Normal and S for slow motion. If you wish to save the replays on a disc, insert a PRE FORMATTED data disc in the drive. This disc must be used for only saving Action Replays.

SAVING REPLAY ON A DATA DISC - Press F1 during the replay to save the replay on the disc. Not available on Cassette versions of the game.

EDITING THE REPLAY - This option allows the editing of the goals to create a GOLDEN GOALS disc. A new FORMATTED disc is required. Only 1 Golden Goal is save under one file name. Action Replay only works at NORMAL speed. MAKE SURE CAPS LOCK KEY is not locked down.

SPACE ACE

LOADING

AMIGA

A-1000 Owners

Turn on your computer and insert KICKSTART 1.2 or greater at the prompt. When prompted for the WORKBENCH disk, insert the SPACE ACE Disk One (1) into the internal disk drive.

All Other Amiga Owners

Turn on your computer and when prompted for the WORKBENCH disk, insert the SPACE ACE Disk One (1) into the internal disk drive.

ATARI ST

Insert the SPACE ACE Disk One (1) into the disk drive and turn on your computer. The game will then quickly load. *Note For Atari Owners: Owners of Atari ST computers with single sided drives are limited in the number of scenes they will be able to play.*

IBM PC

Insert disk 1 into your computer's disk drive. Type in the path name followed by a colon and then SPACE ACE (eg. A:SPACEACE). A number of options will then be displayed and you will be required to answer questions about your systems configuration. Follow the on-screen prompts carefully and answer all the questions.

The final question will ask whether you wish to install SPACE ACE onto a hard disk. If you do, Enter the path name (typically C:). Space Ace will then automatically install onto your hard drive, requests to swap disks will be displayed during this process.

CGA/Tandy Owners

The graphics that are supplied on the Space Ace disks are in EGA/VGA format. If you select CGA or Tandy modes, each scene must be loaded and then converted from EGA/VGA to CGA/Tandy, and this will cause some delay before each scene. If installed onto hard drive, the new graphics will be saved, taking up a little more space on the hard disk, but significantly increasing the speed.

STARTING THE GAME

After the game has loaded the demo mode will automatically begin. The demo runs through scenes from the first disk and then returns to the title screen and credits. To start playing the game simply press the fire button on the joystick or the zero (0) on the keypad at any time. You will know the game has started when the player score screen appears. This screen shows your score and the number of lives you have remaining. The first scene will then load automatically.

PLAYING SPACE ACE

You do not directly control all of Ace's action, rather you control his reactions to the events that happen around him. As you watch the animation, you must decide in which direction Ace should move on the screen and when.

To finish a scene successfully you must make a joystick move or press the fire button when Ace is in danger. Timing is very critical and often you may make the correct move but at the wrong time. Also, many scenes require more than one move. If you are having trouble, watch the animation carefully and move Ace in the safest direction of if no direction is safe press the fire button to use Ace's laser gun or laser staff.

If you're sure you have the correct move try varying the time when you make the move, a little sooner or a little later. Don't be surprised if Ace doesn't move immediately after you have made a joystick move. You must wait for the animation to finish and if you made the correct move(s) you will continue on to the next scene.

Don't be surprised when you see Dexter in one scene and Ace in another. Ace has been hit by the Infanta Ray once already and

he transforms back and forth between some of the scenes. You have three lives and for every 10,000 points you will receive one extra life. The game will end if you lose all of your lives or when you have completed all of the scenes on the four disks.

From time to time it will be necessary to change the disk in the drive. After you have finished all the animations on a disk you will be asked to insert the next disk so that the game can continue. NEVER eject one of the game disks while you are playing, unless you are prompted, or you may damage the disk!

CONTROLS

Amiga and PC Owners

There are two ways to control Ace: you may use either a joystick plugged into Joystick Port 2, the port beside the mouse port, or the numeric keypad on the keyboard. The direction you will need are UP (8), DOWN (2), LEFT (4) and RIGHT (6). To use Ace's laser gun or staff press the FIRE BUTTON on the joystick or the '0' on the keypad.

Atari Owners

Same as above but the joystick should be plugged into Joystick Port 2, located on the underside of the computer.

ENDING THE GAME

To stop playing the game simply press the reset switch located on the back of the computer. You can then safely remove the disk in the drive.

SAVING YOUR POSITION

To save your position press the 'S' key during a scene and after you have successfully completed the scene you will be prompted for your save disk. Remove the game disk from the internal drive and insert the Save disk. Your position will be saved and you will be promoted again for the current game disk.

NOTE: Any data on your Save disk will be ERASED. Be sure to use a blank disk or one you will use only to save your position onto. Also it is unnecessary to format the Save disk.

LOADING A SAVED GAME

To load a saved game press the 'L' key during a scene and you will be prompted for your Save disk. Remove the game disk from the internal drive and replace it with the Save disk. The last saved position will be loaded and you will be prompted for the appropriate game disk. *NOTE: You can cancel either of the operations by pressing the 'ESC' key while the 'Insert SAVE Disk' prompt is on the screen.*

PAUSING THE GAME

You can pause the game at any time by pressing the 'P' key on the keyboard. To continue to play, press the 'P' key again and the game will resume.

TURNING THE AUDIO OFF/ON

You can toggle the audio off and on by pressing 'A' key on the keyboard.

PLAYING SCENE ONE

Borf will appear from his space station flying on an anti-gravity platform. He will fire his laser gun at the rocks around young Ace. Just before the third laser shot, move RIGHT and Dexter will jump behind the large rock on the right hand side of the screen. Borf will fire again hitting the top of the rock. Before Borf shoots at the rock again, move LEFT and Dexter will jump from behind the rock to the centre of the screen. Borf will follow and fire his gun again. Before Borf can shoot, move DOWN, Dexter will jump behind the rock again and you will have finished this scene.

SPACE ACE HINTS

Scene 1

Borf flies out of his ship on an anti-gravity platform. As he approaches Dexter, Borf begins to fire his laser gun. Dexter must dodge the laser shots, hiding behind the rocks at his sides.

Scene 2

After getting away from Borf, Dexter runs towards his spaceship. But before he gets there he must cross the path of a floating robot who is stomping the ground beneath him. Dexter must dodge the stomping arms and make his way across the crumbling ground.

Scene 3

More floating robots come flying at Dexter and he must dodge laser shots to get to his spaceship.

Scene 4

Dexter has launched his ship and is flying towards Borf's Space Station. Dexter must slow the ship down without landing too hard on the station.

Scene 5

Inside the station a huge, green muck monster lurches out of the mud to try and eat Ace. Ace must kill the monster before it kills him.

Scene 6

Dexter is standing on a section of broken bridge and a large stomping arm appears to crush the bridge. Dexter must jump from the bridge to safety.

Scene 7

Dexter must now jump onto a moving platform to get across the remaining piece of bridge.

Scene 8

Dexter is running along a rock path when suddenly a large purple monster appears. Dexter must jump through the monster's open jaws and run to safety.

Scene 9

Another purple monster appears along the path and again Dexter must dodge the monster's gaping mouth.

Scene 10

After escaping the purple path creatures, Dexter is grabbed by the tentacle of the largest of the purple monsters! Dexter must kill the monster before it devours him.

Scene 11

Dexter is dropped onto a rock bridge, in front of two caves. Beside the bridge two purple monsters appear bouncing up and down waiting for him to move. Dexter must get into a cave before two blue cat people get him from behind.

Scene 12

Dexter is now in the centre of the station. He must make his way through the maze of corridors and buildings in order to find the evil Borf. But all around him are Borf's security dog creatures! As Dexter runs past an intersection, two of the dog creatures appear from the sides to try to stop him. Dexter must dodge the creatures as they jump towards him.

Scene 13

Dogs appear from in front, behind and the side of Dexter intent on killing him. Dexter must continue running down one of the corridors.

Scene 14

The dog creatures follow Dexter through a narrow corridor, between rows of energy conduits. Dexter must get out from between the conduits before they come to life or the dogs get him.

Scene 15

Ace is standing between two of Borf's security robots. They raise their laser blasters and fire! Ace must dodge the laser shots and run down another corridor.

Scene 16

Ace makes his way down a corridor and past several energy conduits. As he passes them, the conduits come to life! Ace must dodge the energy bolts before they fry him alive.

Scene 17

Dexter continues through the corridors and must dodge another laser blast.

Scene 18

Borf's stronghold is almost in sight but before Dexter can reach it he must stop and dodge another laser blast.

Scene 19

Dexter makes his way down the last corridor and must climb up to Borf's control centre.

Scene 20

Ace is now in the control centre and Borf attacks swinging his staff before knocking Ace off his feet with a hard side-kick. Ace must block the staff swing before getting kicked.

Scene 21

Ace continues to grapple with Borf in hand to hand combat! Flaming staff in hand, Borf attacks. Ace must block Borf's staff before it knocks him unconscious.

Scene 22

Again Borf swings his staff down towards Ace's head. Ace must block the staff before it knocks him out.

Scene 23

Ace goes on the offensive! Borf blocks Ace's attack and counters with a round-house kick. Ace must duck under the kick before attacking again.

Scene 24

On his back Ace is vulnerable and Borf isn't waiting for him to get up! Borf swings his staff down to finish Ace off and Ace must block the staff.

Scene 25

Getting to his feet, Ace stands in front of Borf waiting for his next move. Borf swings his staff once and then again! Ace must jump over and duck under the staff.

Scene 26

Borf swings again! Ace must dodge the blow before jumping onto Borf's back.

Scene 27

Borf's little, blue goons come to help their master! Ace can't stop them all, so he must jump from Borf's back.

Scene 28

Swinging down on the rope, Ace must jump onto the platform Kimberley is strapped to.

Scene 29

Kimberley in hand, Ace lands in a pool of lava, on top of the platform. As Ace waits the lava slowly creeps over the edges of the platform. Ace must jump from the platform to safety.

Scene 30

Now that Kimberley is safe, Ace must get Borf before the Infanto Ray gets him. Running along a platform inside the station, Ace must dodge the ray without falling off the platform.

Scene 31

Borf fires his Infanto Ray again. Dexter must dodge the ray without falling off the bridge he's running on.

Scene 32

Ace turns down a bridge lined with mirrors as Borf fires again. The Infanto Ray destroys the bridge ahead of Ace.

Scene 33

Borf aims the Infanto Ray and fires! There is no escape for Ace this time. The only option is to push a mirror into the path of the ray.

"Space Ace" is a registered trademark owned by Bluth Group, Ltd. © 1990 Bluth Group, Ltd.; used under licence from Sullivan Bluth Interactive Media, Inc. Character designs © 1983 Don Bluth; © 1990 all audio, visuals and concept - Sullivan Bluth Interactive Media, Inc.

ALL RIGHTS RESERVED; programming © 1990 Readysoft, Inc.

PIPEMANIA

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

COMMODORE AMIGA

A la demande du Workbench (1.2 ou 1.3), insérez votre disquette dans le lecteur DF0.

ATARI ST

Insérez la disquette dans le lecteur A et allumez votre ordinateur.

IBM PC

Allumez votre ordinateur et insérez le DOS (2.0 ou plus). Une fois le système chargé, insérez la disquette de Pipemania dans le lecteur A et tapez PIPE.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR

ST/AMIGA

Créez un nouveau dossier sur votre disque dur appelé PIPE. Copiez le contenu du fichier AUTO (pour ST) ou S (Amiga) ainsi que le fichier PIPEMANIA dans le dossier PIPE de votre disque dur. Ce sont les 2 seuls fichiers dont vous aurez besoin. Veuillez noter que le programme peut seulement charger et sauvegarder les meilleurs scores de la disquette. Si vous désirez sauvegarder votre score, vous devez insérer la disquette de Pipemania dans le lecteur A (pour ST) ou DF0 (Amiga). Vous pouvez aussi sauvegarder vos scores sur une disquette vierge (formatée).

IBM PC

Lancez le Programme d'Installation du Disque Dur se trouvant sur la Disquette de jeu et suivez les indications à l'écran.

CODE SECRET

Sur certaines versions de Pipemania, un code secret vous sera demandé pour accéder au jeu: Un grand symbole apparaîtra à l'écran avec à dessous, une couleur et sept sections de tuyaux proposées. Cherchez le symbole avec sa couleur présentés à l'écran sur la notice. A l'intersection du grand symbole et de la couleur (sur la notice) se trouvent 3 sections de tuyaux que vous devrez cliquer à l'écran à l'aide de la souris parmi les 7 proposées (en respectant l'ordre.) Une fois le code rentré, le jeu commencera.

LE JEU

Pipemania commence sur une grille de jeu vide excepté la section de départ. Le but est de réaliser le plus de points possible en construisant une conduite d'eau continue à partir du 1er élément.

Pendant le jeu, des sections de tuyaux apparaissent dans un distributeur à gauche de la grille. Vous avez la possibilité de les placer où vous voulez (qu'elles s'assemblent ou non avec les sections existantes). Plus tard, vous apprendrez en jouant, à anticiper sur la façon de placer les sections, compte tenu de leur ordre d'apparition dans le distributeur.

Vous pouvez remplacer chaque section de tuyau précédemment placée en juxtaposant une autre par dessus. L'ancienne section explosera, et la nouvelle apparaîtra à sa place. Un court délai sera nécessaire pour ce remplacement, et il vous en coûtera 50 points de pénalité. Une fois que la conduite commence à se remplir, vous n'aurez plus le temps d'effectuer des remplacements! Dans les niveaux supérieurs, des sections de tuyaux ainsi que des obstacles apparaîtront au hasard sur la grille. Ces sections ne pourront pas être remplacées par d'autres!

À chaque niveau, vous disposez d'un temps limite pour assembler autant de sections possible avant que la conduite ne commence à se remplir. Ce temps est de plus en plus restreint au fur et à mesure que vous progressez dans les niveaux. La partie se termine lorsque l'eau atteint la dernière section de votre conduite.

Une fois que vous avez assemblé toutes les sections possible (ou si vous jugez que vous en avez suffisamment pour finir le niveau), vous pouvez taper sur la touche "F" pour que l'eau s'écoule plus rapidement à travers la conduite, et terminer ainsi, l'étape plus rapidement. Votre score sera doublé pour chaque section de tuyaux assemblée traversée par l'eau.



PASSER AU PROCHAIN NIVEAU

Pour passer au niveau suivant, l'eau doit s'écouler à travers un certain nombre de sections. Un compteur placé en haut à droite de l'écran indique le nombre minimum de sections devant être assemblées à ce niveau. Le compte à rebours démarre dès que l'eau commence à s'écouler à travers la conduite. Lorsque le compteur atteint zéro, vous êtes qualifié pour le prochain niveau.

SECTIONS DE TUYAUX UN PEU SPECIALES

- L'eau coule plus rapidement
- Des obstacles apparaissent sur la grille mais vous ne pouvez pas les détruire
- Sections-Bonus: Vous obtiendrez des points supplémentaires si l'eau passe ces sections!
- Sections à sens unique: A travers lesquelles l'eau ne peut passer que dans un seul sens.
- Sections de fin: Sections terminant la longueur voulue de la conduite et où l'eau doit finir sa course de façon à passer au niveau suivant.
- Sections-réservoir: Celles-ci ralentissent le flux de l'eau, vous offrant ainsi, un précieux temps supplémentaire!
- Des sections sur la grille permettent à l'eau de sortir d'un côté de l'écran pour réapparaître à l'opposé.

MODE DE JEU

Mode Debutant (1 joueur)

Les sections de tuyaux apparaissent dans un unique distributeur à gauche de l'écran. Vous avez toujours la possibilité de voir les 5 sections suivantes dans le distributeur.

Mode Confirme (1 joueur)

Les sections de tuyaux apparaissent dans 2 distributeurs situés à gauche de l'écran, et placés l'un au dessus de l'autre. Les sections les plus proches du milieu de l'écran ont la possibilité d'être placées sur la grille.

Mode Competition (2 joueurs)

Tout comme le mode confirmé, les sections de tuyaux apparaissent dans 2 distributeurs à gauche de l'écran. Le premier joueur utilisera celui du haut, le second celui du bas.

LES DIFFERENTES SECTIONS

Tout au long du jeu, vous rencontrerez diverses sections, obstacles et des sections spéciales.

Sections Elementaires (Débutant)

7 différentes sections permettent à l'eau de progresser tout droit, en tournant, ou de faire demi-tour. Faites attention, l'eau progresse toujours le plus droit possible sauf quand elle n'a pas le choix.

Sections a Deux Joueurs

C'est comme à un joueur excepté les couleurs des éléments.

Sections a Sens Unique

L'eau ne peut uniquement s'écouler que dans le sens indiqué par la flèche sur la section. Attention à son utilisation...

Sections de Depart

Peu de temps après que la partie n'ait commencée, l'eau commence sa progression à partir de la section de départ identifiée pas un "S" ou une flèche.



Sections de Fin

A certains niveaux, vous trouverez des "sections de fin" identifiées par un "E" ou une flèche. Essayez de construire une conduite dépassant la longueur minimum, et terminez-la par une section de fin. Si l'eau y entre, vous obtenez alors 1000 points de bonus!

Obstacles

Vous ne pouvez pas les détruire ou les traverser. Vous devez les contourner et essayer de former un réseau qui les entoure.

Reservoirs

Ils vous sont très utiles car ils accordent un temps supplémentaire. L'eau devra entièrement remplir le réservoir avant de poursuivre sa progression. Nous vous conseillons d'utiliser un réservoir avant que votre conduite n'atteigne sa longueur minimum, et de gagner ainsi, 500 points de bonus et 1000 points lors du décompte de section à la fin du niveau.

Bonus

Pour réaliser un meilleur score, diriger le courant vers une case bonus. Si en allant jusqu'à une case bonus, vous n'avez pas encore dépassé le trajet minimum, la valeur est de 500 points, sinon de 1000 points.

COMMANDES

ST/AMIGA

Joystick : Haut - Bas - Droite - Gauche pour déplacer le curseur. Bouton de feu pour placer une section. En mode confirmé, pendant que vous maintenez le bouton de feu enfoncé, déplacez le joystick vers le haut ou le bas pour placer une section du distributeur du haut ou bas.

Souris : Haut - Bas - Droite - Gauche pour déplacer le curseur. Le bouton de gauche sert à placer une section sélectionnée du distributeur du haut et celui de droite pour le distributeur du bas (si il y en a un).

Clavier

HAUT: Flèche du haut, touche 8 du pavé numérique ou touche I.
BAS: Flèche du bas, touche 2 du pavé numérique ou touche K.
DROITE: Flèche de droite, touche 6 du pavé numérique ou touche O.
GAUCHE: Flèche de gauche, touche 4 du pavé numérique ou touche J.
PLACER: Shift gauche, Barre espace, Return ou touche 0 du pavé numérique.

Deux Joueurs: Toutes les commandes d'entrée sont identiques qu'en mode 1 joueur. Les joueurs peuvent choisir toutes les combinaisons possibles de Souris/Clavier/Joysticks ou 2 Joysticks. Le joueur 1 choisit en haut et le joueur 2 en bas.

IBM PC

Souris: Haut - Bas - Droite - Gauche pour déplacer le curseur. Le bouton de la souris sert à déplacer la section sélectionnée du distributeur du haut. Pour celui du bas, appuyez simultanément sur le bouton de la souris et sur la barre espace.

Clavier

HAUT: Touche 8 du pavé numérique ou touche I ou W.
BAS: Touche 2 du pavé numérique ou touche K ou S.
DROITE: Touche 6 du pavé numérique ou touche D ou L.
GAUCHE: Touche 4 du pavé numérique ou touche J ou A.
PLACER: Barre espace, Return ou touche 0 du pavé numérique.

Deux Joueurs: Toutes les commandes d'entrée sont identiques qu'en mode 1 joueur. Les joueurs peuvent choisir toutes les combinaisons possibles de Souris/Clavier/Joysticks ou 2 Joysticks. Le joueur 1 choisit en haut et le joueur 2 en bas.

Touches spéciales :

P : Pause du jeu (appuyez sur n'importe quelle touche pour continuer le jeu).
F : Accélère le flux de l'eau.
ESC : Abandonne la partie et revient à la page de présentation.
B (PC seulement) : Pause du jeu et retour à la page de présentation.

SCORES

SCORES DU MODE DEBUTANT :

- 50 points pour chaque section que l'eau traversera avant le minimum atteint.
- 100 points pour chaque section supplémentaire que l'eau pourrait traverser.
- 500 points à chaque fois que l'eau se croise dans une intersection de sections.
- 500 points pour chaque section de bonus ou réservoir traversé par l'eau.
- 1000 points à chaque utilisation de section de fin.
- 1000 points de pénalité à la fin de chaque niveau pour chaque section non utilisée.
- 50 points de pénalité pour chaque section remplacée.
- 50 points seront doublés pour chaque section où l'eau passera après avoir tapé la touche "F" qui accélère le flux.

SCORE DU MODE CONFIRME :

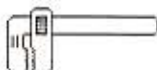
Même score que pour le mode débutant plus :
• 100 points de bonus à chaque fois que l'eau traversera une section choisie alternativement du premier et du deuxième distributeur.

SCORE DU MODE COMPETITION :

Même score que pour le mode débutant plus :
• Les points obtenus lorsque l'eau s'écoule ainsi que les 500 points de bonus pour les croisements seront attribués seulement au joueur ayant placé ces sections.
• 100 points de pénalité uniquement attribué au joueur qui a placé la section.
• Les points "des sections de bonus" seront attribués au joueur ayant placé la section précédente et qui pourra s'assembler avec cette dernière.

CONSEILS

- Utilisez le mode entraînement pour devenir un bon stratège de Pipe Mania. Essayez de bien mémoriser les différentes sections afin de les placer le plus rapidement possible.
- Si vous désirez obtenir un bon score, ne soyez pas trop impatient de passer rapidement au niveau supérieur, mais essayez plutôt d'acquiescer de bon réflexes et de bien prévoir votre conduite.
- Pensez de l'avant. Si vous n'avez pas besoin d'une section dans l'immédiat, mettez-la à un endroit où vous pourrez la connecter plus tard. N'oubliez pas que remplacer des sections qui ne servent à rien coûte du temps et des points!
- Utilisez les sections de croisement prudemment car leur nombre est limité et chacune d'entre elles peut vous rapporter beaucoup de bonus.
- N'hésitez pas à rajouter le plus possible de sections (même si le minimum de sections est atteint) et utilisez la touche "F". Cela vous permettra d'obtenir un maximum de bonus!



KICKOFF 2

LE MENU PRINCIPAL

Le Menu Principal comporte 9 options :

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.

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.

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 pénalités.

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

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.

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.

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

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

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).

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.

DUREE - 2 X 3, 2 X 5, 2 X 10 ET 2 X 20.

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

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

Normal - Rebond et trajectoire du ballon normal.

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

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

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

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

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 une disquette de jeu ou bien par celles

d'une disquette Player Manager. Se reporter à la section (Tactiques) pour des informations plus détaillées.

PROLONGATIONS ET PENALTIES - Oui ou Non. Si vous sélectionnez "Oui", 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 pénalités décide du résultat. Matchs de Coupe, valeur "NON", matchs de Championnat, valeur "OUT".

NIVEAU - Vous pouvez choisir entre 5 niveaux de qualification internationale. 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 (chaque des 5 niveaux ou de jouer contre une autre équipe PLAYER MANAGER. (Voir la section 5.0 pour plus d'informations sur ce niveau.)

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

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.

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.

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.

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 pas aussi efficace en fin de partie; il sera préférable de le remplacer si l'aut joueur les prolongations lors d'un match de Coupe. Un joueur ayant une grande combativité force 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.

SELECTION DU NIVEAU DE QUALIFICATION

Il y a 1 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'intégration 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 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.

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 option clavier pour les ordinateurs ne disposant que d'un seul port contrôleur. 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...

SELECTION DE LA CATEGORIE DU MATCH

Il existe quatre catégories de match. Elles sont sélectionnées à partir du menu principal. **ADVERTISSEMENT**: Il est nécessaire, avant de sélectionner la catégorie, de choisir les conditions du match à partir du sous-menu option.

MATCH SIMPLE - Deux joueurs peuvent se mesurer ensemble contre l'ordinateur ou contre eux 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.

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'Équipe 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.

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

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**.

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.

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 déplace 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.

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 F1.

lance l'équipe désirée et appuyez sur F1.

CHARGEMENT DES EQUIPES PLAYER MANAGER (PM) - (**Amiga** & **ST**) - Vous pouvez faire jouer des équipes de **PLAYER MANAGER** dans le Championnat. 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.

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 F%. 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.

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.

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

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.

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

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.

ADVERTISSEMENT - Il appartient aux joueurs de s'assurer que les nom 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.

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 pénalités permet de décider du résultat. Toutes les fonctions ci-dessus peuvent être utilisées.

EQUIPES

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 (**J3**) joue en mode **EQUIPE** avec le joueur 1. **4 joueurs** - Le quatrième (**J4**) joue en mode **EQUIPE** avec le joueur 2.

1 seul joueur - Le joueur contrôle l'équipe A en utilisant la manette 1 (**J1**) - Il peut jouer en **EQUIPE** 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 que 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.

JEU EN EQUIPE - sélectionnez l'icône **J31** et appuyez sur le bouton de la manette. Sélectionnez **TERMINE** et appuyez sur le bouton de la manette.

JEU EN POSITION - Sélectionnez l'icône **J31** 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**.

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

POUR JOUER A DEUX - POUR JOUER L'UN CONTRE L'AUTRE

EQUIPE A: Le joueur 1 sélectionne **J1** 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 **J2** 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 choisissez respectivement **J1** et **J2** et les identités footballeurs. Sélectionnez **TERMINE**.

TROIS JOUEURS (Amiga & ST - Manettes de jeu)

EQUIPE A: Le joueur 1 sélectionne **J1** et le joueur 3 sélectionne **J3**. Suivre la procédure du **JEU EN EQUIPE**.

EQUIPE B: Le joueur 2 sélectionne **J2**. Sélectionner **TERMINE** pour jouer en équipe ou à un joueur, puis de nouveau **TERMINE** pour jouer en position.

QUATRE JOUEURS (Amiga & ST - manettes de jeu)

EQUIPE A: Comme pour 3 joueurs.

EQUIPE B: Le joueur 2 sélectionne **J2** et le joueur 4 sélectionne **J4**. Suivre la procédure du **JEU EN EQUIPE**.

SELECTION DE LA TACTIQUE DE DEPART

Le nom des 4 tactiques couramment utilisées s'affiche.

CONTROLE DU JOUEUR SUR LE TERRAIN

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

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.

TACLE BLOQUE - (Tacle: reprend le 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.

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 l'adversaire ne le soit, sinon l'action sera pénalisée. Un tacle glissé par derrière est une faute.

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

CONTROLE DU BALLON

KICK OFF 2 est 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 cœur 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 **ENTRAÎNEMENT** du Menu Principal. Le contrôle du ballon devient encore plus passionnant si l'option **EFFET** est utilisée.

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

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.

ARRÊTER - Appuyez sur le bouton de la manette **AVANT** de toucher le ballon pour l'arrêter et donner au joueur un contrôle total.

PASSER - Vous devez **ARRÊTER** le ballon avant de pouvoir exécuter la passe. Maintenez le bouton de la manette enfoncée et déplacez la manette dans la direction où vous désirez faire la passe, puis relâchez le bouton. Relâchez 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.

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

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 déplacé immédiatement la manette de jeu dans la direction où vous voulez envoyer le ballon (uniquement en avant).

CONTROLE DU GARDIEN DE BUT

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

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 enfoncée. Plus longtemps il est enfoncée, plus le mouvement est important.

- 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

COUPS FRANCS INDIRECTS - Le gardien agit automatiquement à moins que le joueur ne désire le jouer. 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
G - Tir à gauche faible
J - Tir en avant faible

F - Tir à droite moyen
H - Tir à droite faible

COMMANDES
AMIGA, ATARI ST: 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.

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

POUR QUITTER EN COURS DE MATCH OU DURANT L'ENTRAINEMENT

Vous pouvez quitter en cours de partie (sauf pour les matchs de Championnat). Appuyez sur la touche Echapp (Esc).

PRINCIPES DE BASE DES DIFFERENTS COUPS

CORNERS
SELECTION DU TYPE DE COUP - Il y a un 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.

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 (passé 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.

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.

COUPS FRANCS - (non disponible sur IBM et compatibles). Un coup franc est accordé si une faute a été commise par un défenseur.

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 déterminée 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	APRES
A	Sauter par dessus	Faire redescendre le ballon
B	Léger biais gauche	Dévier le ballon
C	Léger biais droit	Dévier le ballon
D	Biais plus à gauche	Dévier le ballon
E	Coup direct	Pas d'action
F	Biais plus à droite	Dévier le ballon
G	Passer le ballon au joueur à gauche	Joueur à gauche
H	Passer le ballon au joueur à droite	Joueur à droite

Seul le joueur qui tire le coup franc peut dévier 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.

LE MUR - Les joueurs défenseurs forment un mur à au moins 9,15 m du ballon.

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.

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.

SELECTION DES REMPLACANTS		
EQUIPE A	JOUEUR 12	F4
EQUIPE A	JOUEUR 14	F5
EQUIPE B	JOUEUR 12	F9
EQUIPE B	JOUEUR 14	F10

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.

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.

CHANGEMENT DE TACTIQUE

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 B pour faire apparaître la disquette Player Manager ans 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.

CHAMPIONNAT - 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.

CHANGEMENT DE TACTIQUE DURANT LE MATCH - 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.

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 à 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.

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

Pause	P
Modifications de la taille du scanner - X	
Scanner - X	

MODIFICATION DES TENUES DES JOUEURS

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.

ENTRAINEMENT

Le menu ENTRAINEMENT propose: SAVOIR-FAIRE. Appuyez sur ESC (Echap) pour revenir au menu Principal.

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 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. Cette option vous permet de vous entraîner au one-two, 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'espacement pour interrompre l'entraînement et revenir au Menu Principal.

VIDEO/RALENTI

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.

Le replay ne fonctionnera qu'à la vitesse de jeu NORMALE. Vérifiez que la touche CAPY LOCK n'est pas enfoncée.

Vous devez changer le nom du fichier pour chaque match, sans

quoi les anciens matchs seront renommés. Sélectionnez VIDEO/RALENTI dans le menu Principal. Sélectionnez l'option SAUVER. Une série de questions apparaît, répondez à chacune d'elles.

NOM DU FICHIER: 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)

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.

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, et 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

AMIGA-ATARI ST-IBM et compatibles: Appuyez sur F1 lorsque vous visionnez l'action.

L'EDITION DU REPLAY - Cette option vous permet d'éditer les buts créés un disque GOLDEN GOALS. Il vous faut un disque FORMATE. Vous ne pouvez sauvegarder qu'un seul Golden Goals vous un même nom de fichier. Le replay ne fonctionnera qu'à la vitesse de jeu NORMALE. Vérifiez que la touche CAPY LOCK n'est pas enfoncée. Le ralenti est impossible si la vitesse du jeu est de 25% ou 50% ou bien en mode entraînement.

INSTALLATION DE KICK OFF 2

VOTRE DISQUETTE PROGRAMME DOIT TOUJOURS ETRE PROTEGEE EN ECRITURE.

AMIGA: Introduisez la disquette KICK OFF 2 dans 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.

SPACE ACE

LE CHARGEMENT

IBM PC

Avant de charger Space Ace, faites une copie de sauvegarde de chacune des disquettes de Space Ace et mettez-les de côté au cas où quelque chose arriverait à votre original.

Pour charger Space Ace PC, insérez la disquette 1 dans le lecteur de votre ordinateur. Tapez la lettre correspondant à votre lecteur suivi par deux-points (par exemple A: pour le premier lecteur), tapez SPACEACE et pressez RETURN. Quelques options seront alors affichées.

Note aux possesseurs de CGA et Tandy

Le graphique fourni sur les disques de Space Ace est en format EGA/VGA. Lorsque vous choisissez CGA ou Tandy, chaque scène doit alors être chargée et convertie de EGA/VGA à CGA ou Tandy avant d'être jouée. Cela cause alors un délai entre chaque scène.

Si vous installez Space Ace sur votre disque dur et que vous avez auparavant sélectionné CGA ou Tandy comme mode vidéo, le data sera alors converti pour CGA ou Tandy avant d'être copié sur votre disque dur. Cela prendra un peu plus d'espace disque et un peu plus de temps d'installation mais augmentera de beaucoup la vitesse de chargement puisque aucune conversion ne sera nécessaire lorsque vous jouerez avec le jeu.

AMIGA

A-1000

- Allumez votre ordinateur
- insérez le Kickstart 1.2 ou plus lorsqu'il s'affiche sur écran.
- insérez le disque 1 de Space Ace dans le lecteur interne.

Les Autres Ordinateurs Amiga:

- allumez votre ordinateur
- lorsque l'on vous demande le Workbench, insérez le disque 1 dans le lecteur interne

Atari ST

- insérez le disque 1 de SPACE ACE dans le lecteur et allumez votre ordinateur le jeu se chargera rapidement.

REMARQUE POUR LES UTILISATEURS D'ATARI: Pour les ordinateurs avec lecteur simple face, le nombre de scènes que vous pourrez jouer sera limité.

LE DEBUT

Après que le jeu ait chargé, vous vous trouverez en mode de démonstration. Vous verrez certaines scènes du disque 1 et puis vous reviendrez à l'écran titre. Pour commencer à jouer, appuyez sur le bouton de tir ou sur la touche o. Lorsque le jeu commence, l'écran des scores apparaît: il vous montre votre score et le nombre de vies qu'il vous reste. La première scène charge automatiquement. A ce point, durant le jeu sur PC et MACINTOSH, une question vous sera posée concernant l'information fournie sur la feuille rouge qui viens avec le jeu. Si vous manquez cette question, le jeu quittera.

LE JEU

Vous ne contrôlez pas directement les actions d'Ace, vous contrôlez plutôt ses réactions par rapport aux événements qui se produisent. Lorsque vous regardez l'animation, c'est à vous de décider quand et dans quelle direction Ace doit bouger.

Pour achever une scène avec succès, vous devez actionner le joystick ou appuyer sur le bouton de tir lorsque Ace est en danger. Le temps est essentiel, et vous ferez très souvent le mouvement qu'il fallait, mais au mauvais moment. Dans certaines scènes, il faudra effectuer plus d'un déplacement. Si vous avez des ennuis regardez attentivement l'animation et faites bouger Ace dans la direction la plus sûre, s'il n'y a aucune direction sûre, appuyez sur le bouton de tir pour qu'Ace utilise son arme laser. Si vous êtes sûr que vous êtes déplacé dans la bonne direction, essayez de l'effectuer un peu plus tôt ou un peu plus tard. Ne soyez pas surpris si Ace ne bouge pas immédiatement après que vous ayez actionné le joystick. Vous devez attendre que l'animation soit finie, et si votre ou vos déplacements sont corrects, vous passerez à la scène suivante.

Ne soyez pas non plus surpris si vous voyez évoluer Dexter dans une autre scène que Ace. Ace a été touché par le rayon Infanto Ray

et il se transforme en ce qu'il était avant ou après entre certaines scènes. Vous avez trois vies et une vie supplémentaire à chaque fois que vous marquez 10,000 points. Le jeu se termine lorsque vous perdez toutes vos vies ou lorsque vous avez achevé toutes les scènes des quatre disques. De temps en temps, vous devrez changer le disque dans le lecteur. Une fois que vous avez vu toutes les animations d'un disque, on vous demandera d'insérer un autre disque. N'enlevez jamais un disque en cours de jeu, vous risqueriez de l'endommager.

LES CONTROLES

Amiga et PC

Il y a deux modes de contrôle: soit un joystick connecté au port 2 (à côté du port de la souris) ou le pavé numérique. Les directions que vous utiliserez sont comme suit: en haut (8), en bas (2), à gauche (4) et à droite (6). Pour utiliser l'arme laser, appuyez sur le bouton de tir ou sur O.

Atari

Les contrôles sont les mêmes que pour l'Amiga, connectez le joystick au port 2 localisé sous l'ordinateur.

POUR ARRETER LE JEU

Amiga

Pour arrêter de jouer, réinitialisez votre ordinateur en appuyant simultanément sur la touche CTRL et les deux touches AMIGA (sur certains ordinateurs, ce sera la touche COMMODORE et la touche AMIGA). L'écran s'effacera et vous pourrez alors enlever le(s) disque(s).

Atari

Appuyez sur le commutateur RESET à l'arrière de l'ordinateur et appuyez ensuite le disque du lecteur.

POUR SAUVEGARDER VOTRE POSITION

Appuyez sur la touche S pendant une scène et lorsque vous aurez achevé cette scène avec succès, on vous demandera d'insérer votre disque de sauvegarde. Retirez le disque de jeu du lecteur et insérez le disque de sauvegarde. Votre position sera sauvegardée, on vous demandera alors de réinsérer votre disque de jeu. **REMARQUE:** toutes les données de votre disque de sauvegarde seront effacées. Vérifiez que votre disque est vierge, il est inutile de le formater.

POUR CHARGER UNE PARTIE SAUVEGARDE E

Appuyez sur L pendant une scène et on vous demandera d'insérer le disque de sauvegarde. Remplacez le disque de jeu par le disque de sauvegarde. La position que vous avez sauvegardée en dernier chargera et on vous demandera alors d'insérer le disque de jeu approprié. **REMARQUE:** vous pouvez annuler l'opération en appuyant sur ESC lorsque "insert SAVE Disk" s'affiche.

LA PAUSE

Appuyez sur la touche P pour faire une pause et réappuyez une seconde fois pour reprendre le jeu.

LES EFFETS SONORES

Vous pouvez les activer ou les désactiver en appuyant sur la touche A.

POUR JOUER DANS LA SCENE NO. 1

Borf sortira de sa station spatiale à bord d'une plate-forme anti-gravitationnelle. Il tirera avec son arme laser sur les rochers se trouvant à côté du jeune Ace. Si vous allez vers la droite juste avant le troisième tir, Ace sautera derrière le large rocher à droite de l'écran. Borf tirera une nouvelle fois sur le sommet du rocher. Allez vers la gauche juste avant que Borf ne tire à nouveau et Dexter sautera de derrière rocher jusqu'au centre de l'écran. Borf le suivra et tirera, baissez vous avant qu'il ne tire, Dexter sautera alors derrière le rocher et vous aurez achevé cette scène.

LES TRUCS ET ASTUCES DE SPACE ACE

Scène 1

Borf quitte son vaisseau sur une plate-forme anti-gravitationnelle. Lorsqu'il s'approche de Dexter, il tire avec son arme laser. Dexter doit esquiver ces tirs laser en se cachant derrière les rochers à côté de lui.

Scène 2

Après avoir échappé à Borf, Dexter court vers sa navette spatiale. Il rencontrera sur son chemin un robot flottant marchant à pas lourds derrière lui. Dexter doit esquiver ses bras lourds et se frayer un chemin à travers le terrain en éboulement.

Scène 3

Il y a de plus en plus de robots flottants qui volent vers Dexter, il doit esquiver les tirs laser pour parvenir jusqu'à sa navette.

Scène 4

Dexter est à bord de son vaisseau et il se dirige vers la station spatiale de Borf. Dexter doit ralentir et atterrir en douceur sur la station.

Scène 5

À l'intérieur de la station, un énorme monstre vert et boueux sort en titubant de la boue et essaye de dévorer Ace. Dexter doit tuer le monstre avant que ce dernier ne le lue.

Scène 6

Dexter se trouve sur une section du pont cassé et un bras long et lourd apparaît, prêt à écraser le pont. Dexter doit sauter du pont et se mettre en lieu sûr.

Scène 7

Dexter doit sauter sur une plate-forme mobile pour traverser le reste du pont.

Scène 8

Dexter court le long d'un sentier rocailleux, un énorme monstre violet apparaît soudainement. Dexter doit sauter au travers des machoires béantes du monstre et se mettre à l'abri.

Scène 9

Un autre monstre violet apparaît sur le sentier et Dexter doit une fois de plus esquiver ses machoires béantes.

Scène 10

Après avoir échappé aux créatures violettes du sentier, Dexter se retrouve prisonnier des tentacules géantes du plus grands des monstres du sentier! Dexter doit tuer le monstre avant que celui-ci ne le dévore.

Scène 11

Dexter est lâché sur un pont rocheux, en face de deux cavernes. A côté du pont, il y a deux monstres violets qui sautent de haut en bas et qui attendent qu'il bouge. Dexter doit pénétrer à l'intérieur des cavernes avant que deux hommeschats bleus ne l'attrapent par derrière.

Scène 12

Dexter est maintenant au centre de la station. Il doit se frayer un chemin au travers le dédale de couloirs et de bâtiments afin de trouver le maillais Borf. Mais, tout autour de lui, il y a les chiens de garde de Borf. Lorsque Dexter traverse une intersection, deux de ces créatures apparaîtront de chaque côté pour essayer de l'arrêter. Dexter doit esquiver ces créatures lorsqu'elles sautent vers lui.

Scène 13

Des chiens apparaissent derrière, devant et à côté de Dexter avec l'intention de le tuer. Dexter doit continuer à courir le long de l'un des couloirs.

Scène 14

Les créatures suivent Dexter alors qu'il s'engage dans un couloir très étroit, entre des rangées de conduits d'énergie. Dexter doit sortir d'entre les conduits avant qu'ils ne prennent vie, sinon, les chiens l'attrapent.

Scène 15

Ace se trouve entre deux robots de garde de Borf. Ils tentent au

laser. Ace doit esquiver les tirs laser et dévaler un autre couloir.

Scène 16

Ace descend le long du couloir et passe à côté, ceux-ci prennent vie! Ace esquiver les rouleaux d'énergie avant qu'ils ne le dévorent tout ou.

Scène 17

Dexter continue à descendre le long du couloir, il doit éviter une autre explosion laser.

Scène 18

La place-forte de Borf est presque en vue, mais avant de l'atteindre, Dexter doit s'arrêter et esquiver un autre tir laser.

Scène 19

Dexter se fraye un chemin dans le dernier couloir et doit monter jusqu'au centre de contrôle de Borf.

Scène 20

Ace se trouve maintenant dans le centre de contrôle et Borf attaque en donnant un coup de pied à Ace pour le déstabiliser. Ace doit bloquer son élan avant d'être frappé.

Scène 21

Ace lutte contre Borf dans un combat au corps à corps. Armé de flammes, Borf attaque. Ace doit bloquer Borf avant que celui-ci le rende inconscient.

Scène 22

Borf vise maintenant la tête d'Ace. Ace doit le bloquer avant d'être assommé.

Scène 23

Ace passe à l'offensive! Borf pare l'attaque d'Ace avec un coup de pied. Ace doit se baisser pour esquiver le coup avant de réattaquer.

Scène 24

S'il est sur le dos, Ace est vulnérable et Borf n'attend pas qu'il se relève. Borf essaiera d'achever Ace qui doit le bloquer.

Scène 25

Lorsqu'il se relève, Ace se retrouve en face de Borf et attend qu'il fasse un mouvement. Borf lui assène un coup puis encore un autre, Ace doit sauter par-dessus et se baisser pour éviter son bâton.

Scène 26

Borf réattaque. Ace doit esquiver les coups avant de sauter sur le dos de Borf.

Scène 27

Les petits gardiens bleus de Borf viennent à l'aide de leur maître. Ace ne peut pas tous les arrêter, il doit descendre du dos de Borf.

Scène 28

Descendant le long de la coréde, Ace doit sauter sur la plate-forme à laquelle Kimberly est attachée.

Scène 29

Ace transporte Kimberly et atterrit dans une mare de lave. Ace attend et la lave monte sur les bords de la plate-forme. Ace doit sauter de la plate-forme pour se mettre en lieu sûr.

Scène 30

Maintenant que Kimberly est en lieu sûr, Ace doit rattraper Borf avant d'être atteint par le rayon Infanto. Il court sur une plate-forme à l'intérieur de la station. Il doit éviter le rayon sans tomber de la plate-forme.

Scène 31

Borf émet encore une fois un rayon Infanto. Dexter doit éviter d'être atteint tout en restant sur le pont.

Scène 32

Ace tourne sur un pont couvert de miroirs tandis que Borf tire à nouveau. La partie du pont qui se trouve devant Ace est détruite.

Scène 33

Borf vise avec son rayon Infanto et tire! Ace ne peut pas s'échapper. La seule solution est de mettre un miroir sur la trajectoire du rayon.

PIPEMANIA

LADIANWEISUNGEN

AMIGA

Systemanforderungen:

• A500, A1000 oder A2000 • Workbench V1.2 oder V1.3

Lege die Diskette anstelle der Workbench-Diskette in das interne Laufwerk DF0: Deines Rechners. Alles richtig gemacht? Dann kommt das Spiel (siehe unten).

ATARI ST

Systemanforderungen:

• 520 ST, 1040ST, MEGA ST oder STE

Lege die Diskette in das Laufwerk A: ein und schalte den Rechner an oder führe ein Reset durch. Alles richtig gemacht? Dann kommt das Spiel (siehe Anleitung unten).

MS-DOS/PC-DOS

Systemanforderungen:

• IBM PC oder kompatibel • CGA-, EGA-, VGA- oder Tandy Graphikkarte • MS- oder PC-DOS V2.11 oder höher

Boole Deinen Rechner wie bekannt mit DOS V2.11 oder höher. Lege die Diskette in Laufwerk A: ein. Das Programm wird mit dem Befehl PIPE <RETURN> gestartet. Alles richtig gemacht? Dann kommt das Spiel. (siehe Anleitung unten).

INSTALLATION AUF FESTPLATTE

Nur ST und AMIGA

Lege einen neuen Ordner (Subdirectory) mit dem Namen PIPE auf Deiner Festplatte an. Kopiere den Inhalt des AUTO- (ST) bzw. S- (Amiga) Ordners in den Ordner PIPE auf der Festplatte. Anschließend mußt Du noch die Datei PIPEDATA in den Ordner PIPE kopieren. Mehr wird nicht gebraucht.

MS/PC-DOS

Starten Sie das Installations-Programm von der Spiel-Diskette und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Programm auf einer Festplatte zu installieren.

Bitte beachte, daß das Programm den Highscore nur von der Floppy einlesen bzw. auf der Floppy abspeichern kann. Wenn Du den Highscore abspeichern willst, mußt Du die Spieldiskette in Laufwerk A: (ST) bzw. DF0: (Amiga) haben. Du kannst die Highscores auch auf eine neue, formatierte Diskette sichern. Lege Deine Highscore-Diskette in das Laufwerk ein und drücke dann in der Zwischensequenz ALT-S. Nach einer Warnung wird der Highscore auf die Diskette geschrieben.

SICHERHEITS-CODE

Einige Versionen des Programmes Pipe Mania fordern Dich am Anfang des Spieles auf, einen Sicherheits-Code einzugeben. In einem Prüf-Bild erscheint ein großes Symbol mit einer Farbe darunter sowie sieben ausgewählten Rohr-Segmenten. Mit dem großen Symbol findest Du den Code auf der Prüfkarte.

Du mußt das große Symbol mit der entsprechenden Farbe auf der Prüfkarte finden. Fange oben bei dem richtigen Symbol an und gehe solange nach unten, bis Du den Kreuzpunkt mit der dazugehörigen Farbe findest. Jetzt klickst Du die dort angegebenen Rohrsegmente in der gleichen Reihenfolge auf dem Bildschirm an. Verliere also nicht Deine Prüfkarte, da Du das Spiel sonst nicht mehr starten kannst.

DAS SPIEL

Pipe Mania beginnt mit einem leeren Gitter, in dem nur das Anfangsstück aufgehängt ist. Deine Aufgabe ist es, mit den Rohr-Segmenten von diesem Start-Segment aus eine möglichst lange, ununterbrochene Pipeline aufzubauen und so eine möglichst hohe Punktzahl zu erringen. Links neben dem Gitter werden aus einem

Spender immer neue Rohrsegmente ausgegeben. Du kannst diese Segmente überall im Gitter aufhängen, mit oder ohne Verbindung zu anderen Segmenten. Mit der Zeit wirst Du Strategien entwickeln, den Einsatz der Teile möglichst weit vorzuplanen.



Willst Du ein Teil gegen ein anderes austauschen, setzt Du das neue Segment einfach über das alte. Das alte Rohr-Segment platzt, das neue erscheint. Natürlich dauert der Abbau eines alten Teils seine Zeit, und eine Strafe von 50 Punkten gibt's obendrein. Gefüllte Rohrstücke können nicht ausgetauscht werden. In höheren Levels sind im Gitter besondere Rohr-Segmente aufgehängt, die nicht ausgetauscht werden können. Bevor das Wasser fließt, hast Du eine kurze Frist, in der Du möglichst viele Segmente an das Anfangs-Segment anschließen solltest. Aber je höher das Level ist, in dem Du spielst, desto kürzer ist diese Zeit. Und die Runde ist zuende, wenn das Wasser am Ende aus Deiner Pipeline austritt. Wenn Du alle Rohrstücke zusammengesetzt hast, kannst Du die Taste "F" drücken, damit die Flüssigkeit schneller durch die Pipe Mania fließt. Du bekommst für jedes Rohr-Segment, durch das die Flüssigkeit zusätzlich fließt die doppelte Punktzahl.

IN DAS NÄCHSTE LEVEL

Um in das nächste Level zu gelangen, muß die Flüssigkeit durch eine bestimmte Zahl von Segmenten fließen, der Zähler rechts oben im Bild zeigt die Mindestzahl der benötigten Rohrstücke des Levels. Der Countdown beginnt, wenn die Flüssigkeit anfangt zu fließen. Erreicht der Zähler Null, hast Du Dich für das nächste Level qualifiziert.

Besondere Rohr-Segmente

- Das Wasser wird schneller.
- Gegenstände erscheinen im Gitter, die nicht beseitigt werden können.
- Bonus-Segmente: Fließt das Wasser hindurch, gibt's Extra-Punkte.
- Einbahn-Segmente: Das Wasser kann nur in einer Richtung hindurch.
- End-Segmente: Zusätzlich zur erforderlichen Länge muß die Pipeline mit einem Endstück abgeschlossen werden.
- Vorrats-Segmente: In diesen Abschnitten wird das Wasser gesammelt, so daß Du zusätzliche Zeit gewinnst.
- Es gibt ein Segment, das das Wasser auf der einen Seite aus dem Gitter heraus- und auf der gegenüberliegenden Seite hereinfließen läßt.

SPIEL-MODI

Du kannst zwischen drei Spiel-Modi wählen: Ein-Spieler Anfänger, Ein-Spieler Profi - und Zwei-Spieler Wettstreit. Der Trainer gibt Dir die Möglichkeit, jeden Modus in einer niedrigeren Geschwindigkeit zu üben.

Ein-Spieler Anfänger: Die Rohrstücke bekommst Du aus einem Spender links neben dem Gitter. Du kannst die nächsten fünf Segmente sehen.

Ein-Spieler Profi: Du bekommst die Rohrstücke aus zwei Spendern, die links neben dem Gitter übereinander hängen. Entnommen werden die Segmente an dem der Bildschirmmitte zugewandten Ende. Jeweils die nächsten drei Segmente jedes Spenders kannst Du sehen.

Zwei-Spieler Wettstreit: Wie im Profi-Modus bekommst ihr die Teile aus zwei übereinander hängenden Spendern links neben dem Gitter. Spieler 1 benutzt den oberen, Spieler 2 den unteren.

ROHR-SEGMENTE



Verfügung.

Du kannst mit einer Vielzahl verschiedener Rohr-Segmente, Gegenstände und Spezialteilen arbeiten. Manche stehen erst in höheren Levels zur Verfügung.

Grund-Segmente: Die sieben Grund-Segmente führen die Flüssigkeit in geraden Abschnitten, um die Ecke oder im Kreis. Bedenke, daß die Flüssigkeit immer weiterfließt, es sei denn, das Ende ist erreicht.

Spieler-Zwei-Segmente: Bis auf die Farbe (bzw. das Muster, je nach Computer-Typ) sind sie mit denen von Spieler 1 identisch.

Einbahn-Segmente: Der Pfeil auf dem Segment gibt an, in welcher Richtung das Wasser hindurchfließen kann. Paß also auf, wo Du es einbaust.

Start-Segment: Bald nachdem die Runde gestartet wurde, beginnt das Wasser aus dem mit einem "S" oder einem Pfeil markierten Segment auszuströmen.

End-Segment: In einigen Levels taucht ein Segment auf, das mit einem "E" oder einem Pfeil markiert ist. Du mußt versuchen, eine Pipe Mania zu bauen, die die Mindestzahl Segmente lang ist und am End-Segment endet. Fließt das Wasser in das End-Stück, gibt's 1000 Extra-Punkte!

Gegenstände: Du kannst sie nicht beseitigen, das Wasser kommt nicht hindurch, Du mußt sie also umgehen. Versuche sie in engen Schleifen einzukapseln.

Vorrats-Segmente: Du wirst sie sehr nützlich finden, da sie Dir zusätzliche Zeit für den Aufbau der Pipeline geben. Das Wasser kann erst in das nächste Segment, wenn das Reservoir komplett gefüllt ist. Jedes Vorrats-Segment, das vor dem Ende der Minimumlänge eingebaut wird, gibt Dir 500 Extra-Punkte. Jedes Vorrats-Segment, das Du zusätzlich zur Minimumlänge durchfließen wird, gibt Dir 1000 Extra-Punkte.

Bonus-Segmente: Du bekommst Extra-Punkte, wenn Du Deine Pipeline so aufbaust, daß das Wasser durch ein Bonus-Segment fließt. Fließt es vor Erreichen der Minimumlänge durch das Bonus-Segment, gibt's 500 Punkte. Jedes zusätzlich zur Minimumlänge durchfllossene Bonus-Segment gibt 1000 Extra-Punkte.

KONTROLLEN

ST/AMIGA

Joystick: Die vier Richtungen bewegen den Cursor entsprechend. Mit dem Feuerknopf setzt Du ein Rohrstück. Im Profi-Modus setzt Du ein Element, indem Du den Knopf drückst und dann den Stick nach oben bzw. nach unten bewegst, um ein Element aus dem oberen bzw. aus dem unteren Spender zu wählen.

Mouse: Die vier Richtungen bewegen den Cursor entsprechend. Der linke Taster setzt ein Element aus dem oberen, der rechte Taster setzt ein Element aus dem unteren Spender - wenn es einen gibt...

Tastatur: HOCH Cursor-Hoch, 8 oder I
RUNTER Cursor-Runter, 2 oder K
LINKS Cursor-Links, 4 oder J
RECHTS Cursor-Rechts, 6 oder L
SETZEN linke SHIFT, Leertaste, Return oder 0

2 Spieler: Die Kommandos sind die gleichen, wie im 1-Spieler-Modus. Die Spieler können jede Kombination aus Mouse/Tastatur/Joystick oder auch 2 Joysticks wählen. Spieler 1 entnimmt dem oberen Spender, Spieler 2 dem unteren.

MS/PC-DOS

Joystick: Die vier Richtungen bewegen den Cursor entsprechend. Mit dem Feuerknopf setzt Du ein Rohrstück.

Mouse: Die vier Richtungen bewegen den Cursor entsprechend. Der Mouse-Taster setzt ein Element aus dem oberen, der Mouse-Taster plus Leertaste setzt ein Element aus dem unteren Spender - wenn es einen gibt...

Tastatur: HOCH Cursor-Hoch, 8, W oder I
RUNTER Cursor-Runter, 2, S oder K

LINKS Cursor-Links, 4, A oder J
RECHTS Cursor-Rechts, 6, D oder L
SETZEN linke SHIFT, Leertaste, Return oder 0

Du kannst Deine Tasten auch selbst definieren, folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

2 Spieler: Die Kommandos sind die gleichen, wie im 1-Spieler-Modus. Die Spieler können jede Kombination aus Mouse/Tastatur/Joystick oder auch 2 Joysticks wählen. Spieler 1 entnimmt dem oberen Spender, Spieler 2 dem unteren.

PUNKTE

- Die Grund-Punkte:**
- 50 Punkte für jedes durchfllossene Segment, bis die Minimumlänge erreicht ist.
 - 100 Punkte für jedes über die Minimumlänge hinaus durchfllossene Segment.
 - 500 Punkte, wenn das Wasser sich selbst kreuzt.
 - 50 Punkte für jedes Bonus- oder Vorrats-Segment.
 - 1000 Punkte für das Erreichen des End-Segmentes.
 - 100 Punkte Abzug für jedes im Gitter nicht benutzte Segment.
 - 50 Punkte Abzug für jeden Austausch.
 - Wenn Du die Taste "F" drückst, bekommst Du für jedes durchfllossene Teil die doppelte Punktzahl.

Ein-Spieler Profi

Zusätzlich zu den Grundpunkten:

- 100 Extra-Punkte, wenn das Wasser durch Abwechselnd aus dem oberen und dem unteren Spender entnommene Segmente fließt.

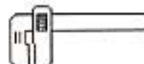
Zwei-Spieler Wettstreit

Zusätzlich zu den Grundpunkten:

- Die Punkte werden nur dem Spieler zugeteilt, der das durchfllossene Segment gesetzt hat.
- Die 100-Punkte-Strafe bekommt nur der Spieler, der das überzählige Teil gesetzt hat.
- Die Bonus-Segmente werden dem Spieler zugeteilt, der es mit einem Rohrstück an die Pipeline angeschlossen hat.

TIPS & TRICKS

- Mit dem Trainer hast Du die Möglichkeit, ein echter Pipe Mania Strategie zu werden. Du kannst lernen, die Segmente vorausschauend im Gitter aufzuhängen.
- Wenn Du eine hohe Punktzahl erreichen willst, solltest Du nicht zu früh nach dem nächsten Level spielen. Sammle so viele Punkte ein, wie es irgend geht.
- Denke voraus. Wenn Du ein Segment nicht sofort verwenden kannst, hänge es so in das Gitter, daß es später verbaut werden kann. Segmente austauschen kostet Zeit und Punkte.
- Setze die Kreuzungen sinnvoll. Du bekommst nur eine beschränkte Zahl davon. Hänge sie also so ins Gitter, daß Du sie auch als Kreuzung verwenden kannst.
- Auch wenn das Wasser noch weit vom Ende entfernt ist, arbeite schnell! Du gewinnst Zeit, um Dir zu überlegen, wie Du möglichst viele Segmente verbauen kannst, und Du kannst die Taste "F" nutzen, um Extra-Punkte zu sammeln.



HAUPTMENU

EINZELSPIEL - Bei einem Einzelspiel kann ein Spieler gegen den Computer oder gegen einen anderen Spieler spielen. Zwei Spieler können gemeinsam gegen den Computer oder gegen zwei andere Spieler spielen (nur Amiga und ST). Es gibt mehrere Optionen für Spielverhältnisse, und verschiedene Abwandlungen der Optionen sorgen für vielseitiges Game Play.

DIE LIGA - Die Liga besteht aus 8 Mannschaften und dauert 14 Wochen. Nur mit beständigen vorzüglichen Leistungen kann die Ligameisterschaft errungen werden. Man kann die Liga mit acht Spielern spielen, und sie kann für späteres Weiterspielen gespeichert werden.

DER POKAL - Die Pokalrunde wird nach dem K.O.-Prinzip gespielt. Liegt am Ende der Spielzeit kein Ergebnis vor, gibt es eine Verlängerung. Liegt dann immer noch kein Ergebnis vor, kommt es zum Elfmeterschiessen.

INTERNATIONALES FREUNDSCHAFTSSPIEL - Mit dieser Option können Sie zwei Nationalmannschaften, jede mit der ihr typischen Spielweise, in einem Einzelspiel einsetzen.

OBEN - Im Übungsmodus können zwei Spieler Balltechniken üben und Ballsteuerung erlernen, ohne vom Gegner behindert zu werden.

OPTIONEN - Für ein EINZELSPIEL oder ein INT. FREUNDSCHAFTSSPIEL bestimmt das OPTIONS Menü die Spielverhältnisse. Die Optionen müssen vor Spielbeginn festgelegt werden.

SPECIAL EVENTS - Mit dieser Optionen können Dateidisketten, die zu einem späteren Zeitpunkt erhältlich sein werden, geladen werden.

ACTION REPLAY - NUR DISKETTE - Mit dieser Option editiert man eine Datei für Action Replay Töne um eine Goldener Schuss Diskette zu erstellen.

KIT DESIGN - IBM (CGA & VGA), (AMIGA & ST) - Mit dieser Option können Sie bei einem Einzelspiel das Trikot entwerfen.

DIE OPTIONEN

Die in diesem Menü angewählten Optionen bleiben bis zu einer Neueinstellung unverändert. Die VORGEGEBENEN Verhältnisse erscheinen in Fettschrift.

SPIELDAUER - 2 x 3, 2 x 5, 2 x 10 und 2 x 2
Liga - und Pokalspiele dauern 2 x 5 Min.

SPIELFELD - Es stehen 4 Spielflächen zur Auswahl (ausser IBM) Normal - Normale Sprungkraft und Reichweite des Balls. Verminderte Ausdauerfähigkeit der Spieler. Nass - Erhöhte Reichweite und Geschwindigkeit des Balls. Kunstrasen - Hohe Sprungkraft des Balls. Erhöhte Ballgeschwindigkeit und Reichweite. Verminderte Ausdauerfähigkeit der Spieler.

WIND - 4 stehen zur Wahl (ausser IBM) - Kein Wind, leichter, mittelstarker und starker Wind.

TAKTIKEN ERSETZEN - (Nur AMIGA, ST und IBM) - In einem Spiel kann jede Mannschaft insgesamt 4 Taktiken benutzen. Diese können durch vier andere Taktiken der Spieldiskette oder der Dateidiskette mit in Player Manager entwickelten Taktiken ersetzt werden.

VERLÄNGERUNG UND ELMETER - Ja oder Nein - Wenn die Antwort Ja ist, erfolgt bei einem Unentschieden eine Verlängerung proportional zur vollen Spielzeit. Die Verlängerung besteht aus zwei Hälften, und in der Halbzeit wechseln die Mannschaften die Seiten, ist das Ergebnis abschliessend immernoch unentschieden, wird das Spiel durch Elfmeterschiessen entschieden. Bei Ligaspielen ist die Option NEIN und in Pokalspielen JA vorgegeben.

SCHWIERIGKEITSELEVEL - Es gibt 5 - International, 1., 2., 3. und 4. Division. Die Eigenschaften und das Können der Spieler entspricht der Division in der Sie spielen. In einem Einzelspiel stehen sich zwei gleiche Mannschaften gegenüber, wodurch das Ergebnis völlig vom Können der Spieler abhängt. Die Level beider Mannschaften werden unabhängig voneinander festgelegt. Dadurch kann sogar ein Anfänger mit einer Nationalmannschaft einem erfahrenen Spieler mit einer 4. Division ganz schön einheizen. Es gibt noch einen besonderen Level (Amiga & ST), nämlich **PLAYER MANAGER**. Man kann eine Mannschaft und die entsprechenden Taktiken aus Player Manager laden, um in einem der 5 Level gegen einen anderen Spieler oder den Computer oder gegen eine andere Player Manager Mannschaft zu spielen.

LIGA-OPTIONEN - Der Level eines Ligaspiels kann mit 3. Division, 1. Division oder International festgelegt werden.

SPIELTEMPO (nur AMIGA & ST): Die Spielgeschwindigkeit kann geändert werden. Bei verminderter Geschwindigkeit kann ein taktisches Spiel gespielt werden, und Sie können sehen wie Ihre Taktiken tatsächlich funktionieren und wie der Gegner reagiert. Es gibt 3 Optionen: NORMAL, MITTEL und LANGSAM.

NACH BERÜHRUNG (ausser IBM): JA oder NEIN. Wenn die Antwort JA ist, kann die Ballrichtung während einer kurzen Zeit nach dem Schuss geändert werden. Ideal zum Kurven der Ballrichtung.

WAHL DES SCHIEDSRICHTERS (nur Amiga, ST & IBM) - JA oder NEIN - Sie können nach Belieben einen der 24 Schiedsrichter wählen. Der Schiedsrichter spielt während des Spiels eine wichtige Rolle.

DIE SPIELER

Jeder Spieler auf dem Spielfeld hat eine einzigartige Kombination von Eigenschaften und Können. Die Eigenschaften sind **TEMPO - AUSDAUER - AGGRESSION - ZAHIGKEIT**. Können beinhaltet **PASSE ABGEBEN - SCHIESSEN - ANGREIFEN**. Die einzigartige Kombination bestimmt die Leistung eines Spielers. Z.B. leistet ein schneller Spieler mit wenig Ausdauer gegen Ende eines Spieles nicht viel und sollte im Falle einer Verlängerung in einem Pokalspiel ausgetauscht werden. Genauso bemüht sich ein aggressiver Spieler um den Ball, und wenn er gut angreifen kann, kommt er in Ballbesitz, aber mit weniger gutem Angreifen kann er unter Umständen ein Foul begehen, und er riskiert eine rote Karte, wenn der Schiedsrichter ihn dabei erwischt.

WAHL DES SCHWIERIGKEITSELEVELS

Zu den 5 Schwierigkeitsleveln gibt es einen Zusätzlichen.
INTERNATIONAL + 1. DIVISION + 2. DIVISION + 3.
DIVISION + 4. DIVISION

PLAYER MANAGER (nur Amiga & ST)
Um den Schwierigkeitslevel zu bestimmen, wählt man im Hauptmenü **OPTIONEN** an und dann **SKILL LEVEL**.
Ein oder Zwei Spieler gegen den Computer - **TEAM A**
Zwei Spieler gegeneinander: Spieler 1 + **TEAM A**; Spieler 2 - **TEAM B**

Der Level jeder Mannschaft kann unabhängig voneinander eingestellt werden, wodurch ein Anfänger wie ein Experte spielen kann. Ein Anfänger der mit dem Tempo und der Schussgenauigkeit einer Nationalmannschaft spielt kann einem Experten mit einer Elf der 4. Division das Leben ganz schön schwer machen. Beim Player

Manager Level kann eine in Player Manager trainierte Mannschaft geladen werden, um gegen eine andere Player Manager Mannschaft oder einer Computermannschaft mit einem festgelegten Level gespielt zu werden. Wenn Player Manager Level angewählt wird, werden Sie gebeten, Ihre P.M. Dateidiskette in das Laufwerk einzulegen. Die gesamte Mannschaft und bestehende Taktiken werden geladen. Die bestehenden Taktiken können jedoch ersetzt werden.

WAHL DER SPIELERZAHL

Mit einem AMIGA und ST können 1 bis 4 Spieler mit einem Joystickadaptor spielen. Mit anderen Maschinen können nur 2 spielen. Bei nur einem Joystick Port gibt es eine Tastatur-Option. Bei **TEAM WAHL** (s.8.0) kann man die Zahl der Spieler und wie sie spielen sollen bestimmen, d.h. gegen den Computer, gegeneinander usw.

SPIELOPTION

Alle vier Optionen werden im Hauptmenü gewählt. **ACHTUNG:** Bevor Sie die **SPIELOPTIONEN** bestimmen, sollten Sie die **benötigten Spielbedingungen im OPTIONS** Menü bestimmen.

EINZELSPIEL - Zwei Spieler können gegeneinander oder gegen den Computer spielen. Ein einzelner Spieler spielt gegen den Computer. Beim AMIGA & ST können 2 Spieler gegen andere Spieler spielen.

Bei der Wahl dieser Menü-Option werden Sie gefragt: Spielerzahl: 1, 2, 3 oder 4 (Amiga & ST)
Bei der **WAHL DER MANNSCHAFT** können Sie Spieler beider Mannschaften wählen. Der Sieger des Loswurfes entscheidet wer Spielfeld **RAUF** oder **RUNTER** spielt. Der Name des Schiedsrichters erscheint auf dem Bildschirm.

TAKTIKEN - Amiga & ST - Bestimmen Sie die Taktiken für Spielbeginn mit der Tastatur. Die Taktiken können, wenn der Ball im aus ist, zu jeder Zeit während des Spiels geändert werden.

Amiga & ST - Team A hat die Tasten 1, 2, 3 & 4 und 1, 2, 3 und 4 des Zahlenblocks sind Team B zugeordnet. Drücken Sie die Taste und die Spieler bewegen sich auf ihre neue taktische Position sobald der Ball wieder im Spiel ist.

ERSATZSPIELER - Während eines Spieles können zwei Spieler ausgetauscht werden.

INTERNATIONALES FREUNDSCHAFTSSPIEL - Mit dieser Option kann ein Einzelspiel zwischen zwei Nationalmannschaften gespielt werden. Bei der Wahl dieser Option erscheint eine Liste aller Länder. Erhalten Sie **TEAM A** und das erste Land. Drücken Sie den Feuerknopf zur Bestätigung Ihrer Wahl. Wiederholen Sie diesen Vorgang für **TEAM B**.

DIE LIGA - Die Liga besteht aus 8 Mannschaften und dauert 14 Wochen. Die Liga kann mit 3 Schwierigkeitsleveln gespielt werden: Dritte, Erste und International. Benutzen Sie das Optionsmenü um dem gewünschten Level zu bestimmen. Der vorgegebene Level ist 1. Division. Wenn die Liga-Option im Hauptmenü angewählt wird, erscheint die Ligatabelle mit den entsprechenden Mannschaften. Es gibt folgende Optionen:

ÄNDERUNG DER MANNSCHAFTSNAMEN - (Nur Amiga, ST & IBM) - Erhalten Sie mit dem Joystick den Namen einer Mannschaft. Drücken Sie den Feuerknopf, und der Cursor flimmert am Ende des Namens. Benutzen Sie die Tastatur um den Namen zu ändern. Falls gewünscht können Sie mit dem Joystick einen weiteren Namen erhalten.

WAHL DER MANNSCHAFT - Wenn die Tabelle zuerst erscheint, befindet sich der Buchstabe C bei jeder Mannschaft, d.h. dass alle Mannschaften vom Computer gesteuert werden. Wenn Sie eine bestimmte Mannschaft steuern wollen, gilt:

J1 Oder J2, wodurch angezeigt wird welche Mannschaft von welchem Joystick gesteuert wird.

16 Bit Maschinen - Erhalten Sie den Namen der Mannschaft, und drücken Sie F1.

PLAYER MANAGER MANNschaften LADEN - (Amiga & ST) Man kann bis zu 4 Player Manager Mannschaften und deren Taktiken in die Liga laden. Erhalten Sie mit dem Joystick die Mannschaft die Sie mit einer Player Manager Mannschaft ersetzen wollen, und drücken Sie F3. Legen Sie die Player Manager Dateidiskette in das Laufwerk ein, und drücken Sie den Feuerknopf. Wiederholen Sie den Vorgang um andere Mannschaften zu laden.

LADEN DER IN PLAYER MANAGER ENTWICKELTEN TAKTIKEN - (AMIGA und ST) - DIE in Player Manager entwickelten Taktiken können für jede Ligamannschaft geladen werden. Erhalten Sie mit dem Joystick die Mannschaft für die Sie neue Taktiken laden wollen, und drücken Sie F5. Legen Sie die P.M. Dateidiskette in das Laufwerk ein, und drücken Sie den Feuerknopf. Es erscheint ein Verzeichnis der gegenwärtig benutzten Taktiken und ein Verzeichnis aller zur Verfügung stehenden Taktiken. Erhalten Sie die zu ersetzenden Taktiken im gegenwärtigen Verzeichnis, und drücken Sie den Feuerknopf. Erhalten Sie mit dem Joystick die gewünschten Taktiken im Dateiverzeichnis, und drücken Sie den Feuerknopf. Wiederholen Sie diesen Vorgang sooft Sie wollen. Wählen Sie **FERTIG** wenn Ihre Wahl getroffen wurde. Wiederholen Sie den Vorgang für andere Mannschaften.

LADEN - Mit dieser Option kann eine zuvor gespeicherte Liga geladen und weitergespielt werden. Wenn diese Option angewandt wird, kann keine der o.g. Optionen benutzt werden. Legen Sie Ihre Dateidiskette mit einer zuvor gespeicherten Liga in das Laufwerk ein, und drücken Sie den Feuerknopf. Wählen Sie die Liga die Sie spielen wollen, und drücken Sie den Feuerknopf.

WETTER - Mit dieser Option kann ein Ligaspiel gespielt werden. Die zwei Mannschaften, die als nächstes spielen sind erhalten. Wenn beide Mannschaften mit Joystick gesteuert werden, entscheidet der Computer welche J1 und welche J2 hat. Am unteren Bildschirmrand sind die Option **SPEICHERN**, **SPIELEN** und **QUIT** dargestellt.

SPEICHERN - Mit dieser Option kann die gegenwärtige Liga gespeichert werden. Dazu ist eine **FORMATIERTE** Diskette von guter Qualität oder eine unbespielte Kassette erforderlich. Amiga/ST/IBM - Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein, drücken Sie den Feuerknopf. Geben Sie den Namen unter dem Sie die Liga speichern wollen ein, oder benutzen Sie einen Dateinamen indem Sie ihn erhalten.

QUIT - Man verlässt die Liga ohne sie zu speichern, und das Programm kehrt zum **HAUPT** Menü zurück.

SPIELEN - Die zur Wahl stehenden Mannschaftsaufstellungen beider Seiten werden dargestellt. Das Spiel folgt dann dem Vorgang der für ein Einzelspiel gilt. Nach jedem Spiel wird die Ligatabelle auf den neusten Stand gebracht.

VORSICHT - Es liegt an den Spielern darauf zu achten, dass Mannschaftsnamen, in der Liga nicht doppelt vorkommen. Bei einer Namensduplikation kann das Programm plätzen. Es ist empfehlenswert die Liga in regelmässigen Abständen zu speichern.

DER POKAL - An der Pokalrunde nehmen 8 Mannschaften teil, und sie wird nach dem K.O. - Prinzip gespielt. Im Falle eines Unentschieden gibt es eine Verlängerung. Liegt dann immer noch kein Ergebnis vor, wird das Ergebnis durch Elfmeterschiessen entschieden.

WAHL DER ELF

SPIELOPTIONEN - ALS MANNSCHAFT SPIELEN - Sie steuern den Spieler, der dem Ball am nächsten steht. **IN POSITION SPIELEN** - Sie übernehmen die Identität, d.h. die Eigenschaften und das Können eines Spielers für die gesamte Spielzeit. Wird dieser Spieler verletzt, übernehmen Sie Identität des Ersatzspielers.

SIE KÖNNEN NICHT ALS TORWART SPIELEN
Amiga & ST: 1 bis 4 Spieler mit J/S Adaptor
Alle anderen 1 bis 2 Spieler
TEAM-MODUS - Zwei Spieler können gemeinsam gegen den

Computer oder gegen zwei andere Spieler spielen. Beide Spieler können in Position spielen.

3 Spieler - Der dritte Spieler (J/S 3) spielt im TEAM-MODUS mit Spieler 1.

4 Spieler - Der vierte Spieler (J/S 4) spielt im TAM-MODUS mit Spieler 2.

Nur 1 Spieler - Spieler 1 steuert Mannschaft A J/S 1. Man kann als Mannschaft oder in Position spielen.

2 Spieler - Zwei Spieler können im TEAM-MODUS gegen den Computer oder gegeneinander spielen. Im Falle des Letzteren kann man als Mannschaft oder in Position spielen.

Zuerst erscheint für Mannschaft A eine Liste mit 16 Spielern mit deren Eigenschaften und Können entsprechend des gewählten Levels. Die Namen der Spieler und deren Position werden angezeigt.

Der Computer hat bereits die Trikotnummern der Spieler bestimmt und die Ersatzspieler 12 und 14. Es handelt sich dabei nicht unbedingt um die beste Wahl. Wenn Sie Änderungen vornehmen möchten, bringen Sie den J/S rauf oder runter um den Namen eines Spielers zu erhalten, oder nach rechts oder links um die Trikotnummer zu erhalten.

EIN SPIELER

MANNSCHAFT A

ALSMANNSCHAFT SPIELEN: Wählen Sie J.S. 1 Icon, und drücken Sie den Feuerknopf. Wählen Sie FERTIG, und drücken Sie den Feuerknopf.

IN POSITION SPIELEN: Wählen Sie J.S. 1 Icon, und drücken Sie den Feuerknopf. Erhalten Sie mit dem J/S den Spieler dessen Identität Sie annehmen wollen, und drücken Sie den Feuerknopf. Wählen Sie FERTIG.

IN POSITION SPIELEN LÖSCHEN ODER SPIELER WECHSELN: Erhalten Sie den gewünschten Spieler, und drücken Sie den Feuerknopf.

ZWEI SPIELER

GEGENEINANDER

MANNSCHAFT A: Spieler 1 wählt J.S. 1, und drücken den Feuerknopf. IN POSITION SPIELEN

ALS MANNSCHAFT SPIELEN - Wählen Sie FERTIG, und drücken Sie den Feuerknopf.

MANNSCHAFT B: Spieler 2 wählt J.S. 2, und drückt den Feuerknopf, dann wie Mannschaft A.

TEAM-MODUS

MANNSCHAFT A - Spieler 1 & 2 wählen Joystick 1 & 2 und die Identität der Spieler Wählen Sie FERTIG.

DREI SPIELER (Amiga & ST - Nur J/S)

MANNSCHAFT A: Spieler 1 wählt J.S. 1 und Spieler 2 J.S. 3, danach gilt der Vorgang im TEAM-MODUS.

MANNSCHAFT B: Spieler 2 wählt J.S. 2 Wählen Sie FERTIG um als Mannschaft oder als ein Spieler zu spielen und FERTIG um in Position zu spielen.

VIERT SPIELER (Amiga & ST - Nur J/S)

MANNSCHAFT A: Wie Für 3 Spieler

MANNSCHAFT B: Spieler 2 wählt J.S. 2 und Spieler 4 J.S. 4. Folgen Sie den Anweisungen im TEAM-MODUS.

WAHL DER STARTTAKTIKEN

AMIGA, IBM & ST - Die Namen der 4 gegenwärtig benutzten Taktiken werden dargestellt.

STEUERUNG DER SPIELER

BEWEGUNG - Der Spieler bewegt sich in alle 8 Joystick-Richtungen.

KOPFBALL - Wenn Sie während der Ball in der Luft ist den Feuerknopf drücken, springt der gesteuerte Spieler. Bewegen Sie den Joystick in die gewünschte Richtung des Kopfballes während der Spieler springt.

BLOCKIEREN - Der Sinn dieses Angriffs ist dem Gegner den Ball abzunehmen. Sie müssen neben dem Gegner laufen und den vor ihm liegenden Ball zuerst erreichen, oder von vorne angreifen.

Greifen Sie einen Gegner von hinten an, so ist das ein Faul.

STOPPER - Dieser Angriff kann aus beliebigen Richtungen erfolgen. Angriff auf einen Gegner ohne Ball gilt als Faul. Sie müssen den Ball vor dem Gegner berühren, um einer Strafe zu entgehen. Wenn der Schiedsrichter einen von hinten erfolgenden Angriff sieht, rechnet er ihnen das als Faul an.

SCHERE - (Nur Amiga & ST) Kehren Sie die Richtung des Joysticks um während der Ball in der Luft ist.

BALLSTEUERUNG

Kick auf 2 Ballsteuerungen wurden speziell benutzerfreundlich entwickelt. Wenn man in einem schnellen Spiel unter Druck steht, hat man keine Zeit lange über komplizierte Joystickbewegungen nachzudenken. Die Handlung muss instinktiv sein. Die Steuerungen sind einfach und können im ÜBUNGS-MODUS im Hauptmenü erlernt und bis zur Perfektion geübt werden. Niederschmetternd wird die Ballsteuerung wenn NACH BERÜHRUNG angewählt wird.

DRIBBELN - Der Ball bewegt sich vor dem Spieler. Die Entfernung, die er zurücklegt, hängt von dem Tempo des Spielers bei Ballkontakt ab.

SCHIESSEN - Drückt man den Feuerknopf NACHDEM man den Ball berührt hat, wird der Ball in die richtung geschossen in der der Spieler steht.

STOPPEN - Drückt man den Feuerknopf BEVOR der Ball berührt wird, wird der Ball gesoppt, und Sie bestimmen wie es weitergeht.

ABGEBEN - Bevor ein Pass ausgeführt werden kann, muss der Ball GESTOPPT werden. Halten Sie den Feuerknopf gedrückt, und bewegen Sie den Joystick in die gewünschte Richtung, und lassen Sie den Feuerknopf los. Wenn der Joystick dabei zentriert ist, DRIBBELN Sie. Der Spieler dreht sich in die Richtung des Joysticks und spielt den Ball in dieselbe Richtung. Wird der Feuerknopf gedrückt, schießt der Spieler den Ball in die entsprechende Richtung.

BALLHEBE - Wenn der Ball auf dem Boden ist, bewegen Sie den Joystick in umgekehrter Richtung.

NACH BERÜHRUNG - Diese Option wird im Optionsmenü aktiviert. Der Spieler kann die Ballrichtung etwas ändern nachdem der Ball getreten wurde. Die Richtungsänderung muss sofort nach Ballberührung erfolgen, da diese Steuerung nur für kurze Zeit zur Verfügung steht. Mit Übung kann diese Option eine vernichtende Wirkung haben. Bewegen Sie den Joystick in die gewünschte Richtung (nur vorwärts) sobald der Ball berührt wurde.

STEUERUNG DES TORWARTS

Ausser in den folgenden Fällen wird der Torwart stets vom Computer gesteuert.

VERTEIDIGUNG EINES ELMETERS - Die Steuerung geht auf den Hauptspieler über. Der steht in der Mitte und gewagt sich sobald der Feuerknopf gedrückt wird. Je länger der Feuerknopf gedrückt wird, je grösser die Bewegung.

- A - Hoch springen
- B - Sprung in die linke obere Ecke
- C - Sprung in die rechte obere Ecke
- D - Sprung nach links, halbe Pfostenhöhe
- E - Ball fangen
- F - Sprung nach rechts, halbe Pfostenhöhe
- G - Sturz nach links unten
- H - Sturz nach rechts unten
- J - Bocken

TORSCHÖSSE VERTEIDIGEN - Normalerweise steuert der Computer den Torwart bei Verteidigung seines Tores. Will der

Spieler die Steuerung übernehmen, muss er diese Option schnell ausführen, da sonst der Computer weitermacht. Bringen Sie den Joystick in die gewünschte Position bevor der Torwart den Ball tritt oder wirft. Drücken Sie schnell den Feuerknopf um den Ball übers Spielfeld zu schicken, während die Gegner nicht in Position sind, oder um Zeitschinden des Torwarts zu vermeiden.

- | | |
|----------------------|------------------------|
| A - Hart nach vorn | B - Hart nach links |
| C - Hart nach rechts | D - Mittelstark links |
| E - Mittelstark vorn | F - Mittelstark rechts |
| G - Weich nach links | H - Weich nach rechts |
| J - Weich nach vorn | |

STEUERUNGEN

AMIGA - ST - CBM 64 - IBM: Nur Joystick
Amiga & ST - Spielers 3 & 4 benötigen einen Joystick-Adaptor, der im Fachhandel erhältlich ist.
IBM - Man benötigt EINE GAME CARD mit zwei Joystick Ports.

	Spieler 1	Spieler 2
RAUF	O	P
RUNTER	A	L
NACH LINKS	Z	N
NACH RECHTS	X	M
FEUER	C	B

Die Spieler können entweder nur Tastatur, Tastatur & Kempson, Kempston & Sinclair usw. benutzen.
IBM Zweiter Spieler - Tastatur
RAUF - O: Runter - A: Links - O: Rechts - P
Feuer - Leertaste

SPIEL ODER OBEN ABBRECHEN - Sie können ein Einzelspiel oder ein Int. Freundschaftsspiel oder den Übungsmodus abbrechen. Ein Liga- oder Pokalspiel kann nicht abgebrochen werden.

VORGEGEBENE ELEMENTE

ECKSTÖSSE - WAHL EINES ECKSTOSSES Es stehen 9 Eckstöße zur Wahl. Eine Auswahlleiste erscheint, auf der der Torposten und die Eckfahne zu sehen sind. Diese Leiste ist in Wirklichkeit die Seite des Balles, die der Spieler tritt.
Tritt man den Ball unten, wird er bis auf Balkenhöhe gehoben.
Tritt man den Ball in er Mitte, geht er auf die mittlere Höhe des Torpostens.

Tritt man den Ball oben, bleibt er auf Fusshöhe.
Tritt man den Ball vom Tor weg, kurvt er zum Tor hin.
Tritt man den Ball gerade, bleibt er gerade.
Tritt man den Ball zum Tor hin, kurvt der Ball vom Tor weg.
Sobald der Ball getreten wurde, gelten normale Ballsteuerungen.

Schauen Sie auf den Scanner um die Position Ihrer Spieler zu sehen, wählen Sie einen entsprechenden Eckstoss, und drücken Sie den Feuerknopf.

STÄRKE DER ECKSTÖSSE - Die Stärke der Eckstöße hängt davon ab, wie lange der Feuerknopf bei der Wahl des Eckstosses gedrückt wird. Kurzes Drücken bedeutet einen kurzen Stoss, d.h. ein Pass zu einem Spieler in der Nähe der Eckfahne. Ein harter Stoss bringt den Ball entweder zu einem Spieler auf der anderen Seite des Tores oder ins Aus.

ELFMETER - Winkel und Höhe des Schusses sind steuerbar, wodurch der Torschütze den Ball beliebig ins Netz schiessen kann. Der Pfeil auf einem Balken bewegt sich von links nach rechts, und zeigt die Ballrichtung an, wenn er an dieser Stelle getreten wird. Der Anlauf beginnt mit einem Druck auf den Feuerknopf. Je länger der Feuerknopf gedrückt wird, je höher bewegt sich der Ball. Es ist daher durchaus möglich, die oberen Ecken des Netzes zu treffen, den Ball auf dem Boden zu halten oder den Ball übers Netz zu schießen. Bei einem kurzen Anschlag bleibt der Ball auf dem Boden. Während eines Elfmeters geht die Steuerung des Torwarts auf den leitenden Spieler über. Sehen Sie dazu STEUERUNG DES TORWARTS.

FREISTÖSSE (Ausser IBM) - Ein Freistoss erfolgt nach einem Faul von einem verteidigendem Spieler innerhalb eines schmalen Sektors vor dem verteidigten Tor.

AUSFÜHRUNG EINES FREISTOSSES - Der Ball wird dort platziert wo das Faul begangen wurde. Ein paar Meter entfernt steht auf jeder Seite ein Spieler der Mannschaft die den Freistoss ausführt. Wenn zwei Spieler im Team-Modus spielen, führt der leitende Spieler der Freistoss aus und der andere zu steuernde Spieler steht auf der dem Tor am nächsten liegende Seite. Mit einem Druck auf den Feuerknopf beginnt der Anlauf. Je länger der Feuerknopf gedrückt wird, je höher liegt der Ball. Die Schussstärke wird vom Computer nach dem Zufallsprinzip bestimmt. Es gibt zwei Joysticksteuerungen: VOR Ballberührung und NACH Ballberührung.

ERSATZSPIELER

Während eines Spiels können zwei Spieler ausgetauscht werden. Ein Spieler der vom Schiedsrichter eine rote Karte erhalten hat kann nicht ersetzt werden. Man kann zu jeder Zeit immer nur EINEN Spieler austauschen. DER TORWART KANN NICHT AUSGETAUSCHT WERDEN.

ERSATZSPIELER WÄHLEN

		Amiga	ST
PL.12	TEAM A	F4	F4
PL.14	TEAM A	F5	F5
PL.12	TEAM B	F9	F9
PL.14	TEAM B	F10	F10

DER AUSTAUSCH - Wenn der Ball ins Aus geht, kann ein Austausch stattfinden.

AMIGA - ST - IBM: Der Name eines Spielers erscheint auf dem Bildschirm. Mit Cursor rauf und runter können Sie alle Namen der Spieler auf dem Spielfeld sehen. Wenn der Name des Spielers den Sie austauschen möchten erscheint, drücken Sie die Leertaste.

TAKTIKEN

Die von beiden Seiten benutzten Taktiken bestimmen sowohl den Spielverlauf als auch das Spielergebnis. Die Spieler begeben sich auf ihre taktischen Positionen und, wenn die Taktiken richtig entworfen wurden, sind sie bereit Pässe anzunehmen, anzugreifen und zu verteidigen. In Kick Off 2 sind bereits 8 Taktiken für 16 Bit Computer und 4 für 8 Bit Computer vorhanden. Bei Amiga & ST gibt es die Option die in Player Manager entwickelten Taktiken für ein Einzelspiel und Ligaspiele zu laden. Während eines Spiels können jedoch nur 4 Taktiken benutzt werden. Die Wahl der richtigen Taktiken ist daher sehr wichtig.

EINZELSPIEL - Die Kick Off 2 Diskette beinhaltet 8 Taktiken, von denen 4 bereits gewählt wurden. Eine Mannschaft kann pro Spiel 4 Taktiken benutzen. Benutzen Sie TAKTIKWAHL im OPTIONSMENÜ um eine oder alle der 4 Kick Off 2 Diskette oder der Player Manager Dateidiskette zu ersetzen. Wählen Sie Mannschaft A oder Mannschaft B, und die gegenwärtige Taktikliste wird dargestellt. Legen Sie die Player Manager Dateidiskette in das Laufwerk ein, oder lassen Sie die Programmdiskette im Laufwerk. Drücken Sie den Feuerknopf um alle Taktiken auf der Diskette zu sehen. Wählen Sie die zu ersetzenden Taktiken, und drücken Sie den Feuerknopf. Erhalten Sie mit dem Joystick die neuen Taktiken, und drücken Sie den Feuerknopf um die neuen Taktiken zu laden. Wählen Sie dann FERTIG.

LIGASPIEL - (IBM, AMIGA & ST) Jede Mannschaft in der Liga bekommt 4 Taktiken zugeordnet. Die Taktiken jeder Mannschaft können mit Taktiken der Programmdiskette oder der P.M. Dateidiskette ersetzt werden. Folgen Sie dazu den in 7.34 beschriebenen Vorgang.

TAKTIKÄNDERUNG WÄHREND DES SPIELS (nur 16 Bits Maschinen) - Sie können die Starttaktiken Ihrer Mannschaft wählen. Sofern sich der Ball im Aus befindet, können Sie sie zu jeder Zeit während des Spiels ändern.

ELFMETERSCHIESSEN - Wenn am Ende einer Verlängerung kein Ergebnis vorliegt, gibt es Elfmeterschiesßen. Jede Seite hat 5 Elfmeter, die abwechselnd ausgeführt werden. Sieger ist die Mannschaft, die die meisten Tore geschossen hat. Man schießt solange Elfmeter bis ein Ergebnis vorliegt.

ALLGEMEINES

Die Schiedsrichter haben ihre eigenen Eigenheiten und Fähigkeitslevel. Einige bestehen mehr auf Disziplin als andere. Sie geben rote und gelbe Karten. Spieler mit wenig Ausdauer werden müde, langsam und weniger genau. Bei knappen Ergebnissen neigen die Spieler zum Zeitschinden.

TASTATURBEFEHLE (Amiga, ST)

Pause	P
Change Scanner Size	X

KIT DESIGN (nur 16 Bit Maschinen) - Für 8 Bit Maschinen stehen die Trikoffarben fest. Für 16 Bit Maschinen können Trikoffarben geändert werden.

AMIGA - ST - IBM (EGA & VGA) - Für ein Einzelspiel oder ein internationales Freundschaftsspiel können die Trikoffarben geändert werden. Jede Mannschaft bekommt zwei Farben zugewiesen. Mit einer Kombination kann man einfarbige oder gestreifte Trikots haben. Es stehen 16 Farben zur Verfügung. Wählen Sie den Farbenkasten, und drücken Sie den Feuerknopf um die Farben zu rotieren. Wenn alle vier Farben bestimmt wurden, wählen Sie das Muster mit dem Joystick, und drücken Sie den Feuerknopf. Obwohl alle 16 Muster gezeigt werden, sind die Grafiken der letzten 4 Stile nicht erhältlich.

TRIKOT - Hauptfarbe + zweite Farbe oder nur Hauptfarbe
SHORTS - Nur zweite Farbe
Der Scanner, beeinflusst das Spieltempo. Es wird empfohlen, ihn solange wie möglich auszulasen.

ÜBEN

Es gibt eine Option zum Üben von FERTIGKEITEN, ELFMETERN. Drücken Sie ESC oder die Leertaste (8 Bit Maschinen) um zum HAUPTMENÜ zurückzukehren.

FERTIGKEITEN ÜBEN - Hier hat der Spieler die Gelegenheit Joystickbewegungen zu erlernen und seine Pässe und Schüsse zu verbessern. Man kann in allen Schwierigkeitsleveln mit der EIN- oder ZWEI - Spieler - Option üben. Man lernt hier, ohne vom Gegner gestört zu werden.

Bei der EIN-Spieler-Option steuert J/S 1 Spieler 9 und J/S 2 Spieler 10. Man kann das ein- oder zwei Spielfeld rauf und runter üben. Die Joystickbewegungen von KICK OFF 2 sind einzigartig und wurden speziell für instinktives Spiel entwickelt. Sehen Sie STEUERUNGEN und lernen Sie Dribbeln, Pässe schlagen, Schießen, Lupen und Köpfe. Benutzen Sie die SPIELTEMPO Option um die Techniken zu perfektionieren. Mit ESC/Leertaste verlassen Sie diese Option.

ELFMETER ÜBEN - Sie können Elfmeter ausführen und entweder gegen den Computer oder einen anderen Spieler verteidigen. Jeder Spieler spielt und verteidigt 5 Elfmeter. Sollte es am Ende eines POKALSPIELS zum Elfmeterschiesßen kommen, zählt sich Üben natürlich aus. Sehen Sie dazu den ELMETER Abschnitt für die TORWARTSTEUERUNGEN beim Schießen und Verteidigen von Elfmeter. Mit ESC/Leertaste verlassen Sie diese Option.

ACTION REPLAY (Nur Diskette) - Mit Action Replay kann der Spieler Tore wiederholt sehen und sich an rühmreichen Momenten erfreuen. Diese rühmreichen Momente können auf einer Dateidiskette gespeichert werden, und man kann sie dann so richtig in Ruhe genießen. GOLDENER SCHUSS Diskette können für außergewöhnliche Tore geschaltet werden.

Wählen Sie ACTION REPLAY im Hauptmenü. Wählen Sie die LAGER Option. Sie werden folgendes gefragt:
DATEINAME: MAX. 8 Zeichen (Vorgabe: Replay)
SPIELTAG: dd/mm/yy (Vorgabe: 03/05/90)
MANNSCHAFT A: Max. 8 Zeichen (Vorgabe: Anco 1)
MANNSCHAFT B: MAX. 8 Zeichen (Vorgabe: Computer)

SPIELER 1 NAME: MAX. 8 Zeichen (Vorgabe: Anco)
SPIELER 2 NAME: Max. 8 Zeichen (Vorgabe: Computer)
Action Replays werden unter diesem Dateinamen gespeichert. Information und die Identität der Mannschaften die für die Tore verantwortlich sind.

Action Replay erfolgt nicht automatisch. Um ein Replay zu sehen, drücken Sie R für Normal oder S für Zeitlupe bevor der nächste Anstoß ausgeführt wird. Wenn Sie die Replays auf einer Diskette speichern wollen, legen Sie eine FORMATTIERTE Dateidiskette in das Laufwerk ein. Die Diskette darf nur zum Speichern von Action Replays benutzt werden.

SPEICHERN VON REPLAYS AUF EINER DATEIDISKETTE - AMIGA-ST-IBM: Drücken Sie während des Replays F1 um ein Replay auf Diskette zu speichern.

EDITIEREN EINES REPLAY - Mit dieser Option können mit den Replays GOLDENER SCHUSS Disketten erstellt werden. Dazu ist eine neue FORMATTIERTE Diskette erforderlich.

Diese Option beinhaltet ein unabhängiges Programm, das in grossem Ausmass Memory aufbraucht. Wenn diese Option benutzt wurde, muss der Computer ausgeschaltet und neu geladen werden um ein Spiel zu spielen. Wählen Sie Edit im Action Replay im Hauptmenü. Das Verzeichnis auf der Diskette wird angezeigt. Wählen Sie das Tor das Sie sehen möchten, und drücken Sie den Feuerknopf. Mit der Leertaste wird das Tor in der Memory gespeichert. Jedesmal können nur wenige Tore in Memory gespeichert werden. Legen Sie die Goldener Schuss Diskette in das Laufwerk ein, und wählen Sie die SAVE Option. Mit CLEAR wird Memory gelöscht, und neue Action Replays können geladen werden. Wiederholen Sie diesen Vorgang für weitere Tore auf der Diskette des Spielverlusts. Die GOLDENER SCHUSS DISKETTE kann weiter editiert werden um eine andere GOLDENER SCHUSS Diskette zu erstellen.

LADEN

ACHTEN SIE DARAUF, DASS DIE DISKETTE STETS SCHREIBGESCHÜTZT IST

AMIGA: Legen Sie die KICK OFF 2 Diskette in das Laufwerk ein, wenn der Computer um die WORK BENCH bittet.

ATARI ST: Legen Sie KICK OFF 2 in das Laufwerk ein, und halten Sie ein.

IBM PC & KOMPATIBLE: Geben Sie kick2 ein, und drücken Sie die ENTER-Taste. Den IBM muss initialisiert werden. Sobald der Set Up fertig ist, wird er auf der Diskette gespeichert und mit dem Spiel geladen.

ENTFERNEN SIE DEN SCHREIBSCHUTZ und legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Beantworten Sie Bildschirmaufforderungen. Wenn alle Fragen beantwortet sind, bittet der Computer Sie die Diskette zu entfernen und den Schreibschutz wiederherzustellen. Das Spiel wird dann geladen.

SPACE ACE

LADEN VON SPACE ACE

PC Besitzer

Machen Sie eine Sicherheitskopie von jeder SPACE ACE Diskette und verwahren Sie die Original Disketten an einen sicheren Ort. Legen Sie Diskette Nr. 1 in Laufwerk A und wählen Sie dieses an (z.B. A: für das erste Laufwerk). Tippen Sie SPACEACE und drücken dann die Taste RETURN. Nach dem Laden von SPACEACE erscheint eine Liste von Optionen.

Amiga Besitzer

- Schalten Sie Ihren Computer an
- Amiga 1000 Besitzer sollten nach der Aufforderung Kickstart 1.2 (oder eine neuere Version einlegen).
- Für alle Amiga Modelle: Wenn die Workbenchdiskette erscheint, legen Sie die Diskette Nr 1 von SPACE ACE in das interne Laufwerk ein

Atari ST Besitzer

Legen Sie die Diskette Nr.1 von SPACE ACE in das interne Laufwerk.

- Schalten Sie den Computer an.

Das Spiel wird zügig geladen. Bemerkung für Atari ST - Benutzer: Die Besitzer eines Atari ST mit einseitigen Laufwerken, können nur eine beschränkte Anzahl von Szenen durchspielen.

DER START DES SPIELES

Nachdem das Spiel eingeladen ist, beginnt automatisch eine Demonstration des Spieles. Das Demo zeigt einige Szenen der ersten Diskette und kehrt dann zum Titelbild und den Hinweisen zurück. Um mit dem eigentlichen Spiel beginnen zu können, muß nur der Feuerknopf des Joysticks oder die Taste O des Zehnerblocks gedrückt werden. Daß das Spiel begonnen hat, können Sie daran erkennen, daß Ihr Punktstand angezeigt wird, außerdem können Sie aus diesem Bild die Anzahl der Ihnen noch verbleibenden Leben entnehmen. Die erste Szene wird anschließend automatisch geladen.

WIE WIRD SPACE ACE GESPIELT

Sie können nicht direkt alle Aktionen von ACE kontrollieren. Stattdessen müssen Sie seine Reaktionen auf das Geschehen um ihn herum steuern. Wenn Sie den Ablauf der Animation beobachten, müssen Sie entscheiden, wann und in welche Richtung sich SPACE ACE auf dem Bildschirm bewegen soll.

Um eine Szene erfolgreich abzuschließen, müssen Sie, immer wenn Ace in Gefahr ist, eine Joystick bewegung machen oder den Feuerknopf drücken. Das Timing ist überaus wichtig. Sehr oft wird die richtige Bewegung zum falschen Zeitpunkt gemacht. Außerdem erfordern viele Szenen mehrere Bewegungen. Wenn Sie in Schwierigkeiten geraten sind, beobachten Sie die Animation sehr genau und bewegen ACE in die sicherste Richtung oder drücken Sie den Feuerknopf, um die Laserpistole bzw. -Ausrüstung von ACE zu benutzen, falls es keinen sicheren Platz gibt. Wenn Sie sich sicher sind, die richtige Bewegung gefunden zu haben, versuchen Sie den Zeitpunkt der Bewegung zu variieren. Mal ein bißchen früher, dann ein wenig später. Wandern Sie sich nicht, wenn ACE sich nicht immer unmittelbar, nachdem Sie den Joystick bewegt haben, auch bewegt. Sie müssen das Ende der Animation abwarten und wenn Sie den (die) richtige (n) Bewegung (en) gemacht haben, gelangen Sie in die nächste Szene. Seien Sie nicht überrascht, wenn Sie in einer Szene Dexter sehen und in der nächsten Ace. Ace wurde vom Verjüngungsstrahl schon einmal erwischt und verwandelt sich zwischen einigen Szenen zu seinem zweiten Ich und wieder zurück. Sie haben drei Leben und für jeweils 10.000 Punkte erhalten Sie ein weiteres Leben. Das Spiel ist zu Ende, wenn Sie alle Ihre Leben verloren haben, oder wenn Sie alle Szenen auf den Disketten beschafft haben.

Von Zeit zu Zeit müssen Sie die Diskette im Laufwerk wechseln. Wenn Sie alle Animationen einer Diskette durchgespielt haben, werden Sie dazu aufgefordert, die nächste Diskette einzulegen, damit das Spiel weitergehen kann. Nehmen Sie NIE eine der Spieldisketten während des Spieles aus dem Laufwerk, es sei denn, Sie werden dazu aufgefordert. Andernfalls laufen Sie Gefahr, Ihre Diskette zu beschädigen!

KONTROLLEN

Es stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Auswahl um Ace zu steuern. Entweder durch Joystick, wenn diese Option bei Ihrem Computer zur Verfügung steht (Amiga und Atari ST Besitzer sollten Ihren Joystick in Port 2 eingesteckt haben) oder Sie steuern Ace durch den Zehnerblock Ihrer Tastatur. Die Tasten zum steuern: RAUF(8), RUNTER(2), LINKS(4) und RECHTS(6) des Zehnerblocks. Um die Laserwaffen oder sonstige Geräte von Ace benutzen, drücken Sie den Feuerknopf an Ihrem Joystick oder die Taste O des Zehnerblocks.

BEENDEN DES SPIELES

Das Spiel endet, wenn Sie alle drei Leben verloren haben. Um das Spiel zu beenden, setzen Sie einfach Ihren Computer zurück (Macintosh Besitzer können zum beenden auch "QUIT" anklicken). Danach können Sie sicher die Diskette aus dem Laufwerk nehmen.

SPEICHERN DES SPIELSTANDES

Zum Abspeichern Ihres Spielstandes drücken Sie während einer ablaufenden Szene die Taste S. Nachdem Sie die Szene erfolgreich beendet haben, werden Sie dazu aufgefordert Ihre Spielstand-Diskette einzulegen. Entfernen Sie die Spieldiskette aus dem internen Laufwerk und legen die Spielstand-Diskette ein. Ihr Spielstand wird abgespeichert. Danach werden Sie aufgefordert, die aktuelle Spieldiskette wieder einzulegen.

LADEN EINES GESPEICHERTEN SPIELSTANDES

Um ein gespeichertes Spiel einzuladen, drücken Sie während einer Szene die Taste I. Sie werden nach der Spielstand-Diskette gefragt. Entfernen Sie die Spieldiskette aus dem internen Laufwerk und ersetzen sie diese durch die Spielstand-Diskette. Der zuletzt gespeicherte Spielstand wird geladen, danach werden Sie dazu aufgefordert wieder die entsprechende Spieldiskette einzulegen.

UNTERBRECHEN DES SPIELES

Sie können das Spiel jederzeit durch Drücken der Taste P anhalten. Um weiterzuspielen, drücken Sie nochmal die Taste P.

TON AN-ODER AUSSCHALTEN

Der Ton kann durch Drücken der Taste A aus- und wieder eingeschaltet werden.

SPIELEN DER ERSTEN SZENE

Borf fliegt aus seiner Raumstation auf einer AntiGrav-Plattform und beginnt auf die Felsen um den jungen Ace mit seiner Laserpistole zu feuern. Bewegen Sie Dexter kurz vor dem dritten Schuß nach rechts. Dexter springt dann hinter den großen Felsen auf der rechten Seite des Bildschirms. Borf schießt wieder und trifft die Spitze des Felsens. Bevor Borf ein weiteres Mal schießt, drücken Sie Links und Dexter springt aus der Deckung des Felsens zur Mitte des Bildschirms. Borf wird ihm hogen und nochmal schießen. Aber bevor Borf zum schießen kommt, müssen Sie nach Unten drücken, Dexter springt wieder hinter den Felsen. Damit haben Sie die Szene geschafft.

SPACE ACE TIPS

Scena 1

Borf fliegt mit einer Antigrav-Plattform aus seinem Schiff heraus. Sobald er Dexter erreicht hat, beginnt er mit seiner Laserpistole an zu schießen. Dexter muß den Schüssen ausweichen, indem er sich hinter den Felsen neben ihm versteckt.

Scena 2

Nach dem Entkommen von Borf, rennt Dexter auf sein Raumschiff zu. Aber bevor er dort hin gelangt, kreuzt ihn ein fliegender Roboter der den Boden neben ihm zerstampft. Dexter muß den zerstampfenden Armen des Roboters ausweichen und seinen Weg über den zerbrockelnden Boden finden.

Scena 3

Weitere fliegende Roboter kommen auf Dexter zu und er muß den Laserschüssen ausweichen, um zu seinem Raumschiff zu gelangen.

Scena 4

Dexter hat die Triebwerke seines Raumschiffes gestartet und fliegt zu Borfs Raumstation. Dexter muß das Schiff abbremsen um nicht auf der Plattform zu zerschellen.

Scena 5

Im Inneren der Station taucht ein großes grünes Dreckmonster aus dem Schlamm auf und versucht Ace zu verspeisen. Ace muß das Monster töten, bevor es ihn erwischt.

Scena 6

Dexter steht auf einem Teil einer halbkaputten Brücke. Ein großer Stampfer erscheint und zerstört die Brücke. Dexter muß von dem Brückenstück springen, um sich in Sicherheit zu bringen.

Scena 7

Dexter muß jetzt auf eine sich bewegende Plattform springen, um den Rest der Brücke zu überqueren.

Scena 8

Dexter rennt einen Felspfad entlang, als plötzlich ein großes rotblaues Monster erscheint. Dexter muß durch den geöffneten Rachen des Monsters springen und weggrennen um sich in Sicherheit zu begeben.

Scena 9

Ein weiteres purpurnes Monster erscheint auf dem Felsenpfad und wieder muß Dexter dem zuschnappenden Maul ausweichen.

Scena 10

Nachdem er den purpurnen Kreaturen entkommen ist, wird Dexter von einem Tentakel des größten purpurnen Monster gepackt. Dexter muß das Monster töten, bevor es ihn verschlingt.

Scena 11

Dexter fällt auf eine Felsbrücke vor zwei Höhlen. Neben der Brücke tauchen zwei auf-und-abspringende Monster auf, die darauf warten, daß Dexter sich bewegt. Dexter muß in eine Höhle gelangen, bevor ihn zwei blaue Katzenwesen ihn von hinten erwischen.

Scena 12

Dexter befindet sich jetzt im Zentrum der Station. Er muß den Weg durch ein Labyrinth von Korridoren und Gebäuden finden, um zu dem teufelischen Borf zu gelangen. Aber um ihn herum befinden sich überall Borfs Wachhunde! Sobald Dexter durch einen Abschnitt läuft, tauchen von den Seiten zwei Hundwesen auf und versuchen ihn aufzuhalten. Dexter muß den Kreaturen ausweichen, wenn sie ihn anspringen.

Scena 13

Vor, hinter und seitlich von Dexter tauchen Hunde auf, mit der Absicht ihn zu töten. Dexter muß weiter einen der Korridore entlanglaufen.

Scena 14

Die Hundwesen folgen Dexter durch einen engen Korridor, der zwischen Batterien von Energieleitungen durchführt. Dexter muß aus dem Bereich der Energieleitungen gelangen, bevor sie lebendig werden und die Hunde ihn erwischen.

Scena 15

Ace steht zwischen zwei von Borfs Bewachungsrobotern. Sie heben ihre Laserkanonen und schießen. Ace muß den Schüssen ausweichen und in einen anderen Korridor laufen.

Scena 16

Ace rennt den Korridor entlang und kommt an mehreren Ener-

gieleitungen vorbei. Im gleichen Augenblick in dem er sie passiert, werden sie lebendig grün.

Scena 17

Dexter folgt weiterhin dem Korridor und muß einem weiteren Laserschuß ausweichen.

Scena 18

Borfs Festung ist schon in Sichtweite, aber bevor Dexter sie erreichen kann, muß er erhalten und einem weiteren Laserstrahl ausweichen.

Scena 19

Dexter rennt den letzten Korridor runter und muß zu Borfs Kontrollzentrum hochklettern.

Scena 20

Borf greift Ace an, nachdem er das Kontrollzentrum erreicht hat. Er schwingt seinen Stab, bevor er Ace mit einem harten Tritt von den Füßen holt. Ace muß den nächsten Stock Schlag abblocken, bevor er getötet wird.

Scena 21

Ace kämpft weiter mit Borf in einem Handgemenge! Mit dem flammenden Stock in der Hand greift Borf an. Ace muß Borfs Stockhieb abblocken, bevor er damit bewußlos geschlagen wird.

Scena 22

Borf wirbelt den Stock nochmal in Richtung Ace's Kopf. Ace muß den Stock abblocken, bevor er von ihm k.o. geschlagen wird.

Scena 23

Ace geht in die Offensive! Borf wehrt Ace's Angriff ab und antwortet mit einem Rundumschlag. Ace muß sich ducken, bevor er ein weiteres Mal angeht.

Scena 24

Auf dem Rücken liegend ist Ace verwundbar und Borf wartet nicht, bis er wieder auf den Beinen steht. Borf schlägt mit seinem Stock nach unten in Richtung Ace, um ihn zu erledigen und Ace muß den Schlag abwehren.

Scena 25

Wieder auf den Füßen, steht Ace vor Borf und wartet auf seine nächste Bewegung. Borf wirbelt seinen Stock einmal und noch ein zweitesmal. Ace muß über den Stock springen und sich unter ihn ducken.

Scena 26

Borf schlägt noch einmal. Ace muß dem Schlag ausweichen, bevor er auf Borfs Rücken springt.

Scena 27

Borfs kleine blauen Widerlinge kommen ihrem Meister zur Hilfe. Ace kann nicht alle aufhalten und muß deswegen wieder von Borfs Rücken runterspringen.

Scena 28

Sich an einem Seil ablassend, muß Ace auf die Plattform, runterspringen, an die Kimberley gefesselt ist.

Scena 29

Mit Kimberley in seinen Händen, landet Ace auf einer Plattform in einem Lavasee. Als Ace wartet, kriecht die Lava langsam über den Rand der Plattform. Ace muß von der Plattform springen, um sich und Kimberley in Sicherheit zu bringen.

Scena 30

Nachdem Kimberley gerettet ist, muß Ace Borf erwischen, bevor er von dem Verjüngungsstrahl getroffen wird. Während Ace entlang einer Plattform ins Innere der Station läuft, muß er dem Strahl ausweichen, ohne dabei von der Plattform zu fallen.

Scena 31

Borf feuert seinen wieder einen Strahl ab. Dexter muß dem Strahl ausweichen, ohne über den Rand der Brücke zu fallen, über die er gerade läuft.

Scena 32

Ace wendet sich einer Brücke mit lauter aufgereihten Spiegeln zu, als Borf erneut feuert. Der Verjüngungsstrahl zerstört die Brücke vor Ace's Augen.

Scena 33

Borf zielt mit seinem Verjüngungsstrahl und feuert! Diesmal gibt es kein Entkommen mehr für Ace. Die einzige Möglichkeit besteht darin, einen Spiegel in den Weg des Strahls zu bringen.

PIPEMANIA

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

COMMODORE AMIGA

Sistema richiesto:

• A500, A1000, A2000 • Workbench 1.2 o 1.3

Come caricare Pipemania:

Alla schermata WORKBENCH, inserisci il disco di gioco nel drive interno d10.

(Vedi le istruzioni sotto Come giocare a Pipe Mania).

ATARI ST

Sistema richiesto:

• 520 ST, 1040 ST, Mega ST, STE

Come caricare Pipemania:

Inserisci il disco nel drive A ed accendi o resetta il computer.

(Vedi le istruzioni sotto Come giocare a Pipe Mania).

IBM PC

Sistema richiesto:

• IBM PC o compatibili • CGA, EGA, VGA, Tandy 1000 • MS

DOS 2.0 o superiori

Come caricare Pipemania:

Carica il computer con la versione 2.0 di MS DOS o superiori.

Inserisci il disco di gioco nel drive A e digita PIPE. (Vedi le istruzioni sotto Come giocare a Pipe Mania).

INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO

SOLO ST/AMIGA

Crea una nuova cartella sul tuo disco rigido chiamato PIPE o con un altro nome adatto. Copia il contenuto della tua cartella AUTO (ST) o S (AMIGA) nella cartella del disco rigido. Poi copiavi anche il file PIPEDATA. Questi sono gli unici due file necessari.

IBM PC

Fai partire il programma di installazione per disco rigido che si trova sul dischetto di gioco e segui le istruzioni.

Nota: Il programma può caricare e salvare solo punteggi alla su floppy. Se vuoi salvare i tuoi punteggi più alti devi avere il disco di gioco nel drive A (ST) o DFD (AMIGA). Se desideri, comunque, puoi copiare i punteggi su un disco vuoto a tua scelta. Per questo, inserisci il disco scelto nel drive e poi, durante la sequenza di abbozzazione, premi ALT-S. Dopo alcuni secondi i punteggi verranno scritti sul tuo disco.

CODICE SEGRETO

Alcune versioni di Pipe Mania richiedono di introdurre un codice segreto all'inizio per incominciare a giocare. Apparirà una schermata con un grande simbolo, con un colore sotto di essa e sette sezioni di tubo. Userai il simbolo per ottenere il codice segreto dalla scheda codice.

Trova il simbolo sulla tua scheda codice insieme al colore. Leggi la scheda partendo dal simbolo fino a quando troverai la linea opposta al colore. Dove queste due linee si incontrano, troverai tre sezioni di tubo. Ora trova l'incontro delle sezioni di tubo sullo schermo e cliccaci sopra nell'ordine in cui appariranno sullo schermo. Non perdere la tua scheda codice altrimenti non potrai iniziare a giocare.

IL GIOCO

Pipe Mania inizia su di una griglia vuota tranne che per il punto d'inizio. L'obiettivo è quello di raggiungere il più alto punteggio possibile costruendo una linea di tubi continua che parte dal punto d'inizio.

Giocando, appariranno sezioni di tubi in un dosatore alla sinistra

della griglia. Puoi posizionare una sezione di tubo dove desideri, anche se non collegata con altre sezioni. Infatti, imparerai a piazzare le sezioni in un modello che anticipa le congiunzioni cinque o dieci mosse in anticipo.

Puoi "bombardare" qualunque sezione di tubo piazzata precedentemente mettendone una nuova in cima ad esso. Il vecchio tubo esploderà mentre quello nuovo apparirà al suo posto. C'è un piccolo ritardo nel rimpiazzare i tubi, ed una penalità di 50 punti.

Quando il pezzo di tubo si riempie di liquido, non lo potrai più rimpiazzare. All'inizio di livelli superiori, le sezioni di tubo avanzate e gli ostacoli appariranno casualmente sulla grata. Questi pezzi non possono essere "bombardati" o rimpiazzati da altri pezzi.

Per ogni livello avrai un certo periodo di tempo durante il quale puoi collegare il maggior numero di sezioni di tubo possibile, prima che il liquido inizi a scorrere. Il tempo diminuisce quando avanzi attraverso i livelli. Il gioco termina quando il liquido raggiungerà la fine della linea di tubi.

Una volta posizionati tutti i tubi che potrai (o che vorrai), premi il tasto F ed il liquido uscirà più velocemente e la partita terminerà dopo poco. Raggiungerai un punteggio doppio per ogni sezione di tubo aggiunta che il liquido riesce a passare.

AVANZANDO AL LIVELLO SUCCESSIVO

Per avanzare al livello successivo, il liquido deve scorrere attraverso un certo numero di tubi. Un contatore nella parte alla sulla destra dello schermo indica il minimo numero di sezioni che devono essere congiunte entro quel livello. Il conto alla rovescia inizia nel momento in cui il liquido inizia a scorrere attraverso i tubi permettendoti di tenere il conto di quante sezioni di tubo devono essere ancora collegate. Quando il conto raggiunge lo zero, ti qualificherai per il prossimo livello.

Sezioni di tubo speciali

- Il liquido scorre ad una velocità maggiore.
- Gli ostacoli appaiono sulla griglia che non puoi "bombardare".
- Tubi Bonus: Guadagnerai punti extra se il liquido li attraversa.
- Pezzi a "senso unico": attraverso i quali il liquido può scorrere in una sola direzione.

- Pezzi finali: Oltre a raggiungere la lunghezza dei tubi richiesta, il liquido deve terminare nei pezzi finali per avanzare al livello successivo.

- Serbatoi: Rallenta il liquido dandoti del tempo extra.
- Vi sono sezioni della griglia che permettono al liquido di uscire da un lato dello schermo e di riapparire dal lato opposto.

MODI DI GIOCO

Pipe Mania ha tre modi di gioco: semplice ed esperto ad un giocatore, e competitivo a due giocatori. C'è anche un modo di "allenamento" che ti permette di giocare in qualunque dei suddetti modi e con poco liquido.

Semplice ad un giocatore. Appariranno le sezioni di tubo in un dosatore singolo sulla sinistra dello schermo. Nel dosatore puoi vedere sempre le 5 sezioni seguenti.

Esperto ad un giocatore. Appariranno le sezioni di tubo in due dosatori sulla sinistra dello schermo. Le sezioni più vicine al centro dello schermo possono essere piazzate sulla grata. In ogni dosatore puoi vedere le 3 sezioni successive.

Competitivo a due giocatori. Come nel modo precedente, le sezioni di tubo appariranno in due dosatori sulla sinistra dello schermo. Un giocatore (player one) usa i tubi dal dosatore in alto, mentre l'altro giocatore (player two) usa i tubi di quello in basso.

Sezioni di tubo. Incontrerai una serie di sezioni di tubo, ostacoli e pezzi con strane caratteristiche avanzando nei vari livelli di Pipe Mania.

Sezioni Base. Le sette sezioni base conducono il liquido in avanti, attorno ad angoli e indietro attraverso se stesso in un baleno. Ricorda, il liquido scorre su una linea dritta fino a quando non ha altra scelta.

Sezioni del secondo giocatore. Sono come i tubi del primo giocatore, eccetto i puntini di identificazione e le differenze di colore, dipendentemente dal sistema del tuo computer.

Sezione a senso unico. Il liquido può scorrere nella direzione della freccia sui tubi a senso unico. Perciò fai attenzione a come li usi.

Sezione iniziale. Appena il gioco inizia, il liquido sgorgnerà dalla sezione di partenza, identificata con la lettera "S", o con una freccia.

Sezione finale. In alcuni livelli, troverai un pezzo finale, così identificato con la lettera "E" o con una freccia. Prova a costruire una linea di tubi che oltrepassa la distanza minima richiesta e termina nel pezzo finale. Quando il liquido entra nel pezzo finale, guadagnerai un bonus di 1000 punti.

Ostacoli. Non potrai "bambardarli" o passare loro attraverso, così dovrai aggirarli. Prova a costruire un intorno con gli ostacoli nel centro.

Serbatoi. Sono molto utili perché ti danno un po' di tempo extra. Il liquido deve riempire interamente il serbatoio prima di proseguire dall'altra parte. Usa un serbatoio prima che la tua linea di tubi raggiunga la distanza minima e guadagnerai 500 punti di bonus. Dopo tutto ciò guadagnerai 1000 punti di bonus.

Sezioni Bonus. Costruisci un punteggio maggiore dirigendo il liquido in un pezzo bonus. Prima della minima distanza richiesta, ogni bonus vale 500 punti. Dopo il minimo richiesto, ogni bonus vale 1000 punti.

CONTROLLO

STAMIERA

JOYSTICK: Su, Giù, Sinistra e Destra per muovere il cursore. Usa il pulsante di fuoco per posizionare una sezione di tubo. Nel modo esperto, mentre tieni premuto il pulsante di fuoco, muovi il joystick verso l'alto per posizionare una sezione selezionata dal dosatore in alto, o verso il basso per selezionare dal dosatore in basso.

MOUSE: Su, Giù, Sinistra e Destra per muovere il cursore. Il tasto sinistro posiziona un pezzo selezionato dal dosatore in alto, mentre il tasto destro dal dosatore in basso, se ne esiste uno.

TASTIERA

SU - W, I o 8 dal tastierino numerico
GIÙ - S, K o 2 dal tastierino numerico
SINISTRA - A, J o 4 dal tastierino numerico
DESTRA - D, L o 6 dal tastierino numerico
POSIZIONE - Barra spaziatrice, Return o 0 dal tastierino numerico.

Avrai anche l'opzione per ridefinire i tuoi tasti di controllo, e le schermate ti spiegheranno la procedura da seguire.

DUE GIOCATORI: Tutti i comandi controllo sono gli stessi come con un solo giocatore. I giocatori possono scegliere qualsiasi combinazione di mouse/tastiera/joystick o due joystick. Il giocatore uno preleva i pezzi dal contenitore in alto ed il giocatore due da quello in basso.

TASTI SPECIALI:

DEL - Pausa (premi qualsiasi tasto per ricominciare)
ENTER - Aumenta la velocità del liquido
BREAK - Esci dal gioco e vai alla schermata del titolo.

PUNTEGGIO

Punteggio base di gioco:

- 50 punti per ogni sezione attraversata dal liquido fino a raggiungere il minimo.
- 100 punti per ogni sezione extra attraversata dal liquido.
- 500 punti per ogni momento in cui il liquido attraversa una sezione di tubo ad incrocio.
- 500 punti per ogni bonus o sezione di serbatoio che il liquido attraversa.
- 1000 punti per usare un pezzo finale.
- 100 punti di penalità alla fine di ogni partita per ogni pezzo non usato rimasto sulla griglia.
- 50 punti di penalità per ogni rimpiazzo effettuato.
- Dopo aver premuto il tasto "F", per ogni tubo attraversato dal liquido guadagnerai il doppio del valore normale dei punti.
- Esperto ad un giocatore.

Il punteggio base sopra descritto, più:

- 100 punti bonus ti saranno dati ogni volta che il liquido attraversa le sezioni di tubo selezionate dai dosatori alternativi (in alto ed in basso).

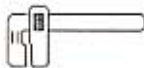
Competitivo a due giocatori

Il punteggio base sopra descritto, più:

- I punti dallo scorrere del liquido, inclusi i 500 punti bonus per gli incroci, vengono messi a segno solo dal giocatore che ha piazzato quella sezione.
- I 100 punti di penalità vengono tolti solo al giocatore che ha piazzato il tubo.
- I punti bonus vanno al giocatore che ha piazzato il pezzo precedente e che lo ha congiunto al pezzo bonus.

CONSIGLI DI GIOCO

- Usa il modo di allenamento per divenire un buon stratega di Pipe Mania. Impara a visualizzare le linee di tubi completate e di conseguenza a piazzare i pezzi.
- Se vuoi raggiungere un alto punteggio, non essere troppo avido nel procedere troppo velocemente al livello successivo. Guadagna più punti possibile in ogni livello.
- Ragionalo. Se al momento non ti serve una sezione di tubo, mettila dove la puoi poi connettere più tardi. I tubi che scoppiano, sono solo una perdita di tempo e di punti.
- Usa i tubi incrociati con furberia. Ne potrai avere un numero limitato, e con ognuno di essi potrai guadagnare dei bonus. Assicurati di piazzarli dove c'è spazio per collegarli correttamente.
- Anche se ti trovi lontano dal liquido, sbrighiti in questo modo: avrai tempo di calcolare il modo di riempire la griglia il più possibile, alternativamente potrai premere il tasto "F" per guadagnare dei punti bonus.



HICKOFF 2

2.0 MENU PRINCIPALE

Ci sono 9 opzioni nel Menu Principale

2.1 PARTITA SECCA - Una partita secca può essere giocata tra un giocatore e il computer o tra due giocatori. Due giocatori possono giocare insieme contro il computer o contro altri giocatori (solo per Amiga e ST). È disponibile una serie di opzioni per alterare le condizioni dell'incontro e le diverse permutazioni delle opzioni permettono un'enorme varietà di gioco.

2.2 IL CAMPIONATO - Il campionato, a cui partecipano 8 squadre, dura 14 giornate. Per vincerlo è necessario una continuità ad alto livello. 8 giocatori possono prendere parte al campionato che può essere salvato per continuarlo in seguito.

2.3 LA COPPA - La Coppa è un torneo ad eliminazione. Se un incontro finisce in parità, si giocano i supplementari. Se resta il risultato di parità, il vincitore viene deciso ai calci di rigore.

2.4 AMICHEVOLE INTERNAZIONALE - Questa opzione consente di giocare una Partita secca tra squadre nazionali, ciascuna con il suo particolare stile di gioco.

2.5 ALLENAMENTO - Il modo allenamento consente ad uno o due giocatori di allenarsi nei fondamentali e nel controllo di palla senza essere infastiditi dagli avversari.

2.6 OPZIONI - Il menu OPZIONI serve a definire le condizioni di una PARTITA SECCA o di una AMICHEVOLE INTERNAZIONALE. Le opzioni devono essere selezionate prima dell'inizio della partita.

2.7 EVENTI SPECIALI - Questa opzione serve per caricare i dati che verranno pubblicati in futuro.

2.8 REPLAY - SOLO VERSIONI SU DISCO - Questa opzione serve per montare un file di replay di gol e creare un Disco d'Ora.

2.9 DISEGNO MAGLIE - (IBM (CGA & VGA) Amiga e ST) - Questa opzione consente di disegnare le maglie per le sole partite secche.

3.0 LE OPZIONI

Una volta definite, le opzioni di questo menu rimangono fisse fino a nuovo cambiamento. Le condizioni di DEFAULT sono stampate in neretto.

3.1 DURATA - 2 x 3, 2 x 5, 2 x 10, 2 x 20 minuti. Gli incontri di campionato e coppa sono di 2 x 5 minuti.

3.2 CAMPO DI GIOCO Sono disponibili 4 superfici di gioco (tranne IBM)

- Normale - Rimbaldi e rotolamento della palla normale.
- Pesante - Rimbaldi e rotolamento della palla ridotti. Riduzione della resistenza dei calciatori.
- Bagnato - Velocità e rotolamento della palla maggiori.
- Sintetico - Forte rimbaldi della palla. Velocità e rotolamento maggiori.
- Riduzione della resistenza dei calciatori.

3.3 VENTO Ci sono 4 condizioni di vento (tranne IBM): Senza, leggero, medio e forte.

3.4 SOSTITUZIONE DI TATTICHE (Solo per Amiga, ST e IBM) - Ciascuna squadra può usare un massimo di 4 tattiche per partita. Queste tattiche possono essere sostituite da altre 4 tattiche (Presenti sul disco programma o sul disco dati contenente le tattiche

disegnate con Player Manager. Vedi Tattiche (14.0) per ulteriori informazioni.

3.5 TEMPI SUPPLEMENTARI E CALCI DI RIGORE - Sì o No - Se la risposta è sì, verranno giocati dei tempi supplementari proporzionali all'ritiera durata della partita se al termine il risultato sarà di parità. Ci sono due tempi supplementari e al termine del primo le due squadre cambiano campo. Se alla fine il risultato sarà ancora di parità allora l'esito della partita sarà deciso ai calci di rigore. Per le partite di campionato, l'opzione di default è NO, mentre per quelle di coppa è SÌ.

3.6 LIVELLO ABILITÀ: C'è la scelta tra 5 livelli di abilità: Internazionale, Serie A, Serie B, Serie C1 e Serie C2. Le caratteristiche e le abilità dei calciatori corrispondono alla serie scelta. In una partita secca, vengono "schierate" squadre identiche per entrambe le squadre, garantendo così che l'esito della partita dipenda soltanto dall'abilità dei giocatori. Il livello d'abilità di entrambi le squadre può essere definito indipendentemente. Questa opzione consente anche ad un principiante con una squadra di livello Internazionale di dare del filo da torcere ad un giocatore esperto con una squadra di Serie C2.

3.7 OPZIONI DI CAMPIONATO - Si può scegliere il livello d'abilità del campionato, cioè delle squadre partecipanti. La scelta è tra Serie C1, Serie A e Livello Internazionale.

3.8 VELOCITÀ DI GIOCO (Solo Amiga e ST) - Si può variare la velocità di gioco. A velocità ridotta, è possibile giocare una partita estremamente tattica e vedere come funzionano i vostri schemi tattici e come reagiscono gli avversari. Ci sono tre opzioni: NORMALE, 50% e 25%.

3.9 DOPPIO EFFETTO (tranne IBM) - Sì o NO - Se la risposta è sì, la direzione della palla può essere alterata per un breve periodo di tempo dopo aver effettuato il tiro. Ideale per far curvare la palla.

3.10 SCELTA ARBITRI (Solo Amiga, ST e IBM) - Sì o NO - Potete scegliere uno dei 24 arbitri disponibili. Gli arbitri hanno un ruolo molto importante nel gioco.

4.0 I CALCIATORI

Ciascun calciatore in campo ha una combinazione propria di caratteristiche e abilità. Le caratteristiche sono: VELOCITÀ - RESISTENZA - AGONISMO - CAPACITÀ DI RECUPERO.

Le abilità sono: PASSAGGIO - TIRO - CONTRASTO.

La personale combinazione di questi attributi determina la prestazione del calciatore. Ad esempio, un calciatore molto veloce ma con scarsa resistenza non darà il massimo verso la fine dell'incontro e dovrebbe essere sostituito se sono previsti dei tempi supplementari. Allo stesso modo, un calciatore dotato di molto agonismo punterà sempre alla palla e se ha una certa abilità nei contrasti riuscirà a portare via la palla all'avversario, mentre se avrà scarsa abilità nei contrasti commetterà probabilmente fallo e potrà anche ricevere un cartellino rosso se sarà visto dall'arbitro.

5.0 SCELTA DEL LIVELLO DI ABILITÀ

Ci sono 5 livelli di abilità più un livello speciale. INTERNAZIONALE • SERIE A • SERIE B • SERIE C1 • SERIE C2
PLAYER MANAGER (Solo Amiga e ST)
Per impostare il livello di abilità, selezionare OPZIONI dal Menu principale e quindi LIVELLO ABILITÀ DAL Menu opzioni.

Un giocatore o due giocatori contro il computer - SQUADRA A. Due giocatori l'uno contro l'altro: Giocatore 1 - SQUADRA A; Giocatore 2 - SQUADRA B.

Il livello di abilità di ciascuna squadra può essere impostato indipendentemente, consentendo così ad un principiante di giocare alla pari con un esperto. Un principiante con una squadra di livello Internazionale, con calciatori veloci e dal tiro preciso, potrà dare del

fio da torcere ad un giocatore esperto con una squadra di Serie C2.

Il livello "Player Manager" consente di caricare una squadra alienata in Player Manager e farla giocare contro un'altra squadra di Player Manager o una squadra guidata dal computer.

Quando selezionate il livello "Player Manager", vi verrà chiesto di inserire nel drive il vostro disco dati di P.M. Verrà caricata l'intera squadra insieme alle tabelle adottate.

6.0 SCELTA DEL NUMERO DI GIOCATORI

Sull'Amiga e l'ST possono giocare da 1 a 4 giocatori usando un adattatore per joystick. Le altre macchine sono per 2 giocatori. Nelle macchine in cui ci sia una sola porta joystick viene fornita l'opzione comandi da tastiera.

Lo schermo della SCELTA SQUADRA (vedi 8.0) dà l'opportunità di selezionare il numero di giocatori e il modo in cui giocare, cioè contro il computer, l'uno contro l'altro, ecc.

7.0 OPZIONI DI GIOCO

Tutte e quattro le opzioni sono selezionate tramite il Menu principale.

ATTENZIONE: Prima di selezionare le OPZIONI DI GIOCO, selezionate i parametri della partita dal Menu opzioni (Vedi 3.0).

7.1 PARTITA SECCA - Due giocatori possono giocare contro il computer o l'uno contro l'altro. Nella partita ad un giocatore l'avversario è il computer. Su Amiga e ST, 2 giocatori possono giocare contro altri 2 giocatori. Una volta selezionato questo menu delle opzioni, vi verrà chiesto: Numero dei giocatori: 1, 2, 3 o 4 (Amiga e ST).

Lo schermo della (SCELTA SQUADRA) dà l'opportunità di selezionare entrambi le squadre. Il vincitore del lancio della moneta decide da che parte del campo preferisce giocare viene indicato il nome dell'arbitro.

7.11 TATTICA - Scegliete la tattica prima dell'inizio della partita usando la tastiera. La tattica può essere cambiata in qualunque momento durante la partita quando il gioco è fermo. I tasti 1, 2, 3 e 4 vengono assegnati alla Squadra A e i tasti 1, 2, 3 e 4 sul tastierino numerico vengono assegnati alla Squadra B. Premete il tasto e i calciatori si disporranno secondo il nuovo schema tattico non appena riprenderà il gioco.

7.12 SOSTITUZIONI - Sono consentite due sostituzioni per partita. Vedi 19.0 per ulteriori informazioni.

7.2 AMICHEVOLE INTERNAZIONALE - Questa opzione consente di giocare una partita secca tra due squadre nazionali. Selezionando questa opzione, viene visualizzata una lista di tutte le nazioni presenti. Evidenziate SQUADRA A e la prima nazione. Premete il pulsante di fuoco per confermare la scelta. Ripetete la procedura per la SQUADRA B.

7.3 CAMPIONATO - Il campionato è formato da 8 squadre e dura 14 giornate. Il campionato può essere impostato ad uno dei tre livelli di abilità disponibili. Serie C1, Serie A e Internazionale. Usate il Menu opzioni per impostare il livello di abilità. Il livello di abilità di default è Serie A.

Una volta scelta l'opzione campionato dal Menu principale viene visualizzata la lista delle squadre col numero appropriato di squadre. Sono quindi disponibili le seguenti opzioni.

7.31 CAMBIARE I NOMI DELLE SQUADRE - Muovete il joystick per evidenziare il nome di una squadra. Premete il pulsante di fuoco e il cursore lampeggerà al termine del nome della squadra. Usate la tastiera per modificare il nome. Se necessario, muovete il joystick per evidenziare il nome di un'altra squadra.

7.32 SCELTA DELLA SQUADRA DA GUIDARE - Quando appare la lista delle squadre, a fianco di ciascun nome appare la lettera C. Indica che tutte le squadre sono controllate dal computer. Per modificare la squadra a joystick, cioè per guidare quella squadra in campionato. Muovete il joystick per evidenziare la squadra e premete F1.

7.33 CARICAMENTO DI SQUADRE DI PLAYER MANAGER (Amiga e ST) - Le squadre di Player Manager, comprese le loro attuali tattiche, possono essere caricate nel campionato. Per caricare una squadra, muovete il joystick per evidenziare la squadra che volete sostituire con quella di P.M. e premete F3. Inserite il disco dati di Player Manager nel drive e premete il pulsante di fuoco. Ripetete la procedura per caricare altre squadre.

7.34 CARICAMENTO DELLE TATTICHE DISEGNATE IN PLAYER MANAGER (Amiga e ST) - Per ciascuna squadra del campionato è possibile caricare le tattiche disegnate in Player Manager. Muovete il joystick per evidenziare la squadra per la quale volete caricare le nuove tattiche e premete il tasto F5.

Inserite il disco dati di Player Manager e premete il pulsante di fuoco. Sullo schermo verranno visualizzate la directory delle attuali tattiche e la directory di tutte le tattiche disponibili. Evidenziate la tattica che desiderate sostituire e premete il pulsante di fuoco. Muovete il joystick per evidenziare la tattica richiesta nella directory del disco dati e premete il pulsante di fuoco. Ripetete la procedura se desiderate sostituire altre tattiche. Selezionate FATTO quando avete finito. Ripetete la procedura per le altre squadre.

7.35 CARICA - Questa opzione vi consente di caricare un campionato salvato in precedenza per riprendere a giocare. Quando si esercita questa opzione, non può essere usata nessuna delle opzioni precedenti. Inserite nel drive il vostro disco con il campionato salvato e premete il pulsante di fuoco. Selezionate il campionato che desiderate giocare e premete il pulsante di fuoco.

7.37 CONTINUA - Selezionate questa opzione per giocare una partita di campionato. Verranno evidenziate le due squadre destinate a giocare la prossima partita. Se entrambi le squadre sono comandate tramite joystick, il computer destinerà i comandi J1 e J2 a ciascuna squadra.

7.38 SALVA - Selezionate questa opzione per salvare il campionato in corso. Per salvare un campionato è necessario un disco FORMATTATO o un nastro vergine. Inserite il disco nel drive e premete il pulsante di fuoco. Digitate il nome con il quale volete salvare il campionato o usate il nome file visualizzato evidenziandolo.

7.39 SMETTI - Usando questa opzione si abbandona il campionato senza salvare e si torna al Menu principale.

7.40 INIZIO PARTITA - Vengono visualizzati gli schermi di selezione per entrambi le squadre. Il gioco ora segue le procedure già indicate per la partita secca. La classifica del campionato viene aggiornata dopo ciascuna partita. **ATTENZIONE** - Assicurarsi di non avere due nomi di squadra uguali. Ciò può infatti mandare in crash il programma. È inoltre consigliabile salvare il campionato ad intervalli regolari.

7.4 LA COPPA - Al torneo di Coppa partecipano 8 squadre. La Coppa è un torneo ad eliminazione. In caso di parità, si giocherà, tempi supplementari. Se resta il risultato di parità l'esito della partita verrà deciso ai calci di rigore (Vedi 15.0 per le regole). Si applicano le istruzioni del punto 7.3.

8.0 SCELTA DELLA SQUADRA

8.1 OPZIONI DI GIOCO - GIOCARE COME SQUADRA - Il giocatore controlla il calciatore più vicino alla palla.

GIOCARE IN UN RUOLO - Il giocatore assume l'identità, cioè le caratteristiche e le abilità, di uno dei calciatori in campo e lo controlla per tutta la partita. Se il calciatore scelto si infortuna, il giocatore assume l'identità della riserva.

NON SI PUO' GIOCARE NEL RUOLO DI PORTIERE
AMIGA E ST: da 1 a 4 giocatori usando l'adattatore per joystick. Tutti gli altri computer: da 1 a 2 giocatori.

MODO SQUADRA - Due giocatori possono giocare insieme contro il computer o contro altri due giocatori. Entrambi i giocatori possono giocare in un solo ruolo.

3 giocatori - Il terzo giocatore (joystick 3) gioca in MODO

SQUADRA con il giocatore 1.

4 giocatori - Il quarto giocatore (joystick 4) gioca in MODO SQUADRA con il giocatore 2.

1 giocatore - Il giocatore 1 controlla la Squadra A usando il joystick 1. Può scegliere tra giocare come squadra o in un ruolo.

2 giocatori - Due giocatori possono giocare in MODO SQUADRA contro il computer o l'uno contro l'altro. In quest'ultimo caso possono giocare in un ruolo o come squadra.

Innanzitutto viene visualizzata una rosa di 16 calciatori per la squadra A con caratteristiche e abilità relative al livello di abilità selezionato. Sono indicati i nomi dei calciatori e i loro ruoli. Il computer ha già scelto i numeri di maglia dei calciatori e le riserve (indicate coi numeri 12 e 14). Queste scelte non sono necessariamente le migliori. Se volete cambiare le scelte, spostate il joystick in su o in giù per evidenziare il nome di un calciatore e a sinistra e a destra per evidenziare il numero di maglia.

8.2 UN GIOCATORE SQUADRA A

8.21 GIOCARE COME SQUADRA - Selezionate l'icona del joystick 1 e premete il pulsante di fuoco. Quindi selezionate FATTO e premete il pulsante di fuoco.

8.22 GIOCARE IN UN RUOLO - Selezionate l'icona del joystick 1 e premete il pulsante di fuoco. Muovete il joystick per evidenziare il calciatore del quale volete assumere l'identità e premete il pulsante di fuoco. Selezionate FATTO.

8.22 CANCELLARE L'OPZIONE "GIOCARE IN UN RUOLO" O CAMBIARE IL CALCIATORE SCELTO - Evidenziate il calciatore selezionato e premete il pulsante di fuoco.

8.3 DUE GIOCATORI L'UNO CONTRO L'ALTRO

SQUADRA A: Selezionate il joystick 1 per il giocatore 1 e premete il pulsante di fuoco.

GIOCARE IN UN RUOLO - Procedete come al punto 8.22
GIOCARE COME SQUADRA - Selezionate FATTO e premete il pulsante di fuoco.

SQUADRA B: Selezionate il joystick 2 per il giocatore 2 e premete il pulsante di fuoco, poi procedete come per la Squadra A.

MODO SQUADRA
SQUADRA A - Selezionate i joystick 1 e 2 rispettivamente per i giocatori 1 e 2 e l'identità dei calciatori. Selezionate FATTO.

8.4 TRE GIOCATORI (Amiga e ST - solo joystick)

SQUADRA A: Selezionate il joystick 1 per il giocatore 1 e il joystick 3 per il giocatore 3. Seguite la procedura per MODO SQUADRA.

SQUADRA B: Selezionate il joystick 2 per il giocatore 2. Selezionate FATTO per giocare come squadra o un calciatore e poi FATTO per giocare in un ruolo.

8.5 QUATTRO GIOCATORI (Amiga e ST - solo joystick)

SQUADRA A: Vedi le istruzioni per 3 giocatori.

SQUADRA B: Selezionate il joystick 2 per il giocatore 2 e il joystick 4 per il giocatore 4. Seguite la procedura per MODO SQUADRA.

8.6 SELEZIONE DELLE TATTICHE INIZIALI - Sono visualizzati i nomi delle 4 tattiche in uso. Usate la tastiera come spiegato al punto 7.11 per selezionare le tattiche prima del calcio d'inizio.

9.0 CONTROLLO DEL CALCIATORE

9.1 MOVIMENTO - Il calciatore si muove in tutte le 8 direzioni del joystick.

9.2 COLPI DI TESTA - Se la palla è in aria, premendo il pulsante di fuoco fate saltare il calciatore sotto controllo. Muovete il joystick nella direzione nella quale volete indirizzare la palla quando il calciatore sta saltando.

9.3 CONTRASTO - Lo scopo di questo contrasto è di portare via la palla all'avversario. Il contrasto deve essere eseguito tron-

talmente oppure, venendo da dietro, superando il portatore di palla e portandogliela via mentre essa si trova davanti al calciatore. Contrastare il calciatore da tergo è considerato FALLO.

9.4 TACKLE SCIVOLATO - Questo contrasto può essere eseguito da qualunque posizione. Un tackle scivolato nei confronti di un calciatore senza palla è considerato FALLO. Se la palla è a terra, premete il PULSANTE DI FUOCO per eseguire un tackle scivolato. Dovete toccare la palla prima di toccare l'avversario per evitare di fare fallo. Un tackle scivolato da dietro è considerato fallo.

10.0 CONTROLLO DI PALLA

I comandi Kick Off 2 sono stati disegnati appositamente per risultare di facile uso. Quando si gioca sotto pressione, non c'è tempo per ricordare dei movimenti di joystick complicati, l'azione deve essere istintiva. I comandi sono semplici e li si può imparare alla perfezione allenandosi nel modo ALLENAMENTO dal Menu principale. Il controllo di palla diventa ancor più micidiale se viene usato il DOPPIO EFFETTO.

10.1 PALLA AL PIEDE: Quando un calciatore ha palla al piede questa si trova ad una certa distanza davanti a lui. Questa distanza dipende della velocità del calciatore in corsa al momento del contatto con la palla.

10.2 TIRO DELLA PALLA: Premendo il pulsante di fuoco DOPO aver toccato la palla si effettua un tiro nella direzione nella quale è rivolta il calciatore.

10.3 ARRESTO DELLA PALLA: Premendo il pulsante di fuoco PRIMA di toccare la palla si stoppa la palla, dando al calciatore il completo controllo della stessa.

10.4 PASSAGGIO - Prima di passare il pallone, lo devi stoppare. Tieni premuto il tasto fuoco, e muovi il joystick nella direzione voluta del passaggio. Rilascia poi il tasto fuoco per passare. Rilasciando il tasto fuoco quando il joystick è nella posizione centrale, ti fa ritornare all'azione dribbling. Il calciatore si muoverà nella direzione del joystick dribbling, se premi di nuovo il tasto fuoco, il calciatore tirerà. La palla rimarrà stazionaria, fintanto che il joystick rimane nella posizione centrale.

10.5 TIRO TAGLIATO - Se la palla è a terra, invertendo la direzione del joystick si effettua un tiro tagliato.

10.6 DOPPIO EFFETTO: Questa opzione può essere attivata tramite il Menu Opzioni. Consente al giocatore di alterare leggermente la direzione della palla dopo averla calciata. Il comando deve essere dato immediatamente dopo il tiro poiché funziona soltanto per un breve periodo di tempo. Il Doppio Effetto può avere effetti devastanti se usato nel modo giusto. Muovete il joystick nella direzione in cui volete che vada la palla (soltanto le posizioni in avanti del joystick) immediatamente dopo aver calciato la palla.

11.0 CONTROLLO DEL PORTIERE

Il portiere è controllato dal computer tranne che nei seguenti casi.

11.1 RIGORI: In caso di rigore il controllo viene trasferito al giocatore primario.

Il portiere sta al centro della porta e comincia a muoversi appena si preme il pulsante di fuoco. Più a lungo si tiene premuto il pulsante di fuoco, più grande sarà il movimento del portiere.

- A - Salto verso l'alto
- B - Tutto nell'angolo in alto a sinistra
- C - Tutto nell'angolo in alto a destra
- D - Tutto a metà altezza a sinistra
- E - Presa
- F - Tutto a metà altezza a destra
- G - Tutto a terra a sinistra
- H - Tutto a terra a destra
- J - In ginocchio

11.2 CALCI DI RINVIO: Il portiere calcia il rinvio automaticamente a meno che il giocatore decida altrimenti. Se il giocatore non esercita l'opzione rapidamente, il computer prenderà il controllo della situazione. Spostate il joystick nella posizione richiesta prima che il portiere calci o lanci la palla. Premete il pulsante di fuoco per calciare rapidamente la palla a centrocampo così da prendere in contropiede gli avversari o per non far perdere tempo al portiere.

- A - Rinvio forte centrale F - Rinvio normale a destra
 B - Rinvio forte a sinistra G - Rinvio debole a sinistra
 C - Rinvio forte a destra H - Rinvio debole a destra
 D - Rinvio normale a sinistra J - Rinvio debole centrale
 E - Rinvio normale centrale

11.3 COMANDI

AMIGA - ST : Solo joystick
 Amiga e ST - I giocatori 3 e 4 necessitano di uno speciale adattatore per joystick disponibile in tutti i negozi di computer
 IBM - Una "Game Care" con due porte joystick

	GIOCATORE 1	GIOCATORE 2
SU	Q	P
GIU	A	L
SINISTRA	Z	N
DESTRA	X	M
FUOCO	C	B

11.4 SMETTI PARTITA O ALLENAMENTO - Potete interrompere una partita secca, un'amichevole internazionale o l'allenamento. Una partita di campionato o di coppa può essere interrotta.

AMIGA - ST - IBM: Premete il tasto ESC

12.0 CALCI DA FERMO

12.1 CALCI D'ANGOLO

12.11 SCELTA DEL TIPO DI CALCIO D'ANGOLO: Si può scegliere tra 9 tipi di calcio d'angolo. Sullo schermo appare un pannello di selezione che mostra il palo e la bandierina. Il pannello di selezione è in effetti la parte della palla che il calciatore calcerà.

Colpendo la palla in basso si alzerà al livello della traversa.

Colpendo la palla a metà arriverà a metà altezza.

Colpendo la palla in alto resterà bassa ad altezza caviglia.

Mirando verso il centrocampo la palla curverà verso la porta.

Mirando al centro la palla il tiro sarà dritto.

Mirando verso la linea di fondo la palla curverà in direzione opposta alla porta.

Una volta che la palla è stata calciata funzionano nuovamente i comandi normali.

Guardate il radar per vedere la posizione dei vostri calciatori e selezionare il tipo di calcio d'angolo e premete il pulsante di fuoco.

12.12 POTENZA DEI CALCI D'ANGOLO - La durata con cui si tiene premuto il pulsante di fuoco al momento di selezionare il tipo di calcio d'angolo determina la potenza del tiro. Dando un leggero colpo si ottiene un tiro corto, ad esempio un passaggio ad un calciatore vicino alla bandierina. Un tiro forte manderà la palla in zona porta o addirittura dall'altra parte del campo.

12.2 CALCI DI RIGORE - E' possibile controllare l'angolo e l'altezza del tiro, consentendo al rigorista di indirizzare la palla ovunque nello specchio della porta. Un puntatore su una barra si muoverà rapidamente da sinistra a destra, indicando la direzione orizzontale della palla se colpita in quel punto. Premete il pulsante di fuoco per prendere la rincorsa. Più a lungo verrà tenuto premuto il pulsante di fuoco, più alto sarà il tiro. E' quindi possibile mandare la palla nel seto o tenere la palla a terra o mandarla fuori. Un colpo breve manterrà la palla a terra.

Durante i rigori, il controllo del portiere passa al giocatore primario. Vedi il paragrafo CONTROLLO DEL PORTIERE.

12.3 CALCI DI PUNZIONE (tranne IBM) - Il calcio di punizione da fermo viene assegnato se c'è stato un fallo di un difensore all'interno di un settore circostante la porta.

12.31 CALCIARE LE PUNZIONI - La palla viene collocata dove è avvenuto il fallo. Ad alcuni metri dalla palla, su entrambi i lati, ci sono due calciatori della squadra che usufruiscono della punizione. Se i due giocatori sono in modo squadra, il giocatore primario tira la punizione e l'altro calciatore sotto controllo sta posizionato dalla parte più vicina alla porta. Premete il pulsante di fuoco per prendere la rincorsa. La durata con cui si tiene premuto il pulsante di fuoco determina l'altezza del tiro. Più tenete premuto il pulsante, più alta andrà la palla. La forza del calcio è determinata casualmente dal computer.

Ci sono due distinte possibilità di comando del joystick: PRIMA di toccare la palla e DOPO aver toccato la palla (detto Doppio Effetto).

PRIMA	DOPO
A-Finta il tiro	Tiro a foglia morta
B-Leggero effetto a sinistra	Tiro a rientrar
C-Leggero effetto a destra	Tiro a rientrar
D-Forte effetto a sinistra	Tiro a rientrar
E-Tiro dritto	Nessun effetto
F-Forte effetto a destra	Tiro a rientrar
G-Passaggio al calciatore a sinistra	
H-Passaggio al calciatore a destra	

Solo il calciatore che tira la punizione ha la possibilità di eseguire tiri a rientrare. Con un po' di pratica si può far cadere la palla a foglia morta nella porta avversaria o farne aggirare una barriera. I comandi danno infinite possibilità di controllo sul tiro e, con l'allenamento, la possibilità di decidere le partite. Se la palla viene passata ad un altro calciatore, funzionano i comandi normali. Se il primo calciatore finta il tiro, saltando la palla, in assenza di un calciatore sotto controllo, sarà uno dei calciatori vicini alla palla a calciare la punizione.

12.32 COME DIFENDERE CONTRO UN CALCIO DI PUNIZIONE - La barriera viene piazzata a circa 9 metri dalla palla sulla linea retta che congiunge il punto di battuta alla porta.

12.4 RIMESSE LATERALI - Il computer lancia automaticamente la palla al più vicino calciatore smarcato. Ad ogni modo il giocatore può assumere il controllo della rimessa. C'è un'opzione per eseguire una rimessa diretta CORTA o LUNGA. Per una rimessa corta, muovete il joystick nelle cinque direzioni in avanti e premete il pulsante di fuoco. Se il pulsante di fuoco non viene premuto in fretta, il computer eseguirà automaticamente la rimessa. Le tre posizioni all'indietro vengono usate per le rimesse LUNGHE.

13.0 SOSTITUZIONI

E' possibile fare 2 sostituzioni durante l'incontro. Non si può sostituire un calciatore espulso dall'arbitro. Può essere fatta UNA sola sostituzione per volta. Il PORTIERE NON PUO' ESSERE SOSTITUITO.

13.1 SCELTA DELLA RISERVA

	AMIGA	ST	IBM
No 12 Squadra A	F4	F4	F4
No 14 Squadra A	F5	F5	F5
No 12 Squadra B	F9	F9	F9
No 14 Squadra B	F10	F10	F10

13.2 COME FARE UNA SOSTITUZIONE - Quando la palla esce dal campo, vi verrà chiesto se volete fare una sostituzione. Sullo schermo apparirà il nome di uno dei calciatori. Spostate in su e in giù il tasto cursore per muoversi tra i calciatori in campo. Quando appare il nome del calciatore che volete sostituire, premete la Barra Spazio.

14.0 TATTICHE

Le tattiche utilizzate da ciascuna squadra influenzano il gioco e i risultati. I calciatori si dispongono in campo secondo lo schema solette e se la tattica è stata disegnata in modo corretto, i calciatori saranno ciascuno in posizione per ricevere passaggi, attaccare e difendere. Kick Off 2 dispone di 8 tattiche pre-definite per i computer

a 16-bit e di 4 tattiche per i computer a 8-bit. Gli utenti Amiga e ST hanno la possibilità di caricare le tattiche disegnate con Player Manager nelle partite secche e in quelle di campionato di Kick Off 2. La squadra però può usare soltanto 4 tattiche durante l'incontro. La scelta delle tattiche giuste è quindi molto importante.

14.1 MODIFICA DELLE TATTICHE

14.11 PARTITA SECCA - Il disco di Kick Off 2 include 8 diverse tattiche, delle quali 4 queste sono pre-selezionate. Una squadra può "portare in campo" solo 4 tattiche. Usate SCELTA TATTICHE nel MENU OPZIONI per sostituire una o tutte le quattro tattiche con quelle incluse nel disco di Kick Off 2 e nel disco dati di Player Manager. Selezionate Squadra A o Squadra B e verrà mostrata la lista delle tattiche disponibili. Inserite il disco dati di Player Manager nel drive o lasciate il disco programma nel drive. Premete il pulsante di fuoco per visualizzare la Biblioteca delle tattiche presenti sul disco. Scegliete le tattiche che volete sostituire e premete il pulsante di fuoco. Muovete il joystick per evidenziare le nuove tattiche e premete il pulsante di fuoco per caricare le nuove tattiche. Selezionate FATTO.

14.12 PARTITA DI CAMPIONATO - Ciascuna squadra del campionato ha 4 tattiche a disposizione. Le tattiche di ciascuna squadra possono essere sostituite prelevandone altre dalla biblioteca di tattiche sul disco programma o sul disco dati di player Manager. Seguite le procedure come indicato al punto 7.34.

14.2 MODIFICA DELLE TATTICHE DURANTE L'INCONTRO - E' possibile selezionare le tattiche iniziali da impiegare. Le tattiche possono venir cambiate in qualunque momento durante l'incontro appena la palla va fuori campo. Vedere il punto 7.11 per le istruzioni.

15.0 QUALIFICAZIONE AL RIGORI

Se dopo i tempi supplementari, non è ancora venuto fuori un vincitore, la partita verrà decisa ai calci di rigore. Ciascuna squadra tirerà cinque calci di rigore a turno. Vincerà la squadra che ne avrà trasformato il maggior numero. Se resterà il risultato di parità, ciascuna squadra calcerà un rigore per volta fino a che una delle due squadre non sbaglierà. La squadra col maggior numero di gol verrà dichiarata vincitrice.

16.0 INFORMAZIONI GENERALI

Ciascun arbitro ha caratteristiche e competenze proprie. Alcuni sono più portelli di altri a prendere misure disciplinari. Possono cioè estrarre cartellini gialli o rossi. I calciatori con bassa resistenza sono più inclini a diventare stanchi e perdere in ritmo oltre che in precisione. I calciatori sono inoltre inclini a perdere tempo se il margine di vittoria è minimo.

COMANDI DA TASTIERA

	AMIGA	ST	IBM
Pausa	P	P	P
Modifica dimensioni	X	X	-
Radar (IBM)	-	-	X

17.0 COME DISEGNARE LA MAGLIA

I colori delle maglie sono pre-definiti per le macchine a 8-bit. Nelle macchine a 16-bit è invece possibile cambiare i colori delle maglie.

17.1 AMIGA - ST - IBM (EGA e VGA) - Il colore delle maglie può essere cambiato per una partita secca o per un'amichevole internazionale. A ciascuna squadra vengono assegnati due colori. La combinazione consente di disegnare maglie tinta unita o a strisce. E' disponibile una scelta di 16 colori.

Selezionate la tavolozza e premete il pulsante di fuoco per muovervi tra i colori disponibili. Quando sono stati scelti tutti e quattro i colori, muovete il joystick per selezionare lo stile e premete il pulsante di fuoco. Benché siano visualizzati tutti e 6 gli stili, i modelli degli ultimi quattro stili non sono disponibili.

MAGLIA - Colore primario + colore secondario o solo colore primario.

Pantaloncini - Solo colore secondario

18.0 ALLENAMENTO

C'è un'opzione per allenarsi nei FONDAMENTALI e nel tiro dei RIGORI. Premere ESC o Barra Spazio (macchine a 8-bit) per tornare al MENU PRINCIPALE.

18.1 ALLENAMENTO NEI FONDAMENTALI: L'opzione, da

al giocatore la possibilità di imparare i movimenti fondamentali del joystick e migliorare le sue capacità di passaggio e tiro. Ci si può allenare a tutti i livelli di abilità con l'opzione per UNO o DUE giocatori. L'allenamento avviene senza essere infastiditi da giocatori avversari. Nell'opzione per UN giocatore, si controlla il calciatore più vicino alla palla. Nell'opzione per DUE giocatori, il joystick 1 controlla il calciatore numero 9 e il joystick 2 controlla il calciatore numero 10. Questa opzione consente di allenarsi negli uno-due su e giù per il campo. I comandi joystick di Kick Off 2 sono unici e disegnati appositamente per una giocabilità istintiva. Vedi le istruzioni relative ai comandi per imparare a dribblare, passare, tirare, dare l'effetto e colpire di testa. Utilizzate l'opzione VELOCITÀ di GIOCO per perfezionare le tecniche. Premete ESC/Spazio per smettere.

18.2 ALLENAMENTO AL CALCI DI RIGORE: Ci si può allenare a tirare e parare i rigori sia contro il computer che contro un altro giocatore. Ciascun giocatore tira e para 5 rigori. Questo allenamento è essenziale per vincere se la partita viene decisa ai rigori alla fine di un incontro di COPPA. Vedi il paragrafo CALCI DI RIGORE per una descrizione completa su come tirare un rigore e la sezione CONTROLLO DEL PORTIERE per una descrizione su come parare i rigori Premete ESC/Spazio per smettere.

19.0 REPLAY

Il Replay mostra il gol segnato cosicché un giocatore possa gustarsi ancora una volta quel glorioso momento. Questi momenti di gloria possono essere salvati su disco e guardati in un secondo momento. E' inoltre possibile compilare un DISCO D'ORO contenente la registrazione di grandi gol.

QUESTA OPZIONE E' DISPONIBILE SOLO PER LE PARTITE SECCHE

19.1 Selezionate REPLAY nel Menu principale. Selezionate l'opzione STORE. Vi verranno fatte le seguenti domande:
 NOME FILE: max 8 caratteri (Default: Replay)
 DATA PARTITA: gg/mm/aa (Default: 03/05/90)
 SQUADRA A: max. 8 caratteri (Default: Anco 1)
 SQUADRA B: max. 8 caratteri (Default: Computer)
 NOME GIOCATORE 1: max. 8 caratteri (Default: Anco)
 NOME GIOCATORE 2: max. 8 caratteri (Default: Anco)
 NOME GIOCATORE 3: max. 8 caratteri (Default: Computer)

Il Replay verrà memorizzato con questo nome file e conterrà le informazioni qui sopra riportate e l'identità della squadra autrice del gol.

19.2 Replay non è automatico. Per vedere il Replay, premere il tasto R per la velocità normale e il tasto S per il rallenty prima del calcio d'inizio di una partita. Se desiderate salvare i replay su un disco, inserire un disco dati FORMATTATO nel drive. Questo disco deve essere usato soltanto per salvare i Replay.

19.3 COME SALVARE I REPLAY SU DISCO - AMIGA/ST/IBM/C64 Premere F1 durante il replay.

19.4 MONTAGGIO DEL REPLAY - Questa opzione consente di montare i gol per creare un DISCO D'ORO. E' necessario un disco vergine FORMATTATO.

Questa opzione è un programma autonomo che richiede un uso estensivo di memoria. Una volta utilizzata questa opzione, il computer deve essere spento e per giocare una partita bisogna ricaricare il programma principale.

19.41 MODIFICA DEL REPLAY - Questa opzione permette la modifica dei goal per creare un disco di GOAL D'ORO. E' richiesto un nuovo disco formattato.

Solo 1 Goal d'oro viene salvato sotto il nome di un file. IL REPLAY DELL'AZIONE funziona solo ad una velocità NORMALE. ASSICURATI CHE IL TASTO MAIUSCOLA non sia premuto.

20.0 CARICAMENTO

MANTENETE SEMPRE IL DISCO PROTETTO
 AMIGA: Inserite il disco di Kick Off 2 nel drive quando il computer chiede la WORK BENCH.

ATARI ST: Inserite il disco di Kick Off 2 nel drive e accendete il computer.

PC IBM E COMPATIBILI: Digitate Kick 2 e premete il tasto ENTER. Su IBM è necessario inizializzare. Una volta terminato l'appuntamento, viene memorizzato su disco e caricato insieme al gioco.

Rimuovete la protezione in scrittura ed inserite il disco nel drive. Rispondete alle domande su schermo. Quando avete risposto a tutte le domande, il computer vi chiederà di rimuovere il disco e PROTEGGERE IN SCRITTURA il disco. Il gioco quindi caricherà.

SPACEACE

CARICAMENTO DI SPACE ACE

Possessori di PC

Prima di caricare Space Ace, fai una copia di ogni disco e mettila da parte in caso qualsiasi cosa dovesse succedere, inserisci il disco 1 nel drive del tuo computer. Digita la lettera del drive (esempio A: per il primo floppy) poi scrivi SPACEACE e premi RETURN. Verranno visualizzate alcune opzioni.

Nota ai possessori di CGA e Tandy: La grafica che ti viene fornita sui dischi di Space Ace è nei formati EGA/VGA. Quando selezioni CGA o Tandy, ogni scena deve essere caricata e poi convertita da EGA/VGA in CGA o Tandy prima di giocare. Questo causa un ritardo prima di giocare. Questo causa un ritardo prima di ogni scena. Se installerai Space Ace su un hard drive e tu selezioni sia CGA che Tandy come il modo del tuo video, i dati verranno convertiti in CGA o Tandy prima che siano installati su hard disk. Questo prenderà un po' più di spazio sul disco rigido e ci vorrà più tempo per installarlo, ma velocizzerà significativamente il tempo di caricamento e non sarà necessaria alcuna trasformazione mentre stai giocando.

Possessori di Amiga

Accendi il tuo computer. Se possiedi un A-1000, alla richiesta dovresti inserire KICKSTART 1.2 o maggiore. Per tutti i modelli di Amiga, quando ti verrà richiesto il disco WORKBENCH, dovresti inserire il disco 1 di Space Ace nel drive interno.

Possessori di Atari ST

Inserisci il disco 1 di Space Ace nel drive e poi accendi il tuo computer. Il gioco si caricherà velocemente.

Nota per i possessori di Atari: I possessori di computer Atari ST con drive a singola faccia, sono limitati nel numero delle scene che potranno giocare.

INIZIARE IL GIOCO

Dopo che il gioco è stato caricato, inizierà automaticamente il modo del demo. Il demo corre velocemente attraverso le scene del primo disco e poi torna al titolo dello schermo. Per iniziare a giocare premi semplicemente lo zero (0) sulla tastiera in qualsiasi momento. Capirai che il gioco è iniziato quando apparirà lo schermo del punteggio del giocatore. Questo schermo mostra il tuo punteggio e il numero delle vite che ti sono rimaste.

La prima scena si caricherà automaticamente. Se possiedi un PC o un Macintosh, a un certo punto, durante il gioco, ti sarà chiesta di rispondere a una domanda basata sulle informazioni fornite sul foglio rosso che appare col gioco. Se non rispondi alla domanda correttamente, il gioco non apparirà.

GIOCARE SPACE ACE

Tu non controlli tutte le azioni di Space Ace, bensì controlli le sue reazioni agli eventi che accadono attorno lui. Non appena vedi l'animazione, devi decidere in quale direzione Ace muoversi e quando.

Per finire una scena con successo devi farlo muovere o premere il pulsante di fuoco (zero (0) sulla tastiera numerica) quando Ace è in pericolo. Temporeggiare è molto critico e spesso potresti fare la mossa corretta ma al momento sbagliato. Molte scene richiedono più di una mossa. Se hai problemi, guarda attentamente l'animazione e muovilo Ace nella direzione più sicura e se nessuna direzione è tranquilla premi il pulsante di fuoco per usare il laser o il bastone di Ace. Se sei sicuro di avere fatto la mossa corretta, prova a cambiare il momento in cui fai la mossa, un po' prima o un po' dopo.

Non sorprenderti se Ace non si muove immediatamente. Devi aspettare che finisca l'animazione e se fai la mossa esatta continuerai con la prossima scena. Nono sorprenderti se vedi Dexter in una scena e Ace in un'altra. Ace è stato colpito dal raggio infantile

e continua a trasformarsi nelle varie scene. Hai tre vite e il gioco finirà se perdi tutte le tue vite o quando hai completato tutte le azioni dei dischi. Di tanto in tanto sarà necessario cambiare il disco nel drive. Dopo che sono terminate tutte le scene su un disco il sarà chiesto di inserire il prossimo disco così che il gioco mentre stai giocando potresti rovinare il disco.

CONTROLLI

Ci sono due modi di controllare Ace, sia usando il joystick, se l'opzione è disponibile sul tuo computer (se possiedi un Amiga o Atari ST dovresti usare il tuo joystick nella porta 2 del joystick) o puoi anche controllare Ace usando la tastiera numerica. Le direzioni di cui hai bisogno quando usi la tastiera numerica sono: UP (8), DOWN (9), SINISTRA (4), e DESTRA (6). Per usare il laser o il bastone di Ace premi il pulsante di fuoco del joystick o lo "0" della tastiera.

FINE DEL GIOCO

Il gioco terminerà dopo che hai perso le tre vite. Per smettere di giocare devi semplicemente resettare il tuo computer (se hai Macintosh puoi cliccare su "quit"). Dopo quest'operazione puoi togliere il disco dal drive.

SALVARE LA TUA POSIZIONE

Per salvare la tua posizione premi il pulsante "S" durante lo svolgersi di una scena e dopo che l'hai completata con successo sarai pronto per il tuo disco uno. Togli il disco gioco dal drive interno e inserisci il disco del salvataggio. La tua posizione verrà salvata e ti verrà richiesto di inserire nuovamente il disco gioco.

CARICARE SALVARE IL GIOCO

Per caricare e salvare il gioco premi il tasto "L" durante una scena e ti verrà richiesto il tuo disco uno. Togli il disco gioco dal drive interno e rimpiazzalo col tuo disco salvataggio. L'ultima posizione salvata sarà caricata e il sarà richiesto il disco gioco appropriato.

INTERROMPERE IL GIOCO

Puoi fermare il gioco qualsiasi momento premendo il tasto "P" sulla tastiera. Per continuare a giocare, premi nuovamente il tasto "P" e il gioco riprenderà.

ATTIVARE E DISATTIVARE L'AUDIO

Puoi attivare e disattivare il suono premendo il pulsante "A" della tastiera.

SCENA UNO

Borf apparirà dalla sua stazione spaziale volando su una piattaforma anti-gravitazionale. Sparerà col suo laser contro le rocce situate attorno al piccolo Ace. Appena prima che il terzo laser abbia sparato, muovilo DESTRA e Dexter salterà dietro la grande roccia sulla parte destra dello schermo. Borf sparerà ancora colpendo la cima della roccia, muovilo SINISTRA e Dexter salterà da dietro la roccia nel centro dello schermo. Borf seguirà a sparare. Prima che Borf possa sparare, muovilo DOWN, Dexter salterà ancora dietro la roccia e avrai così finito questa scena.

SUGGERIMENTI PER SPACE ACE

Nota: Le scene di Space Ace per tutti i formati di computer potrebbero non apparire nell'ordine elencato sotto e per alcune versioni, alcune scene non appariranno affatto. E se il numero della scena non combacia con la scena, le scene possono essere facilmente riconosciute dalle descrizioni individuali fornite sotto.

Scena 1

Borf uscirà dalla sua navicella volando su una piattaforma anti-gravitazionale. Quando raggiungerà Dexter, Borf inizierà a sparare con la sua pistola laser. Dexter dovrà evitare gli spari nascondendosi dietro le rocce di fianco.

Scena 2

Dopo aver superato Borf, Dexter corre verso la sua navicella. Ma prima di raggiungerla, incontrerà un robot che distruggerà il terreno vicino. Dexter dovrà evitare le armi distruttive ed attraversare il terreno che si sgretolerà.

Scena 3

Altri robot ondeggianti raggiungeranno Dexter ed egli dovrà evitare i laser per raggiungere la sua navicella.

Scena 4

Dexter ha lanciato la sua navicella e sta volando verso la Spazio Spaziale di Borf. Dexter deve guidare delicatamente la sua navicella per non atterrare troppo bruscamente sulla stazione.

Scena 5

Dentro la stazione troverai un enorme, verde mostro di fango che, uscendo barcollando dalla melma, cercherà di mangiare Ace. Ace deve cercare di uccidere il mostro prima che il mostro uccida lui.

Scena 6

Dexter si trova su un pezzo di ponte rotto quando appare una arma distruttrice che cercherà di interrompere definitivamente il ponte. Dexter deve saltare dal ponte per salvarsi.

Scena 7

Dexter dovrà saltare su una piattaforma in movimento per attraversare l'ultima parte del ponte.

Scena 8

Dexter sta correndo lungo un sentiero roccioso, quando, improvvisamente, appare un enorme mostro viola. Dexter, per riuscire a salvarsi, deve saltare attraverso la bocca spalancata del mostro.

Scena 9

Un altro mostro viola appare lungo il sentiero e Dexter, per l'ennesima volta, deve riuscire ad evitare la bocca spalancata del mostro.

Scena 10

Dopo essere fuggito dalla tremenda creatura violacea, Dexter viene catturato dei tentacoli di uno dei più enormi mostri di questo colore! Dexter deve uccidere il mostro prima che questo lo divorì.

Scena 11

Dexter viene portato su un ponte roccioso, di fronte a due caverne. Vicino al ponte appariranno altri due mostri viola che, rimbalzando, aspettano un suo movimento. Dexter deve entrare in una caverna prima che due uomini-gatto blu lo catturino alle spalle.

Scena 12

Dexter si trova, ora, al centro della stazione. Deve attraversare dei labirinti per riuscire a trovare Borf. Ma viene circondato dalle guardie-cane di Borf! Non appena Dexter passerà per un incrocio, due dei cani appariranno di fianco per fermarlo. Dexter evitare queste creature quando cercheranno di assalirlo.

Scena 13

I cani appariranno di fronte, di lato ed accanto a Dexter con l'intenzione di ucciderlo. Dexter deve continuare a correre lungo uno dei corridoi.

Scena 14

Le creature-cane seguono Dexter attraverso un corridoio vicino, tra file di condotti energetici. Dexter deve cercare di uscire dai condotti prima che si animino o che i cani lo prendano.

Scena 15

Ace si trova tra due guardie-robot di Borf. Alzano i loro raggi laser e sparano! Ace li deve evitare e correre lungo un altro corridoio.

Scena 16

Ace attraversa un corridoio passando oltre alcuni condotti energetici. Non appena li oltrepassa, i condotti si animano! Ace li deve evitare prima che lo figgano vivo.

Scena 17

Dexter continua attraverso il corridoio e deve evitare un altro raggio laser.

Scena 18

La roccaforte di Borf è abbastanza in vista, ma prima che Dexter possa raggiungerla, si dovrà fermare ed evitare un altro raggio laser.

Scena 19

Dexter si fa strada nell'ultimo corridoio e dovrà poi scalare fino a raggiungere il centro di controllo di Borf.

Scena 20

Ora Ace si trova nel centro di controllo e Borf attacca, agitando il suo bastone prima di colpire Ace con un forte calcio laterale. Ace deve bloccare il bastone prima di essere colpito.

Scena 21

Ace continua ad avvicinare Borf in un combattimento corpo a corpo. Bastone infuocato in mano, Borf attacca. Ace deve fermare il bastone di Borf prima che lo colpisca facendolo svenire.

Scena 22

Ancora una volta Borf agita il suo bastone verso la testa di Ace. Quest'ultimo deve bloccare il bastone prima di essere colpito.

Scena 23

Ace passa all'offensiva! Borf blocca, però, il suo attacco e risponde con un fortissimo calcio. Ace si deve tuffare per evitar il calcio prima di attaccare ancora.

Scena 24

Ace è vulnerabile sulla schiena e Borf non aspetta che si alzi! Borf agita ancora il suo bastone per finire il povero Ace, mentre Ace deve bloccare il bastone.

Scena 25

Dopo essersi rialzato, Ace si trova di fronte a Borf aspettando il suo prossimo movimento. Borf agita il bastone ancora una volta! Ace deve saltare e tuffarsi per evitare il bastone.

Scena 26

Borf agita il bastone ancora! Ace deve evitarlo prima di saltare alle spalle di Borf.

Scena 27

Il piccolo silenzioso blu di Borf viene in aiuto al suo padrone! Ace non li può fermare entrambi, così deve saltare dalle spalle di Borf.

Scena 28

Dondolando sulla corda, Ace deve saltare sulla piattaforma dove è tenuta prigioniera Kimberly.

Scena 29

Con Kimberly in braccio, Ace atterra in una pozza di lava, cima alla piattaforma. Ace aspetta mentre la lava scorre ai lati della piattaforma. Ace deve saltare dalla piattaforma per potersi salvare.

Scena 30

Ora che Kimberly è salva, Ace deve prendere Borf prima che i Raggi Infantili lo raggiungano. Correndo lungo una piattaforma all'interno della stazione, Ace deve evitare i raggi senza cadere dalla piattaforma.

Scena 31

Borf spara ancora i suoi Raggi Infantili. Dexter deve evitare i raggi senza cadere dal ponte sul quale sta correndo.

Scena 32

Ace si trova su un ponte completamente 'rivestito' di specchi quando Borf spara ancora. Il Raggio Infantili distrugge il ponte do fronte ad Ace.

Scena 33

Borf spara di nuovo il Raggio Infantili! Non c'è scampo per Ace questa volta. L'unica possibilità è quella di spingere uno specchio verso la traiettoria del raggio.

PIPEMANIA

INSTRUCCIONES DE CARGA

Commodore Amiga Requerimientos del sistema: * A500, A1000, A2000 * Workbench 1.2 ó 1.3 Para cargar Pipe Mania: En el WORKBENCH, inserta el disco del juego en la unidad interna d0. El juego se cargará automáticamente.

ATARI ST Requerimientos del sistema: * 520ST, 1040ST, Mega ST, STÉ Para cargar Pipe Mania: Inserta el disco del juego en la unidad A y enciende la máquina. El juego se cargará automáticamente.

IBM PC Requerimientos del sistema: * IBM PC o compatible * Sistema de 16 colores CGA, EGA, VGA, Tandy * MS-DOS versión 2.0 o posterior Para cargar Pipe Mania: Enciende el ordenador con MS-DOS versión 2.0 o posterior. Inserta el disco del juego en la unidad interna A y tecla PIPE. El juego se cargará automáticamente.

INSTALACION EN DISCO DURO SOLO ST/AMIGA

Crea un nuevo directorio en tu disco duro llamado PIPE o algo parecido. Copia el contenido del directorio AUTO (ST) o S (AMIGA) en el directorio del disco duro. Después copia también en él el fichero PIPEDATA. Estos dos son los ficheros que necesitas.

Atención El programa sólo puede cargar y grabar los marcadores en un disquete. Si deseas grabarlos deberás tener el disco del juego en la unidad A (ST) o D0: (AMIGA). Si lo deseas, sin embargo, puedes copiarlos en un disco en blanco. Para ello, inserta el disco elegido en la unidad y después pulsa ALT-S durante la secuencia de ataque. Después de un momento, el marcador se habrá grabado en tu disco.

CODIGO SECRETO

Ciertas versiones de Pipe Mania requieren que introduzcas un código secreto al principio para poder empezar el juego. Aparecerá una pantalla con un símbolo grande, con un color debajo y siete secciones de tubo seleccionadas. Deberás utilizar el símbolo para conseguir el código secreto de la tarjeta de códigos.

Encuentra el símbolo en la tarjeta además del color. Ve leyendo la tarjeta desde el símbolo hasta que encuentres la línea que está frente al color. Cuando estas dos líneas se crucen habrás encontrado tres secciones de tubo. Después localiza estas secciones en la pantalla y pulsa sobre ellas en el mismo orden en el que aparecen en la tarjeta. No pierdas la tarjeta de los códigos, ya que sin ella no podrás iniciar el juego.

EL JUEGO

Pipe Mania empieza en una rejilla de juego que está vacía, exceptuando la pieza de salida. El objetivo es realizar el máximo número de puntos posible construyendo un conducto de agua continuo a partir del primer elemento.

Durante el juego, aparecen secciones de tubo en un dispensador situado a la izquierda de la rejilla. Puedes colocar las secciones de tubo donde quieras, ya conecten o no correctamente con otras secciones. De hecho, aprenderás a colocar piezas de forma que te anticipen en las conexiones con cinco o diez movimientos de adelanto.

Puedes reemplazar cada sección de tubo anteriormente colocado colocando una nueva encima. La anterior sección explotará y la nueva aparecerá en su lugar. Serán necesarios unos segundos para esta sustitución, y esto te costará 50 puntos de penalización.

Una vez que el conducto empiece a llenarse, ya no tendrás tiempo de efectuar sustituciones. En los niveles superiores, aparecerán en la rejilla al azar secciones de tubo así como obstáculos.

Estas secciones no podrán ser reemplazadas por otras.

En cada nivel, dispones de un tiempo límite para ensamblar tantas secciones como te sea posible antes de que el conducto se empiece a llenar. Este tiempo es cada vez más restringido conforme vas progresando en los niveles. La partida se termina cuando el agua alcanza la última sección de tu conducto.

Una vez que hayas ensamblado todas las secciones posibles (o si crees que ya tienes suficientes para terminar el nivel), puedes pulsar la tecla "F" para que el agua lluya más deprisa a través del conducto, y terminar así la etapa antes. Tu marcador se duplicará por cada sección de tubo ensamblado atravesado por el agua.

PASAR AL SIGUIENTE NIVEL

Para pasar al siguiente nivel, el agua debe fluir a través de un determinado número de secciones. Un contador situado a la derecha de la pantalla indica el número mínimo de secciones que deberán ensamblarse en ese nivel. La cuenta atrás se inicia cuando el agua empieza a correr a través del circuito. Cuando el contador llegue a cero, ya estarás preparado para el siguiente nivel.

SECCIONES DE TUBO UN POCO ESPECIALES...

- * El agua corre más deprisa.
- * Aparecen obstáculos en la rejilla que no puedes destruir.
- * Bonus de sección: obtendrás puntos adicionales si el agua pasa por estas secciones.
- * Secciones de sentido único: a través de ellas el agua sólo puede circular en un sentido.
- * Secciones de final: secciones que terminan la longitud requerida del conducto y en las que el agua debe terminar su curso para pasar al nivel siguiente.
- * Secciones de reserva: estas secciones reducen la velocidad del flujo de agua, proporcionándote así un preciso tiempo adicional.
- * Algunas secciones de la rejilla permiten al agua salir de un lado de la pantalla para reaparecer por el otro.

MODOS DE JUEGO

Hay 3 modos de juego: - Modo principiante/1 jugador - Modo experto/1 jugador - Modo competición/2 jugadores

Además hay también un modo de práctica en el que puedes jugar en uno de estos tres modos con un caudal de agua más lento. En el modo de práctica no puedes grabar tu marcador en la tabla de puntuaciones.

MODO PRINCIPIANTE (1 jugador) Las secciones de tubo aparecen en un único distribuidor a la izquierda de la pantalla. Siempre tienes la posibilidad de ver las 5 secciones siguientes en el distribuidor.

MODO EXPERTO (1 jugador) Las secciones de tubo aparecen en 2 distribuidores situados a la izquierda de la pantalla, y colocadas una encima de la otra. Las secciones más próximas a la mitad de la pantalla tienen la posibilidad de colocarse en la rejilla.

MODO COMPETICION (2 jugadores) Igual que el modo experto, las secciones de tubo aparecen en 2 distribuidores situados a la izquierda de la pantalla. El primer jugador utilizará el de arriba y el segundo el de abajo.

LAS DIFERENTES SECCIONES

Durante el transcurso del juego, encontrarás diversas secciones, obstáculos y secciones especiales.

SECCIONES ELEMENTALES 7 secciones distintas permiten al agua progresar a la derecha, girando o dando medios giros. Pon atención, el agua siempre se mueve en línea recta excepto cuando no tiene otra opción.

De esta forma Nunca de esta forma



SECCIONES DEL SEGUNDO JUGADOR Son como las del jugador uno, excepto porque llevan unos puntos de identificación y/o colores diferentes, dependiendo del sistema de ordenador de que dispongas.

SECCIONES DE SENTIDO UNICO El agua sólo puede circular hacia el sentido indicado por la flecha situada en la sección. Atención a su utilización...

El agua fluye bien a través de El agua se detiene aquí este tubo de sentido único **SECCION DE INICIO** Poco tiempo después de que la partida haya empezado, el agua empezará a fluir a partir de la sección de inicio identificada por una "S" o una flecha.

SECCION DE FINAL A ciertos niveles, encontrarás "secciones de final" identificadas por una "E" o una flecha. Intenta construir un conducto que supere la longitud mínima y termine con una sección de final. Si el agua entra, obtendrás 1.000 puntos extra.

OBSTACULOS No puedes destruirlos o atravesarlos. Deberás evitarlos y tratar de formar una red que los rodee.

Una forma de evitar un obstáculo **RESERVAS** Te resultarán muy útiles, ya que proporcionan un tiempo suplementario. El agua deberá llenar por completo la sección de reserva antes de continuar el recorrido. Te aconsejamos que utilices una de estas secciones antes de que el conducto consiga su longitud mínima, ganando así 500 puntos extra y otros 1.000 más por el descuento de sección al final del nivel.

SECCIONES DE PUNTOS EXTRA Obtendrás un marcador mayor si consigues que el flujo entre en una de estas secciones. Antes de la distancia mínima requerida, cada pieza de puntos extra te proporcionará 500 puntos. Después, valdrá 1.000 puntos.

CONTROLES

STAMIGA

JOYSTICK: Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha para mover el cursor. Botón de fuego para colocar una pieza. En el modo experto, mientras mantienes pulsado el botón de fuego, mueve el joystick hacia arriba para colocar una pieza seleccionada del dispensador de la parte superior, o hacia abajo para seleccionarla del dispensador inferior.

RATON: Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha para mover el cursor y el botón izquierdo te permite colocar una pieza. En el modo experto, el botón izquierdo del ratón selecciona piezas del dispensador de arriba y el derecho las selecciona del de abajo.

TECLADO:

ARRIBA - Flecha Arriba, tecla 8 del bloque numérico o tecla I
ABAJO - Flecha Abajo, tecla 2 del bloque numérico o tecla K
IZQUIERDA - Flecha Izquierda, tecla 4 del bloque numérico o tecla J

DERECHA - Flecha Derecha, tecla 6 del bloque numérico o tecla L

COLOCAR - Shift Izquierdo, Barra Espaciadora, Return o tecla 0 del bloque numérico

TECLAS ESPECIALES:

P - Detiene el juego (pulsa cualquier tecla para continuar)
F - Acelera el fluido del agua
ESC - Sale del juego para volver a la página del título

DOS JUGADORES: Todos los comandos son los mismos que para el modo de un jugador. Los jugadores pueden elegir cualquier combinación de ratón/teclado/joystick o dos joysticks. El jugador uno selecciona del dispensador de arriba y el dos del de abajo.

IBM PC

JOYSTICK: Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha para mover el cursor. Botón de fuego para colocar una pieza. En el modo experto, el botón de fuego 1 selecciona una pieza del dispensador de la parte superior, y el botón de fuego 2 la selecciona del de abajo.

RATON: Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha para mover el cursor. El botón izquierdo te permite colocar una pieza. En el modo experto, el botón izquierdo del ratón selecciona piezas del dispensador de arriba y el derecho las selecciona del de abajo.

TECLADO:

ARRIBA - 8
IZQUIERDA - 4
COLOCA - 0

ABAJO - 5 ó 6
DERECHA - 6

TECLAS ESPECIALES: **P** Detiene el juego (pulsa cualquier tecla para continuar) **F** Acelera el fluido del agua **Ctrl-O** Sale del juego para volver a la página del título **Ctrl-C** Sale del juego y vuelve a la pantalla de inicio **JUGADOR DOS:** Todos los comandos son los mismos que para el jugador uno. Los jugadores pueden elegir cualquier combinación de ratón/teclado/joystick o dos joysticks. El jugador uno selecciona del dispensador de arriba y el dos del de abajo.

MARCADORES

- Marcadores del modo principiante:

- * 50 puntos por cada sección que el agua cruce antes de alcanzar el mínimo.
- * 100 puntos por cada sección suplementaria que el agua pueda cruzar.
- * 500 puntos cada vez que el agua cruce una intersección entre secciones.
- * 500 puntos por cada sección de reserva que el agua cruce.
- * 1.000 puntos por cada vez que utilices una sección de fin.
- * 100 puntos de penalización por cada pieza no usada que quede en la rejilla.
- * 50 puntos de penalización por cada sección sustituida.
- * Tus puntos se duplicarán por cada sección por la que el agua pase después de pulsar la tecla "F" que acelera el flujo de agua.

- Marcadores del modo experto:

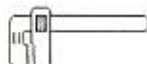
- Los mismos que el modo principiante además de:
- * 100 puntos extra cada vez que el agua cruce una sección elegida alternativamente del primero y del segundo distribuidor.

- Marcadores del modo competición:

- Los mismos que el modo principiante además de:
- * Los puntos obtenidos cuando el agua cruce además de los 500 puntos extra por las intersecciones serán adjudicados solamente al jugador que haya colocado estas secciones.
- * Los 100 puntos de penalización solamente se atribuyen al jugador que ha colocado la sección.
- * Los puntos de "sección de reserva" se atribuirán al jugador que ha colocado la sección anterior y que podrá ensamblarse con esta última.

CONSEJOS

- * Utiliza el modo de práctica para conseguir una buena estrategia de juego en Pipe Mania. Intenta memorizar las distintas secciones con el fin de poder colocarlas lo más rápido posible.
- * Si quieres conseguir una buena puntuación, no seas demasiado impaciente para pasar rápidamente al nivel superior, es mejor que intentes adquirir buenos reflejos y previsualizar tu conducto correctamente.
- * Piensa con adelanto. Si no necesitas una sección de inmediato, colócala en una posición en la que puedas conectarla más tarde. No olvides que sustituir secciones que no sirven para nada te quita tiempo y puntos.
- * Utiliza secciones de cruce con prudencia puesto que su número es limitado y cada una puede proporcionarte una buena cantidad de puntos.
- * No dudes en añadir la mayor cantidad de secciones posibles (incluso aunque ya hayas conseguido el mínimo) y utiliza la tecla "F". Esto te permitirá conseguir puntos extra.



KICKOFF 2

MENU PRINCIPAL

Hay nueve opciones en el menú principal:

JUEGO SIMPLE - Un juego simple puede ser entre un jugador y el ordenador o entre dos jugadores. Dos jugadores pueden unirse contra el ordenador o contra otros dos jugadores (AMIGA y ST sólo). Están disponibles un montón de opciones para cambiar las condiciones del partido y las muchas permutaciones de las opciones facilitan enorme variedad de juego.

LA LIGA - Hay una liga de 8 equipos durante 14 semanas. El Campeonato de Liga exige excelencia consistente. En la liga pueden jugar ocho jugadores y puede ser salvada para continuarse más tarde.

LA COPA - El Torneo de Copa se juega sobre la base de eliminatoria. Si hay empate, se juega un tiempo extra. Si el final persiste el empate, el ganador se decide por tiro de penalti.

INTERNACIONAL AMISTOSO - Esta opción permite jugar un partido simple utilizando equipos internacionales con sus distintos estilos de juego.

PRACTICA - Permite a uno o dos jugadores practicar habilidades con la pelota y aprender controles de balón sin ser molestado por el oponente.

OPCIONES - El menú OPCION establece las condiciones para JUEGO SIMPLE o INTERNACIONAL AMISTOSO. Las opciones deben seleccionarse antes de jugar el juego.

EVENTOS ESPECIALES - Se utiliza para cargar discos de datos para ser publicados en fecha posterior.

REPETICION DE LA ACCION - (DISCO SOLO) - Esta opción se usa para editar un archivo de repetición de la acción de goles para crear un disco de Goles Dorados.

DISEÑO DE UNIFORME - (IBM CGA y VGA, AMIGA y ST SOLO) - Esta opción permite el diseño de equipación personalizada sólo para un juego simple.

LAS OPCIONES

Una vez establecidas las opciones en este menú permanecerán igual hasta que se cambian. La condición DEFAULT está impresa en BOLD.

DURACION - 2x3, 2x5, 2x10 y 2x2. La Liga y Copa duran 2x5 minutos.

CAMPO - Una elección de cuatro superficies de juego (Excepto IBM).

* Normal: Bote y circulación normales.
* Pesado: Bote y circulación de la pelota disminuye. Resistencia del jugador disminuye.
* Mojado: Aumenta circulación y velocidad del balón.
* Artificial: Bote alto del balón. Aumenta circulación y velocidad de la pelota. Reducida resistencia del jugador.

VIENTO - Una elección de cuatro (Excepto IBM): Agagado, suave, medio y fuerte.

REEMPLAZAR TACTICAS - (Amiga, ST y IBM sólo). Cada equipo puede usar un total de cuatro tácticas en un partido. Estas tácticas pueden ser reemplazadas por otras cuatro tácticas en el disco de juego o en el disco de datos conteniendo tácticas diseñadas por el Player Manager. Ver TACTICAS (140) para más información.

TIEMPO EXTRA Y PENALTIES. Si o No: Si la respuesta es Si, se jugará un tiempo extra proporcional a la duración total del partido si el resultado es de empate después de tiempo total. El tiempo extra está dividido en dos partes y los equipos cambian después del medio tiempo. Si el resultado es todavía un empate, se decide el resultado por muerte rápida con el lanzamiento de penaltis. La opción se establece No en partidos de Liga y Si para torneos de Copa.

NIVEL DE HABILIDAD - Elección de cinco niveles: Internacional, primera, segunda, tercera y cuarta división. Los atributos y habilidades de los jugadores corresponden a la división. En un partido simple, se presentan plantillas idénticas para ambos equipos. Lo que asegura que el resultado depende de la habilidad de los jugadores únicamente. El nivel de habilidad de ambos jugadores puede establecerse independientemente. Esta facilidad permite igualar una plantilla novata con una internacional para hacer que un jugador experimentado con una plantilla de cuarta división pase un mal rato. Hay otro nivel especial (Amiga y ST) llamado PLAYER MANAGER. Esta opción permite cargar un equipo Player Manager junto con las tácticas actuales para jugar contra otro jugador o contra el ordenador a cualquiera de los cinco niveles de habilidad, o jugar contra otro equipo Player Manager.

OPCIONES LIGA - El nivel de habilidad al que se juega la Liga puede seleccionarse. Elige tercera división, primera división o nivel Internacional.

VELOCIDAD DE JUEGO (IBM, Amiga y ST sólo) - Se puede cambiar la velocidad del juego. A velocidad reducida, es posible jugar un partido muy táctico y ver cómo funcionan tus tácticas y la respuesta de tus oponentes. Hay tres opciones: NORMAL, MEDIA y BAJA.

DESPUES DEL TOQUE (Excepto IBM) - Si o No: Si la respuesta es Si, la dirección de la pelota puede modificarse por una corta duración después del toque. Ideal para hacer desviarse a la pelota.

SELECCIONA ARBITRO (Amiga, ST y IBM sólo) - Si o No. Puedes elegir entre 24 árbitros. Los árbitros juegan un papel muy importante en el partido.

LOS JUGADORES

Cada jugador sobre el terreno tiene una mezcla única de atributos y habilidades. Los atributos son: RITMO, RESISTENCIA, AGRESIVIDAD, ELASTICIDAD (PACE, STAMINA, AGRESION, RESILIENCIA). Las habilidades son: PASE, TIRO, PLACAJE (PASSING, SHOOTING, TACKLING).

La mezcla única determina la configuración del jugador, por ejemplo, un jugador con gran ritmo pero con poca resistencia no funcionará bien cuando el partido se acerca al final y debería ser sustituido si hay prórroga en un partido de copa. Igualmente, un jugador con alta agresividad irá a por un balón y si tiene buenas habilidades para el corte o placaje tendrá éxito en la posesión del balón pero si su habilidad para el placaje es baja es probable que entre en falta al contricante y puede ser sancionado con tarjeta roja si lo ve el árbitro.

SELECCIONANDO NIVEL DE HABILIDAD

Hay cinco niveles más un nivel especial. INTERNACIONAL • Primera división • Segunda división • Tercera división • Cuarta división

PLAYER MANAGER (Amiga y ST sólo) Para establecer el nivel de habilidad, selecciona OPCIONES en el Menú Principal y después selecciona NIVEL DE HABILIDAD en el Menú Opción. Un jugador o dos jugadores contra el ordenador.

Equipo A.
Dos jugadores contra cada uno: Jugador 1 Equipo A, jugador 2 Equipo B.

El nivel de habilidad de cada equipo puede establecerse independientemente. De esta forma estamos en condiciones de

que un jugador novato pueda jugar en términos iguales con un experto. Un novato utilizando una plantilla de jugadores internacionales con su gran ritmo y precisión de tiro puede dar un partido difícil a un experto con plantilla de cuarta división.

El nivel Player Manager te permite cargar un equipo entrenado en Player Manager para jugar contra otro equipo Player Manager o un equipo del ordenador de nivel de habilidad elegido. Cuando esté seleccionado el nivel Player Manager se te pedirá que insertes tu disco de datos P.M. en la disquetera. Se cargará la plantilla completa junto con las tácticas actuales. De todas formas, las tácticas actuales pueden reemplazarse con nuevas tácticas.

SELECCIONANDO NUMERO DE JUGADORES

Utilizando un adaptador de joystick, en el Amiga y ST pueden jugar de 1 a 4 jugadores. Otras máquinas son sólo para 2 jugadores. Se facilita opción de teclado si hay una provisión de 1 solo port de joystick. La pantalla SELECCION DE EQUIPO facilita la oportunidad de seleccionar número de jugadores y cómo van a jugar, por ejemplo, contra el ordenador, contra cada uno de los otros, etc.

OPCIONES DE JUEGO

Las cuatro opciones son seleccionadas via Menú Principal. PRECAUCION: Antes de seleccionar OPCIONES DE JUEGO, selecciona las condiciones requeridas del partido desde el menú OPCIONES.

JUEGO SIMPLE - Dos jugadores pueden jugar contra el ordenador o contra el otro. El partido Un jugador es contra el ordenador. En el Amiga y ST, 2 jugadores pueden jugar contra otros 2 jugadores. Seleccionando esta opción del menú se te preguntará: Número de jugadores: 1, 2, 3, 6, 4 (Amiga y ST). Las pantallas SELECCIONA EQUIPO te dan la oportunidad de seleccionar ambos equipos. El ganador del sorteo decide dónde jugar ARRIBA o ABAJO del campo. Se muestra el nombre del árbitro.

TÁCTICAS - Amiga y ST - Selecciona las tácticas al principio del partido utilizando el teclado. Las tácticas se pueden cambiar en cualquier momento durante el partido cuando la pelota está fuera de juego. IBM, Amiga y ST - Las teclas 1, 2, 3 y 4 están asignadas al Equipo A y 1, 2, 3 y 4 en el PAD NUMERICO están asignados al Equipo B. Presiona la tecla y los jugadores se moverán a las nuevas posiciones tácticas una vez que la pelota entra en juego de nuevo. IBM 64, Spectrum y Amstrad - El cambio de tácticas sólo está permitido en el descanso. Selecciona las tácticas de salida y cámbialas en el descanso si lo deseas.

SUSTITUCIONES - En cada partido están permitidas dos sustituciones. Mira 190 para más información.

INTERNACIONAL AMISTOSO - Esta opción te permite jugar un juego simple entre cualquiera de los equipos internacionales elegidos. Seleccionando esta opción se presenta una lista de todos los países. Ilumina EQUIPO y el primer país. Presiona el botón de juego para confirmar la elección. Repite el proceso para el EQUIPO B.

LA LIGA - La liga consiste en 8 equipos y dura 14 semanas. Hay 3 niveles de habilidad: Tercera, Primera e Internacional. Utiliza el menú de OPCIONES para establecer el nivel de habilidad. Si se omite, el nivel será primera división. Cuando la opción Liga está seleccionada en el Menú Principal, se muestra la tabla de la Liga con el número adecuado de equipos. Se dispone de las siguientes opciones:

CAMBIA NOMBRES EQUIPOS (Amiga, ST, IBM sólo) - Mueve el joystick arriba para iluminar un nombre de equipo. Presiona el botón de fuego y el cursor "flashera" al final del nombre del equipo. Utiliza el teclado para editar el nombre. Si es necesario, mueve el joystick para iluminar otro equipo.

SELECCIONANDO EQUIPO A JUGAR - Cuando aparece la Primera tabla, aparece la letra C contra todos los equipos para

indicar que todos los equipos están controlados por el ordenador. Para cambiar el equipo al joystick, por ejemplo, juega ese equipo en la liga: Mueve el joystick para iluminar el equipo y presiona F1.

CARGANDO EQUIPOS PLAYER MANAGER (Amiga y ST sólo) - Equipos Player Manager junto con sus tácticas actuales pueden ser cargados en la liga. Para cargar un equipo, mueve el joystick para iluminar el equipo que deseas reemplazar con el equipo Player Manager y presiona F3. Inserta tu disco de datos Player Manager en la disquetera y presiona el botón de juego. Repite el proceso para cargar otros equipos.

CARGANDO TACTICAS DISEÑADAS PLAYER MANAGER (Solo Amiga y ST) - Las tácticas diseñadas en el Player Manager pueden cargarse para cada equipo en la liga. Mueve el joystick para iluminar el equipo para el que quieres cargar nuevas tácticas y presiona F5. Inserta el disco de datos P.M. y presiona el botón de fuego. El directorio de tácticas actuales de equipos y el directorio de tácticas disponibles aparecerá. Ilumina las tácticas que quieres reemplazar en el directorio actual y presiona el botón de fuego. Mueve el joystick para iluminar las tácticas requeridas en el directorio disco de datos y presiona el botón de fuego. Repite el proceso si quieres reemplazar otras tácticas. Selecciona FIN cuando termines. Repite el proceso para otros equipos.

CARGA (LOAD) - Esta opción te permite cargar una liga salvada previamente y continuar el juego. Cuando se ejercita esta opción, ninguna de las opciones de antes pueden usarse. Inserta tu disco de datos con la liga previamente salvada en el drive y presiona el botón de fuego. Selecciona la liga que quieres jugar y presiona el botón de fuego.

CONTINUAR - Selecciona esta opción para jugar el partido de liga. Los dos equipos a jugar el próximo partido estarán iluminados. Si ambos equipos tienen J para control, el ordenador asignará J1 y J2 a los equipos. Las opciones en la parte de abajo de la pantalla mostrarán ahora SALVAR, JUEGA PARTIDO y ABANDONAR (SAVE, PLAY MATCH, QUIT).

SALVAR (SAVE) - Selecciona esta opción para salvar tu liga actual. Un disco FORMATEADO de calidad o un cassette virgen es necesario para salvar la liga.

Amiga ST, IBM - Inserta el disco en el drive y presiona el botón de fuego. Teclée el nombre bajo el que quieres salvar la liga o utiliza el nombre de archivo mostrado iluminándolo.

ABANDONAR (QUIT) - La liga es abandonada sin salvar y el programa vuelve al Menú Principal.

JUEGA PARTIDO (PLAY MATCH) - Las pantallas de selección de plantilla cada equipo se muestran al lado. El juego ahora sigue el procedimiento como se detalla para el juego simple. La tabla de la liga se pone al día después de cada partido.

PRECAUCION: Corresponde a los jugadores asegurarse de que no hay duplicación de nombres de equipos. La duplicación de nombres puede ocasionar que el programa se rompa. Te avisamos de que salves la liga a intervalos regulares.

LA COPA - El torneo de Copa es para 8 equipos y en base a eliminatorias. En caso de empate hay un tiempo extra. Si persiste el empate al final de la prórroga, la característica de tiro de penalti decide el resultado.

SELECCION DE EQUIPO

OPCIONES DE JUEGO
JUGANDO COMO EQUIPO - El jugador controla al jugador más próximo al balón.

JUGANDO EN POSICION - El jugador asume la identidad, ejemplo, las habilidades y atributos de un jugador sobre el campo y controlas este jugador a lo largo del partido. Si el jugador seleccionado se lesiona, asumes la identidad del sustituto.

NO PUEDES JUGAR COMO PORTERO
Amiga y ST: 1 a 4 jugadores utilizando adaptador de joystick. Todos los demás: 1 a 2 jugadores.
MODO EQUIPO - Dos jugadores pueden unirse para jugar

MUERTE RAPIDA POR LANZAMIENTO DE PENALTI

Si después de un tiempo extra el resultado es todavía de empate, tiene lugar un lanzamiento de penaltis. Cada equipo tira cinco penaltis por turno. El ganador es el equipo que consigue más goles. Si el número de goles sigue igual, cada equipo tira un penalti alternativamente. Después de que ambos lados han tomado su turno y hay una diferencia de goles, el equipo con más goles es declarado vencedor. Los tiros siguen hasta que haya una diferencia de goles.

GENERAL

En el juego, los árbitros tienen sus propias características y nivel de competencia. Algunos son más propensos que otros en acciones disciplinarias. Pueden mostrar tarjetas amarillas y rojas. Los jugadores con menor resistencia son propensos a cansarse y pierden ritmo y precisión. Los jugadores están también inclinados a perder tiempo si están venciendo por un margen pequeño.

COMANDOS POR TECLADO

	AMIGA P	ST P	IBM P
Pausa			
Cambiar tamaño			
SCANNER	X	X	-

IBM SCANNER conectado/desconectado - X

El scanner afecta a la velocidad del juego. Te aconsejamos que lo mantengas conectado tanto como puedas.

DISEÑO DE UNIFORME (Solo moquinas de 16 bits)

Los kit de colores se han establecido para máquinas de 16 bits. Pueden cambiarse para máquinas de 8 bits.

AMIGA, ST, IBM (EGA y VGA) - El uniforme del equipo puede cambiarse para un partido simple o internacional amistoso. Cada equipo tiene dos colores asignados. La combinación permite cualquier tipo de camisetas rayadas. Una elección de 16 colores está disponible. Selección de la caja de color y presiona el botón de fuego para circular a través de los colores. Cuando todos los cuatro colores se han seleccionado, mueve el joystick para seleccionar el estilo y presiona el botón de fuego. Aunque se muestran los 6 estilos, los gráficos para los 4 últimos estilos no están disponibles. **CAMISETA:** Color principal + segundo color o sólo color principal. **CALZÓN:** Segundo color sólo.

PRACTICA

Hay una opción para practicar HABILIDADES, PENALTI. Presiona ESC o Espacio (máquinas de 8 bits) para volver al MENU PRINCIPAL.

PRACTICAR HABILIDADES - Esta opción da la oportunidad al jugador de aprender movimientos de joystick y aumentar sus habilidades de pase y tiro. Las habilidades se pueden practicar a todos los niveles de habilidad con la opción UNO o DOS jugadores. Se practica sin ser molestado por el contrario. En la opción UN jugador, controlas al jugador más cerca del balón. En la opción DOS jugadores, el joystick 1 controla al jugador 9 y el joystick 2 controla al jugador. Esta opción te permite practicar Uno-Dos jugadores campo arriba y campo abajo. Los controles de joystick de Kick Off 2 son únicos y están diseñados para juego instintivo. Mira los controles y aprende a driblar, pasar, chutar, picar y cabecear la pelota. Utiliza la opción VELOCIDAD DE JUEGO (GAME SPEED) para perfeccionar las técnicas. Presiona ESC/Espacio para abandonar.

PRACTICAR PENALTI - Puedes practicar, tirar y defender penaltis contra el ordenador o contra otro jugador. Cada jugador tira y defiende cinco penaltis. Esta práctica es esencial para el éxito si hay lanzamientos de penalti al final de un partido de copa. Ver la sección PENALTI para descripción completa de cómo tirar un penalti y consultar CONTROL DEL PORTERO para defender penaltis. Presiona ESC/Space para abandonar.

REPETICION DE LA JUGADA (Solo disco)

Esta opción muestra el gol marcado, luego el jugador puede disfrutar los momentos gloriosos otra vez. Estos momentos gloriosos pueden ser salvados en un Disco de datos y saboreados posteriormente. Es posible también compilar un disco de GOLES DORADOS grabando los tantos excepcionales. LA OPCION ES DISPONIBLE SOLO PAR JUEGO SIMPLE.

Selección REPETICION DE LA JUGADA (ACTION REPLAY) en el Menú Principal. Selección la opción ALMACENAR (STORE). Se te preguntarán las siguientes cuestiones:

NOMBRE DE ARCHIVO: 8 caracteres máximo. (Por defecto: Repetición)

FECHA DEL PARTIDO: dd/mm/aa. (Por defecto: 03/05/90)

EQUIPO A: 8 caracteres máximo. (Por defecto: Anco 1)

EQUIPO B: 8 caracteres máximo (Por defecto: Ordenador).

NOMBRE JUGADOR 1: 8 caracteres máximo. (Por defecto: Anco)

NOMBRE JUGADOR 2: 8 caracteres máximo. (Por defecto: Ordenador).

La repetición de la jugada será almacenada bajo este nombre de archivo y contiene la información anterior y la identidad del equipo que consigue el gol.

La repetición de la jugada NO ES AUTOMÁTICA. Para ver la repetición, presiona la tecla R para pase normal y S para cámara lenta antes del próximo saque de centro. Si quieres salvar las repeticiones en un disco, inserta un disco de datos FORMATEADO en la disquetera. El disco debe usarse sólo para salvar REPETICIONES de jugada.

SALVANDO REPETICIONES EN UN DISCO DE DATOS - AMIGA, ST, IBM, CMB64: Presiona F1 durante la repetición para salvarla en el disco. **AMSTRAD, SPECTRUM:** Presiona SHIFT y la tecla A para almacenar la repetición.

EDITANDO LA REPETICION - Esta opción permite la edición de los goles para crear un disco de GOLES DORADOS. Se requiere un nuevo disco FORMATEADO. Esta opción es un programa sólo que requiere utilización extensiva de memoria. Una vez que la opción se ha usado, el ordenador debe ser apagado y recargar para jugar un juego.

SELECCIONA OPCION EDITAR EN LA REPETICION DE JUGADA EN EL MENU PRINCIPAL

Inserta el disco de datos en la disquetera y selecciona opción CARGA (LOAD). Aparecerá el directorio del disco. Selección el gol que quieres ver y presiona el botón de fuego. Presiona la barra de espacio para almacenar el gol en la memoria. Sólo unos pocos goles pueden almacenarse en la memoria al mismo tiempo. Inserta el disco GOLES DORADOS en la disquetera y selecciona la opción SALVAR (SAVE). Selecciona CLEAR para limpiar la memoria y cargar más Repeticiones de Jugadas. Repite el proceso para el resto de los goles en el Disco del Partido. El disco de GOLES DORADOS puede ser editado posteriormente para producir otro disco de GOLES DORADOS.

CARGA

MANTEN EL DISCO PROTEGIDO CONTRA ESCRITURA EN TODO MOMENTO

AMIGA: Inserta el disco KICK OFF 2 en la disquetera cuando el ordenador pregunte por WORKBENCH.

ATARI ST: Inserta el disco KICK OFF 2 en la disquetera y conecta el ordenador.

IBM PC/COMPATIBLE: Teclas KICK OFF 2 y presiona la tecla ENTER. El IBM requiere inicialización. Una vez que la selección se ha hecho, es almacenada en el disco y cargada con el juego.

QUITA LA PROTECCION DE ESCRITURA e inserta el disco en la disquetera. Responde a las sugerencias en pantalla. Cuando todas las preguntas hayan sido respondidas, el ordenador te preguntará que quites el disco y lo PROTEJAS DE ESCRITURA.

SPACE ACE

INSTRUCCIONES DE JUEGO

En el interior del paquete encontrarás cuatro discos, una tarjeta de registro y estas instrucciones. Cargando Space Ace

Usuarios de Amiga-1000

- Enciende tu ordenador. - Inserta KICKSTART 1.2 o posterior cuando aparezca el mensaje que lo indique. - Cuando se te pida el disco de WORKBENCH, inserta el Disco Uno de SPACE ACE en la unidad de disco interna. Usuarios del resto de modelos Amiga - Enciende el ordenador. - Cuando se te pida el disco de WORKBENCH, inserta el Disco Uno de SPACE ACE en la unidad de disco interna.

Usuarios de Atari ST

- Inserta el Disco Uno de SPACE ACE en la unidad de disco. - Enciende el ordenador. El juego se cargará automáticamente.

Nota para los usuarios de Atari: los usuarios de ordenadores Atari ST con unidades de disco de una sola cara tienen limitado el número de escenas que podrán jugar.

PARA EMPEZAR

Una vez cargado el juego, comenzará automáticamente el modo de demostración. La demostración muestra las escenas del primer disco y después vuelve a la pantalla del título. Para empezar a jugar pulse simplemente el botón de fuego del joystick o la tecla "0" del bloque de teclas numéricas en cualquier momento. Sabrás que el juego ha empezado cuando aparezca la pantalla del marcador del jugador. En esta pantalla puedes ver tus puntos conseguidos y el número de vidas que te quedan. La primera escena se cargará entonces automáticamente.

JUGANDO A SPACE ACE

Tú no controlas directamente todos los movimientos de Ace, lo que realmente controlas son sus reacciones a las cosas que ocurren a su alrededor. A medida que la animación va transcurriendo, debes decidir en qué dirección debe moverse Ace en la pantalla y cuándo. Para terminar una escena con éxito debes realizar un movimiento con el joystick o pulsar el botón de fuego cuando Ace está en peligro. La precisión en los movimientos es muy importante, y con frecuencia puedes hacer el movimiento correcto, pero en el momento equivocado. Además, muchas escenas requieren más de un movimiento.

Si tienes problemas, mira la animación con atención y mueve a Ace en la dirección más segura o, si no hay ninguna dirección segura, pulsa el botón de fuego para utilizar la pistola de láser de Ace. Si estás seguro de que sabes cuál es el movimiento correcto intenta variar el tiempo cuando lo realices, un poco antes o un poco después. No te sorprendas si Ace no se mueve inmediatamente después de haber movido el joystick. Deberás esperar a que la animación termine y si hiciste el(los) movimiento(s) correcto(s) podrás continuar con la siguiente escena. No te sorprendas cuando veas a Dexter en una escena y a Ace en otra. Ace ya ha sido alcanzado una vez por el Rayo Infante y se transforma de uno a otro entre algunas de las escenas.

Dispones de tres vidas y por cada 10.000 puntos recibes una vida extra. El juego finalizará si pierdes todas tus vidas o completas todas las escenas de los cuatro discos. De vez en cuando será necesario cambiar el disco de la unidad. Después de haber completado con éxito las escenas de un disco, se te pedirá que insertes el siguiente para que así el juego pueda continuar. NUNCA saques el disco de la unidad mientras estás jugando, a menos que se te pida, ya que si lo haces lo que conseguirás será dañar el disco.

CONTROLES

Usuarios de Amiga/PC

Hay dos formas de controlar a Ace: puedes utilizar un joystick conectado al port 2, situado al lado del port del ratón, o el bloque de teclas numéricas del teclado. Las direcciones que necesitarás serán ARRIBA (8), ABAJO (2), IZQUIERDA (4) y DERECHA (6). Para utilizar la pistola de láser de Ace pulsa el BOTON DE FUEGO del joystick o la tecla "0" del bloque de teclas numéricas.

Usuarios de Atari

Igual que en el caso anterior, excepto que el joystick debe conectarse en el port 2, situado en la base del ordenador.

PARA TERMINAR EL JUEGO

Usuarios de Amiga

Para dejar de jugar reinicializa simplemente tu Amiga pulsando la tecla CTRL y las dos teclas AMIGA (en algunas máquinas la tecla COMMODORE y la tecla AMIGA) simultáneamente. La pantalla se pondrá en blanco y entonces deberás sacar el(los) disco(s) de la(s) unidad(es).

Usuarios de Atari

Para dejar de jugar pulsa simplemente el interruptor de reinicialización situado en la parte posterior de tu ordenador. Entonces puedes sacar el disco de la unidad con total seguridad.

PARA SALVAR TU POSICION

Para salvar tu posición pulsa la tecla "S" durante una escena, y una vez que la hayas completado con éxito podrás grabar la posición en un disco en blanco. Saca el disco del juego de la unidad e inserta el que vayas a utilizar para grabar. Tu posición se salvará entonces y de nuevo se te pedirá que insertes el disco del juego.

NOTA: los datos que fueras almacenados en ese disco SE BORRARAN. Asegúrate de utilizar un disco vacío o uno que sólo vayas a emplear para salvar en él tus posiciones. También es innecesario formatear el disco de la Posición.

PARA CARGAR UNA PARTIDA SALVADA

Para cargar una partida grabada anteriormente, pulsa la tecla "L" durante una escena y se te pedirá que insertes el disco de la Posición. Saca el disco del juego de la unidad interna y reemplázalo por el disco de la Posición. La última posición salvada se cargará y después se te pedirá que introduzcas el disco apropiado para continuar. **NOTA:** puedes cancelar cualquiera de las operaciones pulsando la tecla ESC cuando en la pantalla aparezca el mensaje "Insert SAVE Disk".

PARA DETENER EL JUEGO

Puedes detener momentáneamente el juego en cualquier momento pulsando la tecla "P" del teclado. Para seguir jugando, pulsa "P" de nuevo y la partida se reanudará.

ACTIVANDO/DE SACTIVANDO EL SONIDO

Puedes activar o desactivar el sonido pulsando la tecla "A" en el teclado.

JUGANDO EN LA ESCENA UNO

Borl aparecerá desde su estación espacial volando en una plataforma anti-gravedad. Disparará su pistola de láser hacia las rocas que rodean al joven Ace. Justo antes del tercer disparo, muévete a la DERECHA y Dexter saltará detrás de la gran roca de la parte derecha de la pantalla. Borl disparará de nuevo, alcanzando la parte superior de la roca. Antes de que Borl dispare de nuevo,

múevete a la IZQUIERDA y Dexter saltará de detrás de la roca al centro de la pantalla. Borf le seguirá y disparará de nuevo su pistola. Antes de que Borf pueda disparar, múevete hacia ABAJO. Dexter saltará detrás de la roca de nuevo y con esto la escena habrá terminado. Ayudas para las escenas de Space Ace

Escena 1 Borf sale de su nave en una plataforma anti-gravedad. A medida que se aproxima a Dexter, Borf empieza a disparar su pistola de láser. Dexter debe esquivar los disparos, ocultándose detrás de las rocas que tiene a los lados.

Escena 2 Después de librarse de Borf, Dexter corre hacia su nave espacial. Pero antes de llegar a ella debe cruzarse en el camino de un robot flotante que va destruyendo el suelo por donde pisa. Dexter debe esquivar los brazos apisonadores y atravesar el suelo destruido.

Escena 3 Más robots flotantes vienen volando hacia Dexter y debe esquivar los disparos de láser para llegar hasta su nave.

Escena 4 Dexter ha conseguido llegar a la nave y ahora está volando hacia la Estación Espacial de Borf. Dexter debe reducir la velocidad de la nave para no aterrizar demasiado ruidosamente en la estación.

Escena 5 Dentro de la estación un enorme y asqueroso monstruo verde sale tambaleándose del barro para comerse a Ace. Ace debe matar al monstruo antes de que se lo coma.

Escena 6 Dexter está en una sección de un puente roto y un enorme brazo apisonador aparece para aplastar el puente. Dexter debe saltar del puente a un lugar seguro.

Escena 7 Dexter debe saltar ahora a una plataforma en movimiento para conseguir cruzar el resto del puente.

Escena 8 Dexter está corriendo por un camino de rocas cuando de repente aparece un terrorífico monstruo color púrpura. Dexter debe saltar a través de las fauces abiertas del monstruo y correr a un lugar seguro.

Escena 9 Otro monstruo de color púrpura aparece en el camino y Dexter debe esquivar la boca abierta del monstruo.

Escena 10 Tras escapar de las criaturas de color púrpura, ¡Dexter es atrapado por el tentáculo del más grande de los monstruos de color púrpura! Dexter debe matar al monstruo antes de que le devore.

Escena 11 Dexter se cae sobre un puente de piedra, delante de dos cavernas. A los lados del puente aparecen dos monstruos de color púrpura tambaleándose y esperando a que se mueva. Dexter debe conseguir entrar en una de las cavernas antes de que dos gatos azules le agarren desde atrás.

Escena 12 Dexter está ahora en el centro de la estación. Debe encontrar el camino a través del laberinto de corredores y edificios para llegar hasta donde está el maléfico Borf. ¡Pero a su alrededor hay unas extrañas criaturas con aspecto de perros protegiéndole! Cuando Dexter corre y cruza una intersección, dos de estas criaturas aparecen de ambos lados para intentar detenerle. Dexter debe esquivar a las criaturas cuando salten hacia él.

Escena 13 Los perros aparecen por delante, por detrás y a ambos lados de Dexter intentando matarle. Dexter debe continuar avanzando uno de los corredores.

Escena 14 Las extrañas criaturas siguen a Dexter a través de un estrecho corredor, entre filas de conductos de energía. Dexter debe salir de entre los conductos antes de que tomen vida o los perros le atrapen.

Escena 15 Ace está entre dos robots de seguridad de Borf. Elevan sus lanzadores de láser y ¡disparan! Ace debe esquivar los rayos de láser y atravesar otro corredor.

Escena 16 Ace se abre paso por un corredor y atraviesa varios conductos de energía. Cuando pasa a través de ellos, ¡los conductos toman vida! Ace debe esquivar los rayos de energía antes de que le frían vivo.

Escena 17 Dexter continúa su carrera por los corredores y debe esquivar otro rayo de láser.

Escena 18 La fortaleza de Borf ya está a la vista, pero antes de llegar Dexter debe detenerse y esquivar otro rayo de láser.

Escena 19 Dexter se abre paso por el último corredor y debe subir hasta el centro de control de Borf.

Escena 20 Ace está ahora en el centro de control y Borf ataca grandísimo su lanza antes de tumbar a Ace de una patada. Ace debe bloquear el giro de la lanza antes de que le golpee.

Escena 21 Ace sigue enzarzado con Borf en un combate mano a mano. Con su brillante lanza en ristre, Borf ataca. Ace debe bloquear los golpes de Borf antes de que éste consiga dejarle inconsciente.

Escena 22 De nuevo Borf gira su lanza hacia la cabeza de Ace. Ace debe bloquear el golpe antes de que le deje fuera de combate.

Escena 23 ¡Ace va a atacar! Borf bloquea el ataque de Ace y lo contrarresta con una patada circular. Ace debe esquivar la patada antes de atacar de nuevo.

Escena 24 Por la espalda Ace es vulnerable y Borf no esperará a que se vuelva. Borf gira su lanza para golpear a Ace, pero éste debe esquivar el golpe.

Escena 25 Ace permanece frente a Borf esperando su siguiente movimiento. Borf gira su lanza una y otra vez. Ace debe saltar por encima de la lanza y esquivar el golpe.

Escena 26 ¡Borf ataca de nuevo! Ace debe esquivar el puñetazo antes de saltar sobre la espalda de Borf.

Escena 27 Los pequeños y azules gorilas de Borf vienen en su ayuda. Ace no puede detenerlos, así que debe saltar de la espalda de Borf.

Escena 28 Utilizando la cuerda, Ace debe saltar hacia la plataforma en la que Kimberly está atrapada.

Escena 29 Con Kimberly liberada, Ace aterriza sobre una piscina de lava, situada en la parte superior de la plataforma. Mientras Ace espera, la lava avanza lentamente por los márgenes de la plataforma. Ace debe saltar de la plataforma para llegar a un sitio seguro.

Escena 30 Ahora que Kimberly está segura, Ace debe alcanzar a Borf antes de que el Rayo Infante le alcance a él. Corriendo por una plataforma del interior de la estación, Ace debe esquivar el rayo sin salirse de la plataforma.

Escena 31 Borf dispara su Rayo Infante de nuevo. Dexter debe esquivarlo sin caerse del puente por el que está corriendo.

Escena 32 Ace cruza un puente lleno de espejos alineados cuando Borf vuelve a disparar. El Rayo Infante destruye el puente que está delante de Ace.

Escena 33 Borf carga el Rayo Infante y dispara. Esta vez Ace no tiene escapatoria. La única opción es colocar un espejo en la trayectoria del rayo.

SPACE ACE PROTECTION - SIDE 2