



SYSTEM 4
de España, S. A.
Pza. de los Mártires, 10
28034 MADRID
Tel.: 735 01 02
Fax: 735 06 95

KICK OFF 2

1.0. INTRODUCCION

KICK OFF 2 conserva el ritmo y la precisión de **KICK OFF**, universalmente aclamado. Una simulación de fútbol con campo de tamaño total y "scrolling" multidireccional con los jugadores, marcas, goles, etc., en proporciones correctas. Ambos equipos disputan el partido de acuerdo estrictamente con las tácticas. Los jugadores se mueven a la posición para recibir pases y ganar la posesión. La pelota, como en el juego real, circula delante del jugador haciendo que la habilidad sea más importante que la suerte. Como en el fútbol real, **KICK OFF 2** exige habilidad en el control del balón para pasar, driblar, chutar, etc. Precisión en el tiro, habilidad para hacer un regate o para disparar a gol cuando sacas un tiro libre. Todas esas situaciones van a exigirte mucha práctica. La opción de práctica te permite establecer situaciones sin oponente. Tómate tiempo y practica hasta la perfección. Si se van a unir dos jugadores, es la oportunidad ideal para practicar UNO-DOS arriba y abajo del campo.

Cada jugador en el terreno tiene una combinación única de atributos y habilidades oportunas para el nivel de habilidad al que se está jugando el partido. Un Internacional es superior a un jugador de cuarta división en todas las secciones.

Se facilitan un montón de opciones para el juego. Una de las op-

ciones más útiles es la posibilidad de establecer los niveles de habilidad de ambos equipos independientemente.

Hay una liga y un torneo de copa con tiros de penalti en caso de empate. Hay una opción para cargar tu propio equipo de Player Manager junto con tus propias tácticas para jugar contra otro equipo Player Manager en un juego simple o introducir Liga y Torneo de Copa.

La selección de Eventos Especiales en el menú principal permite discos de datos para cargar.

KICK OFF 2 permite también cambiar los colores de las bandas de las camisetas en los ordenadores Amiga, ST y IBM compatibles. En el Amiga y ST expandido, hay efectos de sonido adicionales.

La facilidad de Repetición de la jugada te permite ver los goles a ritmo normal o a cámara lenta y recopilar tu propio disco de Goles Dorados.

Hay 24 árbitros y tienen cada uno su propio temperamento. Sabrás rápidamente qué árbitro está "corto de vista" y cuál tiene un "paquete de tarjetas rojas" para distribuir. Por otra parte, como todo ser humano, los árbitros tienen días buenos y días malos. ¡Nunca vas a saber si el árbitro va a tener un día bueno o malo!

2.0. MENU PRINCIPAL

Hay nueve opciones en el menú principal:

2.1. JUEGO SIMPLE.—Un juego simple puede ser entre un juga-

dor 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.

2.2. 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.

2.3. LA COPA.—El Torneo de Copa se juega sobre la base de eliminatoria. Si hay empate, se juega un tiempo extra. Si al final persiste el empate, el ganador se decide por tiro de penalti.

2.4. INTERNACIONAL AMISTOSO.—Esta opción permite jugar un partido simple utilizando equipos internacionales con sus distintos estilos de juego.

2.5. PRACTICA.—Permite a uno o dos jugadores practicar habilidades con la pelota y aprender controles de balón sin ser molestado por el oponente.

2.6. OPCIONES.—El menú OPCION establece las condiciones para JUEGO SIMPLE o INTERNACIONAL AMISTOSO. Las opciones deben seleccionarse antes de jugar el juego.

2.7. EVENTOS ESPECIALES.—Se utiliza para cargar discos de datos para ser publicados en fecha posterior.

2.8. 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.

2.9. DISEÑO DE UNIFORME - (IBM CGA y VGA, AMIGA y ST SOLO).—Esta opción permite el diseño de equipación personalizada sólo para un juego simple.

3.0. LAS OPCIONES

Una vez establecidas las opciones en este menú permanecerán igual hasta que se cambian. La condición DEFAULT está impresa en BOLD.

3.1. DURACION.—2×3, 2×5, 2×10 y 2×2. La Liga y Copa duran 2×5 minutos.

3.2. 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.

3.3. VIENTO.—Una elección de cuatro (Excepto IBM): Apagado, suave, medio y fuerte.

3.4. 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 (14.0) para más información.

3.5. TIEMPO EXTRA Y PENALTIS.— Sí o No: Si la respuesta es Sí, se jugará un tiempo extra proporcional a la duración total del partido si el resultado es de empate después del 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 Sí para torneos de Copa.

3.6. 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. Ver 5.0 para instrucciones.

3.7. OPCIONES LIGA.—El nivel de habilidad al que se juega la Liga puede seleccionarse. Elige tercera división, primera división o nivel Internacional.

3.8. 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.

3.9. DESPUES DEL TOQUE (Excepto IBM).—Sí o No. Si la respuesta es Sí, la dirección de la pelota puede modificarse por una corta duración después del toque. Ideal para hacer desviarse a la pelota.

3.10. SELECCIONA ARBITRO (Amiga, ST y IBM sólo).— Sí o No. Puedes elegir entre 24 árbitros. Los árbitros juegan un papel muy importante en el partido.

4.0. LOS JUGADORES

Cada jugador sobre el terreno tiene una mezcla única de atributos y habilidades.

Los atributos son: RITMO, RESISTENCIA, AGRESIVIDAD, ELASTICIDAD (PACE, STAMINA, AGGRESSION, RESILIENCE).

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.

5.0. 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 está 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.

6.0. 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 sólo port de joystick.

La pantalla SELECCION DE EQUIPO (Ver 8.0) 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.

7.0. OPCIONES DE JUEGO

Las cuatro opciones son seleccionadas vía Menú Principal.

PRECAUCION: Antes de seleccionar OPCIONES DE JUEGO, selecciona las condiciones requeridas del partido desde el menú OPCIONES (Ver 3.0).

7.1. 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 ó 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.

7.1.1. 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.

CBM 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.

7.1.2. SUSTITUCIONES

En cada partido están permitidas dos sustituciones. Mira 19.0 para más información.

7.2. 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.

7.3. 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:

7.3.1. 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 "flashear" al final del nombre del equipo. Utiliza el teclado para editar el nombre. Si es necesario, mueve el joystick para iluminar otro equipo.

7.3.2. 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:

Máquinas de 8 bits: Mueve el joystick para iluminar el equipo y presiona el botón de fuego. C cambiará a J. Si dos equipos controlados por joystick están jugando un partido, J1 o J2 aparecerán en la columna para mostrar qué equipo está controlando cada joystick.

Máquinas de 16 bits: Mueve el joystick para iluminar el equipo y presiona F1.

7.3.3. 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.

7.3.4. CARGANDO TACTICAS DISEÑADAS PLAYER MANAGER (Sólo 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 juego. 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 juego. Mueve el joystick para iluminar las tácticas requeridas en el directorio disco de datos y presiona el botón de juego. Repite el proceso si quieres reemplazar otras tácticas. Selecciona FIN cuando termines.

Repite el proceso para otros equipos.

7.3.5. 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.

CBM 64, Spectrum y Amstrad, CASSETTE.—La liga es salvada con un nombre de archivo. La primera liga en el cassette es salvada. Identifica la liga en la etiqueta del cassette cuando la salves.

CBM 64, Spectrum y Amstrad, DISCO.—La liga es salvada bajo nombre fijados LIGA 1 a 10 (LEAGUE 1 a 10). Selecciona el nombre con el joystick y presiona el botón de fuego.

7.3.6. 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).

7.3.7. 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. Teclea el nombre bajo el que quieres salvar la liga o utiliza el nombre de archivo mostrado iluminándolo.

CBM 64, Spectrum, Amstrad, DISCO.—La liga es salvada bajo los nombres LIGA 1 a 10 (LEAGUE 1 a 10). Ilumina el nombre y presiona el botón de fuego.

CBM 64, Spectrum, Amstrad, CASSETTE.—La liga es salvada sin un nombre de archivo. Inserta una cassette virgen en el grabador, presiona PLAY/RECORD. Presiona el botón de fuego para empezar a salvar.

7.3.8. ABANDONAR (QUIT)

La liga es abandonada sin salvar y el programa vuelve al Menú Principal.

7.4. JUEGA PARTIDO (PLAY MATCH)

Las pantallas de selección de plantilla para cada equipo se mues-

tran 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.

7.4.1. 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 tiros de penalti decide el resultado (Ver 15.0 para reglas).

Todas las instrucciones aplicables en 7.3.

8.0. SELECCION DE EQUIPO

8.1. 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 contra el ordenador o contra otros dos jugadores. Ambos jugadores pueden jugar sólo en posición.

3 jugadores : El tercer jugador (Joystick 3) juega en MODO EQUIPO con jugador 1.

4 jugadores : El cuarto jugador (Joystick 4) juega en MODO EQUIPO con jugador 2.

1 jugador sólo: El jugador 1 controla el EQUIPO A usando el joystick 1. Puede elegir jugar como equipo o en posición.

2 jugadores : Dos jugadores pueden jugar en MODO EQUIPO contra el ordenador o contra otro. En el último caso tienen que jugar en posición o como equipo.

Una plantilla de 16 jugadores con habilidades y atributos perteneciendo al nivel de habilidad seleccionado se muestran primero para el equipo A. Se muestran los nombres de los jugadores y su posición en el campo.

El ordenador ya ha seleccionado los números de las camisetas de los jugadores y de los sustitutos 12 y 14. Estas no son necesariamente las mejores selecciones. Si quieres cambiar la selección, mueve el joystick arriba y abajo para iluminar el nombre del jugador y a la izquierda o derecha para iluminar el número de la camiseta.

8.2. UN JUGADOR EQUIPO A

8.2.1. JUEGA COMO EQUIPO: Selecciona icono J.S.1 y presiona botón de juego. Selecciona FIN (DONE) y presiona botón de juego.

8.2.2. JUEGA EN POSICION: Selecciona icono J.S.1 y presiona botón de juego. Mueve el joystick para iluminar el jugador cuya identidad quieres asumir y presiona el botón de juego. Selecciona FIN (DONE).

8.2.3. CANCELA A JUEGO EN POSICION O CAMBIA EL JUGADOR: Ilumina el jugador seleccionado y presiona el botón de juego.

8.3. DOS JUGADORES

CONTRA OTROS

EQUIPO A: Jugador 1 selecciona J.S.1 y presiona botón de juego.

JUEGO EN POSICION: Como en 8.2.2.

JUEGO COMO EQUIPO: Selecciona FIN (DONE) y presiona botón de juego.

EQUIPO B: Jugador 2 selecciona J.S.2 y presiona botón de juego.

Después como en EQUIPO A

MODO EQUIPO

EQUIPO A: Jugadores 1 y 2 seleccionan J.S.1 y J.S.2 respectivamente y los jugadores identidades. Selecciona FIN (DONE).

8.4. TRES JUGADORES (Amiga y ST - Joystick sólo)

EQUIPO A: Jugador 1 selecciona J.S.1 y jugador 3 selecciona J.S.3 Sigue el procedimiento para MODO EQUIPO.

EQUIPO B: Jugador 2 selecciona J.S.2. Selecciona FIN (DONE) para jugar como equipo o jugador y FIN (DONE) para jugar en posición.

8.5. CUATRO JUGADORES (Amiga y ST - Joystick sólo)

EQUIPO A: Como para 3 jugadores.

EQUIPO B: Jugador 2 selecciona J.S.2 y jugador 4 selecciona J.S.4. Sigue el procedimiento para MODO EQUIPO.

8.6. SELECCIONANDO TACTICAS INICIALES

AMIGA, IBM Y ST.—Se muestran los nombres de las cuatro tácticas actuales en uso. Utiliza el teclado como se describe en 7.1.1. para seleccionar las tácticas al comienzo.

MAQUINAS 8 BITS.—Se muestran las tácticas disponibles. Mueve el joystick para iluminar las tácticas y presiona el botón de fuego.

9.0. CONTROL DEL JUGADOR

9.1. MOVIMIENTO.—El jugador se mueve en las ocho direcciones de joystick.

9.2. CABECEAR.—Si el balón está en el aire, presionando el botón de fuego hará el salto el jugador controlado. Mueve el joystick en la dirección en la que quieres cabecear la pelota cuando el jugador está en el aire.

9.3. ENTRADA DE BLOQUEO.—El propósito de esta entrada es ganar la posesión del balón al oponente. La entrada tiene que ser desde el frente o sorprendiendo al contrario quitándole el balón mientras que la pelota circula delante del jugador. Entrar al contrario desde atrás es FALTA.

9.4. ENTRADA DESLIZANTE.—Esta entrada puede hacerse desde cualquier dirección. Una entrada deslizante sobre un contrario sin balón es FALTA. Si la pelota está sobre la hierba, presiona el botón de fuego para hacer una entrada deslizante. Tienes que tocar la pelota antes que el oponente, para evitar que te penalicen. Una entrada deslizante desde atrás es FALTA.

9.5. TIJERETA (Amiga y ST sólo).—Invierte la dirección del joystick cuando la pelota está en el aire. Realizarás un golpe de tijera.

10.0. CONTROL DEL BALON

Los controles del balón en KICK OFF 2 han sido diseñados especialmente para conseguir un uso sencillo. En un partido de movimientos rápidos y bajo presión, no hay tiempo para recordar movimientos de joystick complicados. La acción tiene que ser instintiva. Los controles son sencillos y pueden aprenderse y practicarse a la perfección en la opción PRACTICA del Menú principal. El control de la pelota resulta todavía más absoluto si se utiliza la opción DESPUES DEL TOQUE.

10.1. DRIBLAR

La pelota circula delante del jugador. La distancia a la que la conduce depende de la velocidad del jugador en el momento del contacto.

10.2. CHUTAR

Presionando el botón de fuego DESPUES de tocar la pelota, la lanzará en la dirección que el jugador está encarando.

10.3. PARAR EL BALON

Presiona el botón de juego ANTES de tocar el balón. Quedará detenida y dará control total al jugador.

10.4. PASAR

Tienes que PARAR la pelota para poderla PASAR. Mantén el botón de fuego apretado y mueve el joystick en la dirección que quieres pasar el balón antes de soltar el botón de fuego. Soltando el botón de fuego cuando el joystick está centrado te llevará de nuevo a la acción de DRIBLAR. El jugador volverá en la dirección del joystick y empieza a driblar y conducir la pelota en esa dirección. Chutará en esa dirección si el botón de fuego está presionado.

10.5. PICAR

Si la pelota está sobre la hierba, invirtiendo la dirección del joystick picará el balón.

10.6. DESPUES DEL TOQUE

Esta opción puede activarse en el Menú de Opciones. Permite al jugador alterar la dirección de la pelota una pequeña cantidad después de haber disparado. La dirección debe ser cambiada inmediatamente después del disparo ya que el control es efectivo sólo por un tiempo muy corto. Con la práctica, esta característica puede usarse con efectos terribles. Mueve el joystick en la dirección que quieres que vaya la pelota (sólo posiciones del joystick hacia adelante) inmediatamente después del tiro.

11.0. CONTROL DEL PORTERO

El portero está controlado por el ordenador, excepto en los casos siguientes:

11.1. DEFENDIENDO UN PENALTI

El control es transferido al jugador principal. El portero está parado en el centro y empieza a moverse en cuanto que se presiona el botón de fuego. Cuanto más tiempo está presionado el botón de fuego más grande es el movimiento.

- | | | | |
|--------------------------------------|---|---|---|
| A. Salto arriba. | | A | |
| B. Estirada a la escuadra izquierda. | | | |
| C. Estirada a la escuadra derecha. | B | | C |
| D. Estirada media altura izquierda. | | | |
| E. Coger la pelota. | D | E | F |
| F. Estirada media altura derecha. | | | |
| G. Estirada izquierda al suelo. | G | | H |
| H. Estirada derecha al suelo. | | | |
| J. Parar. | | J | |

11.2. HACIENDO SAQUES DE PUERTA

El portero hace automáticamente el saque de puerta a menos que el jugador quiera hacerlo. Si el jugador no ejercita la opción rápidamente, el ordenador tomará el control. Mueve el joystick en la posición requerida antes de que el portero saque. Presiona el bo-

tón de juego para botar el saque al campo para coger al contrario fuera de posición o parar la pérdida de tiempo del portero.

- | | | |
|--------------------|---------------------|---------------------|
| A. Fuerte adel. | B. Fuerte a la izq. | C. Fuerte a la der. |
| D. Medio a la izq. | E. Medio adel. | F. Medio a la der. |
| G. Suave a la izq. | H. Suave a la der. | J. Suave adel. |

11.3. CONTROLES

AMIGA, ST, CBM 64, IBM: sólo joystick.

AMIGA, ST: Jugadores 3 y 4 requiere adaptador especial de joystick.

IBM: Se requiere una TARJETA DE JUEGOS con dos ports para joystick.

IBM: Teclado segundo jugador:

| | | |
|-----------|--------------|----------------|
| ARRIBA: Q | IZQUIERDA: O | FUEGO: ESPACIO |
| ABAJO: A | DERECHA: P | |

SPECTRUM: Joystick o teclado. Kempston o Sinclair 1 joystick compatibles. Detalles del teclado:

| | Jugador 1 | Jugador 2 |
|-----------|-----------|-----------|
| ARRIBA | Q | P |
| ABAJO | A | L |
| IZQUIERDA | Z | N |
| DERECHA | X | M |
| FUEGO | C | B |

Los jugadores pueden usar una combinación de teclado sólo, teclado y Kempston, Kempston y Sinclair, etc.

AMSTRAD: Los jugadores pueden usar teclado o joystick. Los controles de teclado son los mismos que para Spectrum.

11.4. ABANDONAR PARTIDO O PRACTICA

Puedes abandonar un juego simple o Internacional amistoso o el Modo Práctica. Un juego de liga o un partido de copa no puede ser terminado.

AMIGA, ST, IBM, CBM 64: Presiona tecla ESC.

SPECTRUM: Presiona T para pausar el juego y después presiona la tecla C.

AMSTRAD: Presiona T para pausar el juego y después presiona la tecla ESC.

12.0. ESTABLECER MOMENTOS ESPECIALES

12.1. SAQUES DE CORNER

12.1.1. SELECCIONANDO TIPO DE SAQUE DE CORNER

Hay una elección de 9 saques de córner. Aparece un panel de selección mostrando el poste de gol y la bandera de córner. El panel de selección es realmente la cara del balón que el jugador golpeará:

- Pegando a la pelota abajo eleva el balón a la altura del larguero.
- Pegando a la pelota en medio lanza la pelota a media altura.

- Pegando a la pelota arriba mantiene el balón abajo a la altura de los pies.
- Pegando a la pelota en sentido opuesto al gol riza la pelota en dirección al gol.
- Pegando a la pelota recto la mantiene derecha.
- Pegando a la pelota próximo al gol riza el balón hacia afuera del gol.

Una vez que la pelota ha sido golpeada, se aplican los controles normales. Mira al scanner para ver las posiciones de tus jugadores y selecciona el saque de córner más conveniente y presiona el botón de fuego.

12.1.2. POTENCIA DE LOS SAQUES DE CORNER

La duración que el botón de fuego se mantiene presionado para seleccionar el tipo de córner determina la potencia del saque. Un golpecito corto producirá un saque corto (por ejemplo, para pasar a un jugador cercano al banderín de córner). Un saque potente llevará el balón a los jugadores al otro lado o incluso sacará la pelota fuera del campo.

12.2. PENALTIS

El ángulo y la altura del tiro están controlados para permitir al lanzador poner la pelota en cualquier lugar de la red.

El puntero sobre una barra se mueve rápidamente de izquierda

a derecha indicando la dirección horizontal de la pelota si se tira a ese punto. Presiona el botón de fuego para empezar. Cuanto más tiempo esté presionado más se levantará la pelota. Es posible por tanto tirar a las escuadras o tirar raso o pasarse. Un golpecito corto mantendrá la pelota sobre el suelo. Durante los penaltis, el control del portero pasa al jugador principal. Ver instrucciones de CONTROL DEL PORTERO.

12.3. TIROS LIBRES (Excepto IBM)

La selección del tiro libre se produce si hay una falta de un jugador defensor dentro de un sector restringido en frente de la boca del gol defendida.

12.3.1. SACANDO TIROS LIBRES

La pelota se pone donde se produce la falta. Unos metros a cada lado del balón está un jugador del equipo que saca el tiro libre. Si dos jugadores están en el modo equipo, el jugador principal saca el tiro libre y el otro jugador controlado se sitúa en el lado próximo al gol.

Presiona el botón de fuego para empezar. La duración del tiempo que el botón de juego está presionado determina la altura del balón. Cuanto más tiempo está presionado, más alta irá la pelota. La potencia del tiro está controlada al azar por el ordenador. Hay dos diferentes controles de joystick: ANTES de tocar el balón y

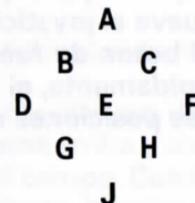
DESPUES del toque:

ANTES

- A. Salto sobre el balón.
- B. Suave tendencia izquierda.
- C. Suave tendencia derecha.
- D. Más tendencia izquierda.
- E. Tiro recto.
- F. Más tendencia derecha.
- G. Pasa balón a jugador de la izq.
- H. Pasa balón a jugador de la der.

DESPUES

- Pica la pelota.
- Pica y da efecto a la pelota.
- Pica y da efecto a la pelota.
- Da efecto al balón.
- No acción.
- Da efecto al balón.



Sólo el jugador sacando el tiro libre tiene control del efecto del balón. Con la práctica, puede pica la pelota dentro de la red contraria o desviarla alrededor de la barrera contraria. Los controles dan control infinito del saque y, con la práctica, dan un partido ganador. Si se pasa la pelota a otro jugador, entran en función los controles normales.

Si el jugador principal salta sobre la pelota, en ausencia de un jugador controlado, uno de los jugadores próximos al balón hará el saque.

12.3.2. DEFENDIENDO TIROS LIBRES

Una barrera de jugadores formada a 9 metros (aprox.) de la pelota en el camino directo del balón.

12.4. SAQUE DE BANDA

El ordenador lanza el balón automáticamente al jugador más cercano en posición de recibir la pelota. De todas formas, el jugador puede asumir el control. Hay una opción para hacer un saque CORTO o un saque LARGO. Mueve el joystick en las 5 posiciones hacia adelante y presiona el botón de fuego para un lanzamiento corto. Si no se presiona rápidamente, el ordenador hará automáticamente el saque. Las tres posiciones atrás, se utilizan para saques largos.

13.0. SUSTITUCIONES

Estás autorizado para hacer dos sustituciones durante el partido. No puedes sustituir a un jugador al que el árbitro le ha enseñado tarjeta roja. Sólo se puede hacer una sustitución al mismo tiempo. **EL PORTERO NO PUEDE SER SUSTITUIDO.**

13.1. SELECCIONANDO SUSTITUTO

| | AMIGA | ST | IBM | CBM64 | SPECTRUM | AMSTRAD |
|---------------------|-------|-----|-----|-------|----------|----------|
| Jugador 12 EQUIPO A | F4 | F4 | F4 | F1 | SHIFT +1 | SHIFT +1 |
| Jugador 14 EQUIPO A | F5 | F5 | F5 | F3 | SHIFT +2 | SHIFT +2 |
| Jugador 12 EQUIPO B | F9 | F9 | F9 | F5 | SHIFT +3 | SHIFT +3 |
| Jugador 14 EQUIPO B | F10 | F10 | F10 | F7 | SHIFT +4 | SHIFT +4 |

13.2. HACIENDO SUSTITUCION

Cuando el balón va fuera de juego, se te preguntará si quieres hacer una sustitución.

AMIGA, ST, IBM: El nombre de uno de los jugadores aparecerá en pantalla. Usa los cursores arriba y abajo para "scanear" a través de los jugadores en el campo. Cuando el nombre del jugador que quieres sustituir aparece, presiona la barra de espacio.

CBM64, SPECTRUM, AMSTRAD: La palabra NO, aparecerá en pantalla. Teclea el número de la camiseta del jugador que quieres sustituir y presiona el botón de fuego.

14.0. TACTICAS

Las tácticas empleadas por cada equipo influyen de una manera importante en el juego y resultado. Los jugadores se mueven a sus posiciones tácticas y mantienen las tácticas que han sido propiamente diseñadas.

Los jugadores están en posición de recibir pases, atacar y defender. KICK OFF 2 viene con 8 tácticas hechas, preparadas para usarse en ordenadores de 16 bits y 4 para ordenadores de 8 bits. Amiga y ST tienen la opción de cargar tácticas diseñadas en el juego Player Manager para ser cargadas en el juego simple de Kick Off 2 o en partidos de liga.

De todas formas, al equipo sólo se le permite la utilización de 4 tácticas durante el partido. Es bastante importante hacer la selección de las tácticas adecuadas.

14.1. CAMBIANDO TACTICAS

En CBM64, Spectrum y Amstrad hay una elección de 4 tácticas. Las tácticas se pueden seleccionar antes de empezar el partido o en el descanso solamente.

AMIGA, ST, IBM:

14.1.1. JUEGO SIMPLE

Hay 8 tácticas incluidas en el disco de Kick Off 2 de las que 4 han sido preseleccionadas. Un equipo está autorizado a hacer 4 tácticas en un partido. Utiliza SELECCION TACTICAS en el MENU DE OPCIONES para reemplazar alguna o todas las cuatro tácticas desde el disco de Kick Off 2 o disco de datos Player Manager. Selecciona Equipo A o Equipo B y la lista actual de tácticas en uso aparecerá. Inserta el disco de datos Player Manager en la disquetera

o deja el disco programa en la disquetera. Presiona el botón de fuego para mostrar la librería de Tácticas en el disco. Selecciona las tácticas que quieres reemplazar presionando el botón de fuego. Mueve el joystick para iluminar las nuevas tácticas y presiona el botón de fuego para cargar las nuevas tácticas. Selecciona FIN (DONE).

14.1.2. JUEGO DE LIGA (IBM, Amiga y ST sólo)

Cada equipo en la liga tiene asignadas 4 tácticas. Las tácticas de cada equipo pueden reemplazarse por la librería de tácticas en el disco programa o el disco de datos Player Manager. Sigue el procedimiento como se detalla en 7.3.4.

14.2. CAMBIANDO TACTICAS DURANTE EL PARTIDO (Sólo máquinas 16 bits).

Puedes seleccionar las tácticas iniciales que va a emplear tu equipo. Las tácticas se pueden cambiar en cualquier momento durante el partido tan pronto como la pelota esté fuera de juego. Ver 7.1.1. para instrucciones.

15.0. MUERTE RAPIDA POR LANZAMIENTO DE PENALTIS

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 consiga 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.

16.0. 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 | ST | IBM | CBM64 | SPECTRUM | AMSTRAD |
|----------------|-------|----|-----|-------|----------|---------|
| Pausa | P | P | P | P | T | T |
| 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.

17.0. DISEÑO DE UNIFORME (Sólo máquinas de 16 bits)

Los kit de colores se han establecido para máquinas de 16 bits. Pueden cambiarse para máquinas de 16 bits.

17.1. 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.

Selecciona 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.

CALZON: Segundo color sólo.

18.0. PRACTICA

Hay una opción para practicar HABILIDADES, PENALTIS. Presiona ESC o Espacio (máquinas de 8 bits) para volver al MENU PRINCIPAL.

18.1. 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 el jugador 9 y el joystick 2 controla al jugador 10. 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.

18.2. PRACTICAR PENALTIS

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 PENALTIS para descripción completa de cómo tirar un penalti y consultar CONTROL DEL PORTERO para defender penaltis. Presiona ESC/Space para abandonar.

19.0. REPETICION DE LA JUGADA (Sólo 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 PARA JUEGO SIMPLE.

19.1. Selecciona REPETICION DE LA JUGADA (ACTION REPLAY) en el Menú Principal. Selecciona 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.

19.2. La repetición de la jugada NO ES AUTOMATICA. Para ver la repetición, presiona la tecla R para pase normal y S para cámara.

ra 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.

19.3. SALVANDO REPETICIONES EN UN DISCO DE DATOS

AMIGA, ST, IBM, CBM64: Presiona F1 durante la repetición para salvarla en el disco.

AMSTRAD, SPECTRUM: Presiona SHIFT y la tecla A para almacenar la repetición.

19.4. 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.

19.4.1. 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. Selecciona 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).

Seleccionar 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.

20.0. 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: Teclea KICK2 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. El juego entonces cargará.

CBM64 Cassette: Teclea **LOAD** y presiona la tecla **RETURN**.

SPECTRUM Cassette: **LOAD**".

SPECTRUM Disco: Usa el **LOADER**.

AMSTRAD Cassette: Presiona **CTRL** y tecla pequeña de **ENTER** al mismo tiempo.

AMSTRAD Disco: Teclea **RUN**" y presiona la tecla **RETURN**.

© 1990 ANCO SOFTWARE LTD
SYSTEM 4 DE ESPAÑA, S. A.
Plaza de los Mártires, 10
Tel.: 735 01 02
28034 Fuencarral (Madrid)