

KICK *OFF* 2



THE
**FINAL
WHISTLE**

ENGLISH — DEUTSCH — FRANÇAIS
- ITALIANO -

ANCO

DATA DISK

1.0 LOADING

AMIGA - Insert Final Whistle disc when the program asks for **WORKBENCH**. Follow the instructions on the screen.

ST - Insert Final Whistle in the drive and then switch computer on. Follow the instructions on the screen.

WARNING - Please ensure that the disc is **WRITE PROTECTED** before insertion.

2.0 INTRODUCTION

The Final Whistle is the first of many **DATA DISCS** to appear for **KICK OFF 2** and refines many aspects of the game. It provides better ball control and presents an added challenge.

Only the features that have been altered or added are described below. For other information., please refer to the **KICK OFF 2** manual.

3.0 SKILL LEVELS

There are a new group of players at each skill level. The facility to import teams from **Player Manager** remains available. However there is another option.

OTHER SQUAD: This will allow you to import teams from future data discs.

This option also allows you to load a selected squad saved from the **Select Squad** screen, thus avoiding the inconvenience of selecting a squad everytime the game is played.

3.1 IMPORTING PLAYER MANAGER

The name structure for the players in the **Final Whistle** has been altered to allow greater flexibility in the player names on future data discs. The new name structure is, however, imcompatible with the name structure used in **KO2** and **Player Manager**. A **Player Manager** team loaded in **Final Whistle** will therefor lose the player names. All their skills and attributes are imported. To keep track of the players, make a note of each players name in the team and his squad number.

For example T.J. Smith listed as number 15 will appear in the no. 15 position but under a different name.

4.0 SQUAD SELECTION

The squad is selected by allocating a shirt number against a name. Move the joystick left or right to highlight the required shirt number. Move the J/S UP or DOWN to highlight a player.

4.1 Select the shirt number and then the player you wish to play in that shirt number. Press the Fire Button.

4.2 You can see the attributes and the skill level of any player in the squad.

Highlight the player name and press SPACE BAR. Press SPACE BAR to return to the squad screen.

5.0 MODE OF PLAY

1 to 4 players can play the game.

5.1 ONE PLAYER

One player game against the computer. Player 1 controls TEAM A. He can play either nearest to the ball or in position. He cannot play as the keeper.

5.1.1 PLAY NEAREST TO THE BALL

Highlight J/S - Select DONE and press F.B.

5.1.2 PLAY IN POSITION

Highlight J/S. Move J/S up or down to highlight the name of the player you wish to control. Select DONE and press F.B.

5.2 TWO PLAYERS

There are two modes available.

- a) Play against each other.
- b) Play as a team against the computer.

5.21 PLAY AGAINST EACH OTHER

Player 1 controls the team A and Player 2 controls team B. The players can play nearest to the ball or play in position.

5.211 PLAYER 1 (TEAM A)

Play nearest to the Ball - Highlight J/S 1. Slect done and press F.B.
Play in position - Highlight J/S 2, then as in 5.12.

5.212 PLAYER 2 (TEAM B)

Nearest to ball - Highlight J/S 2. Select done. **In position** - Highlight J/S then as in 5.12.

5.22 PLAY AS A TEAM AGAINST THE COMPUTER

Player 1 can play nearest to the ball or in position.
Player 2 can play in position on the pitch or as a keeper.
Player 2 makes the selection first.

5.221 Player 2 - Highlight J/S 2. Move J/S to highlight the player you wish to control on the pitch or the keeper and press F.B.

5.22 Player 1 - As in 5.211.

5.3 COMPUTER AGAINST COMPUTER

This option allows Team A to play against Team B without players control. The option allows a Player Mananager to test the ability of his team against the computer without playing in one player mode. In two

player mode, a Player Manager can test his team against another Player Manager team.

Select **COMPUTER** option. If a player manager team is loaded for Team A in select level then Team A will play against the computer. If another Player Manager team is loaded from Team B then two Player Manager teams can play against each other. Select **DONE** and press **F.B.**

SAVE - Once you have selected a squad, you can use **SAVE** option to save the selected squad on a pre-formatted disc. The saved team can be loaded for a game using **OTHER SQUAD** option in the **Select Skill Option**.

QUIT - This option allows you to return to the **Main Menu**.

5.4 THREE PLAYERS

Players 1 and 3 play in **TEAM MODE** - as 5.22.

5.5 FOUR PLAYERS

Players 1 and 3 play in **TEAM MODE** against players 2 and 4 also playing in **TEAM MODE**.

6.0 THE KEEPER

In one player mode, or two player mode against each other, the player controls the keeper for a goal kick and while defending a penalty kick.

In Two Players mode, if the second player is playing as a keeper, the following rules apply.

6.1

- a) The keeper is confined to the 18 yd. box.
- b) While defending the goal, the computer controls the extent and direction of a dive or a jump. The player controlling the keeper initiates the action by pressing the **F.B.**

6.2 The keeper controls for defending the penalty remain as described in the KO2 manual.

6.3 GOAL KICKS

The goal kicks remain as in Kick Off 2 but the length of the kick now depends on the shooting attribute of the keeper.

7.0 SET PIECES

7.1 CORNER KICKS

The corner kicks are now radically changed, giving the player far more control. It is possible to kick the ball with a left or right bias, curl the ball in or out using "After Touch" and control the height of the ball. There are nine settings of shot controls.

1. There are nine shot power settings. The minimum setting taps the ball to player standing nearest to the player taking the corner kick and the maximum will take the ball well past the far goal post. Move J/S to highlight the strength required and press the fire button.
2. Press the fire button again. The duration for which the fire button is kept pressed determines the height of the ball. Releasing the F.B. starts the run up of the player taking the corner kick.
3. Before the player reaches the ball, the ball can be given a left or right bias by moving the J/S left or right. The duration for which the J/S is kept left or right determines the amount of bias. If the J/S is not moved, the ball will be kicked straight.
4. Move J/S to control the ball using AFTER TOUCH which is available for only a short amount of time.

The new controls give the player total control of the ball for corner kicks.

7.2 THROW IN

The computer will automatically take a throw unless the F.B. is pressed

before a throw in is taken. The duration for which the F.B. is kept determines the distance for which the ball is thrown. Move J/S to determine the direction of the throw and release the F.B. Only five forward positions of the joystick can be used.

8.0 BALL CONTROL

There are two new joystick controls.

8.1 OVERHEAD KICK

Reverse the direction of the joystick when the ball is in the air.

FLICK BALL

Press the F.B. before you touch the ball. The ball is now in control. Keep the F.B. pressed. Move the J/S forward and then reverse the direction of the J/S, releasing the F.B. at the same time.

The ball will be flicked in the air giving you the opportunity to do either a blinding header or a spectacular overhead kick.

9.0 PITCHES

There are three additional pitches.

1. **ICY** - Increases ball pace and travel.
2. **MUDDY** - Ball travel reduced drastically both in the air and on the ground. Player stamina greatly reduced.
3. **BUMPY** - This is a non-league pitch. On hitting the ground, the ball is likely to fly off in any direction.

9.1 New graphics have been introduced for the normal pitch and the pitch is called **WEMBLEY**.

These graphics are only available to Amiga owners.

Our apologies to ST owners. Line drawing technique is used to draw the pitch. The absence of hardware scrolling on ST has made it

impossible to maintain the pace of the game without using this technique.

10.0 PLAYER ATTRIBUTES

There is an additional player attribute called **FLAIR**. A player with a high degree of **Flair** is likely to play more of an individual game than a team game.

11.0 OFFSIDE

The **OFFSIDE** - rule only comes into play for the following player modes.

TWO PLAYERS - Against each other.

Three and Four player mode.

Rules

A player is offside if he receives the ball while there is no opposition player (excluding the **Keeper**) between him and the goal.

You have the option of having the **OFFSIDE** on or off.

12.0 TACTICS

12.1 The tactics implementation has now been completely changed giving a totally new game play. The old tactics positioned the players depending on the position of the ball on the pitch irrespective as to which side had the possession of the ball. This created weakness in the game strategy occasionally. Now players movements depend on the ball position and whether the team is attacking or defending.

12.2 Four standard tactics are provided on the disc, other tactics will be available on the **WINNING TACTICS** data disc.

12.3 P. Manager Designed Tactics - The tactics designed using the **Player Manager** tactics designer can still be loaded using **Select Tactics Option** which can be accessed via the **OPTION MENU**.

FORTHCOMING DATA DISCS

WINNING TACTICS: The disc contains 10 new tactics and takes full account whether the team is defending or attacking. The accompanying booklet describes in full the aim of the tactics and types of players required to fully implement the tactics.

RETURN TO EUROPE: Three major European competitions can be played. All the rules are obeyed and the disc provides 32 teams. The teams from this disc can be loaded into the Final Whistle data disc.

UEFA CUP: Two leg competition. Away goals taken into account if the score is equal after two legs. A penalty shoot out if the aggregate is still a draw.

EUROPEAN CUP: As above except the final which is on a knock out basis. A penalty shoot out if the score is a draw after extra time.

F A CUP: Knock out competition. Extra time in case of a draw and replay of the tie if the result is still a draw at the end of Extra Time.

GIANTS OF EUROPA: The data disc contains the cream of European teams from England, Germany, France, Italy, Spain, Holland, Russia, Portugal, Sweden, Yugoslavia etc. Special emphasis has been placed adjusting the player attributes to resemble as closely as possible the current squad of each team. The teams can be loaded in the Final Whistle, Return to Europe, Super League and other data discs yet to be announced.

SUPER LEAGUE: A full four division league with 24 teams in each division, promotions and regulations. Teams from all other data discs can be loaded into the Super League.

PLAYER MANAGER

PLAYER MANAGER is unique in conception. It is the first game and the only one so far in which the managerial skills are actually tested on the pitch in a live action of an end to end game and the manager can actually play on the pitch.

An enhanced version of **KICK OFF** with its blistering pace is used to put the Managerial decisions to test.

You are an International class player with several years of 1st division experience and several International caps. Aged 28 years or so, you are at the crossroad in your career and seize the opportunity to be appointed **PLAYER MANAGER** of a Third division club - a path to glory or ignominy. The finances are scarce and the squad consists of average players and some with the best years well behind them.

Your task is to assemble a match winning squad without bankrupting the club and design match winning tactics to suit the squad you have assembled.

In the lower divisions, you can dictate the game on the pitch due to your superior attributes and skills as an International class player. You must use this advantage to get into the higher divisions quickly before your age seriously starts to impair your skills and attributes. In the 1st division the going gets really tough.

The **PLAYER MANAGER** is played in real time. All other managers, 43 of them are playing matches, buying and selling players to win promotion, so much so that the player you desperately wanted but failed to agree a price one week may be gone next week to some other club. **PLAYER MANAGER** is based on real life drama of the soccer world with crowd troubles, car accidents, board problems etc. It is absorbing, frustrating, rewarding but above all fun as it brings reality of soccer league to life.

EUROPEAN PRESS REVIEWS

ST. ACTION. (UK) A stroke of pure genius.

THE ONE (UK) An exceptional football management simulation. Astounding depth. Most involved rewarding and playable.

THE ACE (UK) Successfully blends challenging soccer management with frantic end to arcade action.

NEW COMPUTER EXPRESS (UK) The sheer depth is incredible. A definitive management game.

COMMODORE USER (UK) At last a management game that requires true management skills - a winner. 94%.

ST FORMAT (UK) Brilliant. 93%.

AMIGA FORMAT (UK) Enthralling and addictive. 93%.

ZZAP (UK) Best football management game ever written. 92%.

GAMES MACHINE (ITALY) 97%

FANTASTICO - STUPENDO.

K (ITALY) Kvota 920

ASM (Germany) ASM HIT

KICK OFF War Super - der Player Manager bietet Fußball in perfection.

GENERATION 4 (FRANCE). 93%.

COMPUTE (DENMARK). 88%.

DEUTSCHE

1.0 LADEN

AMIGA - Legen Sie die Final Whistle Diskette ein, wenn der Computer die WORKBENCH verlangt. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

ST - Legen Sie die Final Whistle Diskette in das Laufwerk ein, und schalten Sie den Computer ein. Folgen sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

WARNUNG - Bitte achten Sie darauf, dass die Diskette vor dem Einlegen **SCHREIBGESCHÜTZT** ist.

2.0 EINLEITUNG

Final Whistle ist die erste von mehreren **DATEIDISKETTEN** für **KICK OFF 2**, und sie verfeinert verschiedene Aspekte des Spiels. Man hat bessere Steuerung der Spieler, und die Herausforderung ist grösser.

Nur veränderte oder zusätzliche Features werden im Folgenden beschrieben. Ansonsten finden Sie weitere Information im **KICK OFF 2** Handbuch.

3.0 SKILL LEVEL

Bei jedem Skill Level gibt es eine neue Gruppe von Spielern. Die Möglichkeit, Mannschaften aus Player Manager zu übernehmen, steht weiterhin zur Verfügung. Hier gibt es jedoch jetzt eine weitere Option.

ANDERE MANNSCHAFTEN: Hiermit können Sie aus zukünftigen Dateidisketten Mannschaften übernehmen. Mit dieser Option können Sie eine gewählte Mannschaft, die mit Mannschaftswahl gespeichert wurde, laden, wobei das lästige Wählen einer Mannschaft für jedes Spiel umgangen wird.

3.1 ÜBERTRAGUNG VON PLAYER MANAGER

Die Struktur der Spielernamen wurde in Final Whistle geändert, um bei späteren Dateidisketten grössere Flexibilität zu erzielen. Die neue Namenstruktur passt jedoch nicht mit der in KO 2 und Player Manager benutzten Namenstruktur zusammen. Die Spielernamen einer in Final Whistle geladenen Player Manager Mannschaft gehen daher verloren. Die Fertigkeiten und Eigenschaften der Spieler werden jedoch übernommen. Damit Sie wissen wer die Spieler sind, notieren Sie sich die Namen der Spieler einer Mannschaft und deren Trikotnummer. Ein mit T.J. Smith als Nr. 15 aufgestellte Spieler erscheint in der Position Nr. 15, aber unter einem anderen Namen.

4.0 WAHL DER MANNSCHAFT

Die Mannschaft wird gewählt indem man einem Namen eine Trikotnummer zuordnet. Bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts um die gewünschte Trikotnummer zu erhellen. Bewegen Sie den Joystick rauf oder runter um einem Spieler zu erhellen.

4.1 Wählen Sie die Trikotnummer und dann den Spieler der mit der Trikotnummer spielen soll. Drücken Sie den Feuerknopf.

4.2 Sie sehen die Spielereigenschaften und den Skill Level jedes Spielers in der Mannschaft.

Erhellen Sie den Namen des Spielers und drücken Sie die **LEERTASTE**. Drücken Sie den Feuerknopf um zum Mannschaftsbild zurückzukehren.

5.0 SPIELMODUS

Das Spiel kann mit 1 bis 4 Spielern gespielt werden.

5.1 Ein Spieler spielt gegen den Computer. Spieler 1 steuert **MANNSCHAFT A**. Er kann entweder den Spieler der dem Ball am

nächsten steht (am Ball) oder in Position spielen. Er kann nicht als Torwart spielen.

5.1 1 AM BALL SPIELEN

Erhellen Sie J/S - Wählen Sie FERTIG, und drücken Sie den Feuerknopf.

5.1 2 IN POSITION SPIELEN

Erhellen Sie J/S. Bewegen Sie den Joystick rauf oder runter um dem Namen des Spielers den Sie steuern wollen zu erhellen. Wählen Sie FERTIG, und drücken Sie den Feuerknopf.

5.2 ZWEI SPIELER

Es stehen 2 Modi zur Verfügung.

- a) Gegeneinander spielen.
- b) Als Team gegen den Computer spielen.

5.2 1 GEGENEINANDER SPIELEN

Spieler 1 steuert Mannschaft A und Spieler 2 Mannschaft B. Die Spieler können am Ball oder in Position spielen.

5.2 1 1 SPIELER 1 (MANNSCHAFT A)

Am Ball Spielen - Erhellen Sie J/S 1. Wählen Sie fertig, und drücken Sie den Feuerknopf.

In Position spielen - Erhellen Sie J/S 2, dann wie in 5.12.

5.2 1 2 SPIELER 2 (MANNSCHAFT B)

Am Ball - Erhellen Sie J/S 2. Wählen Sie fertig.
In Position - Erhellen Sie J/S, dann wie in 5.12.

5.22 ALS TEAM GEGEN DEN COMPUTER SPIELEN

Spieler 1 kann am Ball oder in Position spielen.

Spieler 2 kann auf dem Spielfeld in Position oder als Torwart spielen.
Spieler 2 wählt zuerst.

5.221 Spieler 2 - Erhellen Sie J/S 2. Erhellen Sie mit dem Joystick den Spieler auf dem Spielfeld den Sie steuern möchten oder den Towart, und drücken Sie den Feuerknopf.

5.22 Spieler 1 - Wie in 5.211

5.3 COMPUTER GEGEN COMPUTER

Mit dieser Option kann Mannschaft A gegen Mannschaft B spielen, ganz ohne Steuerung. Mit dieser Option kann der Player Manager das Können seiner Mannschaft gegen den Computer ausprobieren, ohne im Ein-Spieler-Modus spielen zu müssen. Im Zwei-Spieler-Modus kann ein Player Manager seine Mannschaft gegen eine andere Player Manager Mannschaft testen.

Wählen Sie die **COMPUTER** Option. Wenn eine Player Manager Mannschaft für Mannschaft A in Skillwahl geladen wurde, dann spielt Mannschaft A gegen den Computer. Wird eine andere Player Manager Mannschaft für Mannschaft B geladen, dann können zwei Player Manager Mannschaften gegeneinander spielen. Wählen Sie **FERTIG**, und drücken Sie den Feuerknopf.

SPEICHERN - Wenn Sie eine Mannschaft gewählt haben, können Sie diese mit der **SPEICHER** Option auf einer zuvor formatierten Diskette speichern. Die gespeicherte Mannschaft kann mit der **ANDERE MANNSCHAFT** Option für ein Spiel in der Skillwahl Option geladen werden.

QUIT - Mit dieser Option wird das Spiel abgebrochen.

5.4 DREI SPIELER

Spieler 1 und 3 spielen im TEAM MODUS - wie 5.22.

5.5 VIER SPIELER

Spieler 1 und 3 spielen im TEAM MODUS gegen Spieler 2 und 4, die ebenfalls im TEAM MODUS spielen.

6.0 DER TOWART

Im Ein-Spieler-Modus, oder im Zwei-Spieler-Modus gegeneinander, wird der Torwart bei einem Torschuss oder beim Verteidigen eines Elfmeters gesteuert.

Im Zwei-Spieler-Modus gelten die folgenden Regeln wenn zweite Spieler als Torwart spielt.

6.1

a) Der Bewegungsraum des Torwarts ist auf die 18 Meter Box beschränkt.

b) Beim Verteidigen eines Torschusses steuert der Computer das Ducken oder Springen. Der Spieler der den Torwart steuert beginnt den Handlungsablauf durch Drücken des Feuerknopfes.

6.2 Die Torwartsteuerungen beim Verteidigen eines Elfmeters entsprechen denen KO2 Handbuch.

6.3 TORSCHÜSSE

Die Torschüsse entsprechen denen in Kick Off 2, aber die Länge eines Schusses hängt von den Schussfertigkeiten des Torwarts ab.

7.0 VORGEGEBENES

7.1 ECKSTÖSSE

Die Eckstöße wurden radikal verändert, und der Spieler kann sie viel

besser steuern. Es ist jetzt möglich, den Ball nach links oder rechts zu schneiden, ihn mit "Nach Berührung", nach innen oder aussen abzubiegen und die Ballhöhe zu steuern. Zur Schusskontrolle gibt es neun Einstellungen.

1. Es gibt neun Einstellungen für die Schusskraft. Bei der niedrigsten Einstellung wird der Ball ganz leicht getreten und an den Spieler abgegeben, der am nächsten steht. Bei der höchsten Einstellung fliegt der Ball weit am entfernteren Torpfosten vorbei. Erhellten Sie die gewünschte Stärke mit dem Joystick, und drücken Sie den Feuerknopf.

2. Drücken Sie den Feuerknopf nochmal. Die Höhe des Balles hängt davon ab, wie lange der Feuerknopf gedrückt wird. Wenn der Feuerknopf losgelassen wird, beginnt der Spieler den Anlauf zum Eckstoss.

3. Bevor der Spieler den Ball erreicht, kann dem Ball mit dem Joystick ein Links oder Rechtsdrall gegeben werden. Wie weit der Ball nach rechts oder links geht, hängt davon ab, wie lange der Joystick nach rechts oder links gehalten wird. Wird der Joystick nicht bewegt, wird der Ball geradeaus getreten.

4. Bewegen Sie den Joystick um den Ball nach Berührung zu steuern. Nach Berührung steht nur für kurze Zeit zur Verfügung.

Mit den neuen Steuerungen hat der Spieler die gesamte des steuerung Balles bei Eckstößen in der Hand.

7.2 EINWURF

Der Computer übernimmt einen Einwurf automatisch, es sei denn der Feuerknopf wird vorher gedrückt. Die Weite des Einwurfs hängt davon ab, wie lange der Feuerknopf gedrückt wird. Bestimmen Sie mit dem Joystick die Richtung des Einwurfs, und lassen Sie den Feuerknopf los. Man kann nur fünf Vorwärtsbewegungen des Joysticks benutzen.

8.0 BALLSTEUERUNG

Es gibt zwei neue Joysticksteuerungen.

8.1 RÜCKZIEHER

Kehren Sie die Richtung des Joysticks um während der Ball in der Luft ist.

8.2 BALL HEBEN

Drücken Sie den Feuerknopf bevor Sie den Ball berühren. Der Ball wird jetzt gesteuert. Halten Sie den Feuerknopf gedrückt. Bewegen Sie den Joystick vor, dann kehren Sie die Richtung des Joysticks um, wobei gleichzeitig der Feuerknopf losgelassen wird.

Der Ball wird in die Luft gehoben, und Sie haben die Möglichkeit einen unaufhaltamen Kopfball oder einen spektakulären Rückzieher auszuführen.

9.0 SPIELFELDER

Es gibt drei zusätzliche Spielfelder.

1. **EIS** - Erhöhte Reichweite und Geschwindigkeit des Balles.
2. **SCHLAMM** - Die Ballgeschwindigkeit wird sowohl in der Luft als auch auf dem Boden drastisch vermindert. Ausdauer der Spieler erheblich reduziert.
3. **UNEBEN** - Dieses Spielfeld gehört nicht zur Ligaklasse. Beim Aufschlag ist der Ball unberechenbar.

9.1 Für das normale Spielfeld wurden neue Grafiken eingeführt, und das Spielfeld heisst jetzt **WEMBLEY**.

Diese Grafiken stehen nur dem Amiga zur Verfügung.

Wir bitten ST Besitzer um Entschuldigung. Das Spielfeld wird mit Linien gezeichnet. Die Abwesenheit von Hardware Scrolling beim ST machte die Erhaltung des Spieltempos ohne diese Technik unmöglich.

10.0 EIGENSCHAFTEN DER SPIELER

Es gibt eine zusätzliche Spielereigenschaft - **FLAIR**. Ein Spieler mit

hohem Flair spielt mehr ein individuelles Spiels als ein Mannschafts-
spiel.

11.0 ABSEITS

Die **ABSEITS**regel erscheint nur in den folgenden Spielermodi:
ZWEI SPIELER - Gegeneinander.
Drei und Vier Spieler Modus.

Regeln

Ein Spieler befindet sich im **Abseits**, wenn er den Ball annimmt während sich kein gegnerischer Spieler (einschließlich des Torwarts) zwischen ihm und dem Tor befindet.

Sie können **ABSEITS** an- oder abschalten.

12.0 TAKTIKEN

12.1 Die Anwendung der Taktiken wurde vollständig verändert. Bei den alten Taktiken wurden die Spieler entsprechend der Position des Balls auf dem Spielfeld eingesetzt, egal welche Seite sich im Ballbesitz befand. Dadurch entstand manchmal eine schwache Spielstrategie. Jetzt hängen Spielerbewegungen von der Position des Balles ab und ob die Mannschaft angreift oder verteidigt.

12.2 Auf der Diskette befinden sich vier Standardtaktiken, andere Taktiken erscheinen auf der **WINNING TACTICS** Dateidiskette.

12.3 **Player Manager** Taktiken - Die in **Player Manager** entwickelten -Taktiken können weiterhin mit der Taktikwahl-Option im **OPTIONSMENÜ** geladen werden.

12.4 **WINNING TACTICS** - Die Taktiken der Dateidiskette werden mit der **ANDERE TAKTIKEN** - Option in der Taktikwahl-Option im **OPTIONSMENÜ** geladen.

WEITERE DATEIDISKETTEN

WINNING TACTICS: Die Diskette enthält 10 neue Taktiken, unter Berücksichtigung von Angriff oder Verteidigung. Eine ausführliche Beschreibung des Ziels der Taktiken, sowie die zum Ausführen derselben benötigten Spieler befindet sich in der beigelegten Broschüre.

RETURN TO EUROPE: Man kann drei europäische Wettbewerbe spielen. Es handelt sich um **EUROPAPOKAL**, **POKALSIEGER** und **UEFA-POKAL**. Alle Regeln werden beachtet, und die Diskette enthält eine komplette Aufstellung der Mannschaften. Mannschaftsnamen können geändert werden. Lade-/ Speichermöglichkeiten sind vorhanden. Die Mannschaften dieser Diskette können in **Final Whistle** geladen werden.

GIANTS OF EUROPA: Die Dateidiskette enthält europäische Spitzenmannschaften aus England, Deutschland, Frankreich, Italien, Spanien, Holland, Russland, Portugal, Schweden, Jugoslawien usw. Es wurde besonderen Wert darauf gelegt, dass die Spielereigenschaften denen der gegenwärtigen Mannschaft jedes Landes so gut wie möglich ähneln. Die Mannschaften können in **Final Whistle**, **Return to Europe**, **Super League** und weiteren Dateidisketten (die noch anzukündigen sind) geladen werden.

SUPER LEAGUE: Eine Vier-Divisionen-Liga mit 24 Mannschaften pro Division, Aufstiegen und Regeln. Mannschaften aus allen anderen Dateidisketten können in **Super League** geladen werden.

PLAYER MANAGER

PLAYER MANAGER ist in seiner Konzeption einzigartig. Es ist das erste und bisher einzige Spiel bei dem Managerqualitäten tatsächlich auf dem Spielfeld "Live" von Anfang bis Ende eines Spiels getestet werden, und der Manager kann sogar auf dem Spielfeld spielen.

Mit einer erweiterten **KICK OFF** Version mit dessen irrem Tempo werden die Entscheidungen des Managers unter die Lupe genommen.

Sie sind ein Spieler von internationalem Format mit mehreren Jahren Spielerfahrung in der 1. Division, und Sie waren des öfteren Kapitän der Nationalmannschaft. Mit Ihren ca. 28 Jahren kommt es zu einer Veränderung in Ihrer Laufbahn, und Sie ergreifen die Möglichkeit **PLAYER MANAGER** eines Vereins der dritten Division zu werden - ein Weg der entweder zu Ruhm oder Schimpf und Schande führt. Die Finanzen sind knapp, und die Mannschaft besteht aus Durchschnittsspielern, die ihre besten Jahre bereits hinter sich haben.

Ihre Aufgabe ist es, eine siegreiche Mannschaft zusammenzustellen, ohne den Verein bankrott zu machen, und siegreiche Taktiken entsprechend der von Ihnen aufgestellten Mannschaft zu entwickeln.

In den unteren Divisionen können Sie das Spiel auf dem Spielfeld aufgrund Ihrer besseren Eigenschaften und Fähigkeiten als ein Spieler von internationalem Format bestimmen. Nutzen Sie diesen Vorteil aus um schnell in die oberen Divisionen zu gelangen, bevor Ihre körperliche Leistung durch Ihr Alter beeinträchtigt wird. In der 1. Division geht es ganz schön hart zu.

PLAYER MANAGER wird in realer Zeit gespielt. Alle anderen 43 Manager spielen Spiele, kaufen und verkaufen Spieler um befördert zu werden, und zwar in einem solchen Masse, dass ein Spieler den Sie unbedingt haben wollten, über dessen Preis Sie sich jedoch in einer Woche nicht einigen konnten, in einer anderen Woche bereits für einen anderen Verein spielt. **PLAYER MANAGER** basiert auf dem echten Drama der Welt des Fußballs, mit Zuschauerproblemen, Autounfällen, Problemen mit dem Präsidium usw. Es ist packend, frustrierend, lohnend, aber über alle dem macht es Spass dadurch, dass die Realität des Ligafußballs lebendig wird.

EUROPEAN PRESS REVIEWS

ST. ACTION. (UK) A stroke of pure genius.

THE ONE (UK) An exceptional football management simulation. Astounding depth. Most involved rewarding and playable.

THE ACE (UK) Successfully blends challenging soccer management with frantic end to arcade action.

NEW COMPUTER EXPRESS (UK) The sheer depth is incredible. A definitive management game.

COMMODORE USER (UK) At last a management game that requires true management skills - a winner. 94%.

ST FORMAT (UK) Brilliant. 93%.

AMIGA FORMAT (UK) Enthralling and addictive. 93%.

ZZAP (UK) Best football management game ever written. 92%.

GAMES MACHINE (ITALY) 97%

FANTASTICO - STUPENDO.

K (ITALY) Kvota 920

ASM (Germany) ASM HIT

KICK OFF War Super - der Player Manager bietet Fußball in perfection.

GENERATION 4 (FRANCE). 93%.

COMPUTE (DENMARK). 88%.

FRANÇAISE

1.0 LE CHARGEMENT:

AMIGA: insérez le disque "Final Whistle" lorsque l'on vous demande d'insérer le Workbench. Suivez les instructions s'affichant à l'écran.

ATARI ST: insérez le disque "Final Whistle" dans le lecteur puis allumez l'ordinateur. Suivez les instructions s'affichant à l'écran.

2.0 L'INTRODUCTION

Final Whistle est le premier disque de données à sortir en complément de Kick Off 2, plusieurs autres sont prévus. Nous avons apporté des améliorations à de nombreux aspects du jeu. Les joueurs ont un bon contrôle de la balle.

Le présent manuel décrit uniquement les caractéristiques qui ont été modifiées. Consultez le manuel de Kick Off 2 pour de plus amples informations.

3.0 LES NIVEAUX DE QUALIFICATION

Il y a de nouveaux groupes de joueurs à chaque niveau de qualification et vous avez en outre la possibilité d'importer des équipes de Player Manager. Il y a également une autre option:

OTHER SQUAD: vous pourrez importer des équipes d'autres disques à venir. Cette option vous permet également de charger une équipe sélectionnée sauvegardée sur l'écran de sélection d'une équipe. Cela vous évitera de sélectionner une équipe à chaque fois que vous jouerez.

3.1 L'IMPORTATION D'EQUIPES A PARTIR DE PLAYER MANAGER

La structure des noms des joueurs de Final Whistle a été modifiée. Vous aurez plus de possibilités pour choisir les noms des joueurs sur

vos futurs disques de données. La nouvelle structure des noms est incompatible avec celle de Kick Off 2 et de Player Manager. Si une équipe de Player Manager est chargée dans Final Whistle, tous les noms des joueurs seront effacés, mais toutes leurs qualités ainsi que leur niveau seront conservés. Pour retrouver les joueurs, notez leur nom et leur position. Par exemple, T.J. Smith le No. 15 restera No. 15 mais il aura changé de nom.

4.0 LA SELECTION D'UNE EQUIPE:

Pour constituer une équipe, il faut que vous que vous donniez un numéro à chaque joueur choisi. Actionnez la manette vers la gauche ou la droite pour mettre en évidence le numéro, puis actionnez la manette vers le haut ou le bas pour mettre le joueur en évidence.

4.1 Sélectionnez d'abord le numéro puis le joueur qui portera ce numero. Appuyez ensuite sur le bouton de tir.

4.2 Vous pourrez voir les qualités et le niveau de tous les joueurs de l'équipe.

Mettez le nom du joueur en évidence puis appuyez sur la barre d'espace. Appuyez sur la barre d'espace pour revenir à l'écran de l'équipe.

5.0 LE MODE DE JEU:

Vous pouvez jouer seul ou jusqu'à quatre.

5.1 JEU A UN JOUEUR CONTRE JORDINATEUR

Le joueur No. 1 contrôle l'équipe A. Il peut choisir de contrôler le joueur le plus proche du ballon de foot ou garder la position qu'il occupe sur le terrain. Il ne peut pas être gardien de but.

5.1 1 POUR CONTRÔLER LE JOUEUR LE PLUS PROCHE DU BALLON DE FOOT:

Mettez en évidence J/S. Sélectionnez ensuite DONE et appuyez sur le bouton de tir.

5.1 2 POUR RESTER EN POSITION:

Mettez J/S en évidence. Actionnez la manette vers le haut ou le bas pour mettre en évidence le nom du joueur que vous désirez contrôler. Sélectionnez DONE puis appuyez sur le bouton de tir.

5.2 JEU A DEUX JOUEURS:

Vous avez le choix entre 2 modes:

- a) Jouer l'un contre l'autre.
- b) Jouer en équipe contre l'ordinateur.

5.2 1 SI VOUS JOUEZ L'UN CONTRE L'AUTRE:

Le joueur No. 1 contrôlera l'équipe A et le joueur No. 2 L'équipe B. Les joueurs peuvent contrôler le joueur le plus proche du ballon de foot ou rester en position.

5.2 1 1 LE JOUEUR No. 1 (EQUIPE A)

POUR CONTRÔLER LE JOUEUR LE PLUS PROCHE DU BALLON DE FOOT: Mettez en évidence J/S 1. Sélectionnez DONE puis appuyez sur le bouton de tir.

POUR RESTER EN POSITION: Mettez en évidence J/S 2, puis procédez comme dans le paragraphe 5.12.

5.2 1 2 LE JOUEUR No. 2 (EQUIPE B)

POUR CONTRÔLER LE JOUEUR LE PLUS PROCHE DU BALLON DE FOOT: Mettez en évidence J/S 2. Sélectionnez DONE.

POUR RESTER EN POSITION: Mettez en évidence J/S 2, puis procédez comme dans le paragraphe 5.12.

5.22 JOUER EN EQUIPE CONTRE L'ORDINATEUR:

Le joueur No.1 peut contrôler le joueur le plus proche du ballon ou rester en position.

Le joueur No. 2 peut rester en position ou contrôler le gardiende but cest le joueur No. 2 qui fait sa sélection en premier.

5.221 LE JOUEUR No. 2: Mettez en évidence J/S 2. Actionnez la manette pour mettre en évidence le joueur que vous désirez contrôler sur le terrain, ou bien le gardien de but puis appuyez sur le bouton de tir.

5.22 LE JOUEUR No.1: comme dans le paragraphic 5.211

5.3 L'ORDINATEUR CONTRE L'ORDINATEUR:

Cette option vous permet de faire jouer l'équipe A contre l'équipe B sans intervention de la part des joueurs. Cette option permet à un Player Manager de tester les capacités de son équipe par rapport à l'ordinateur sans choisir le mode à un joueur. Dans un mode à deux joueurs, ce sont les capacités des deux équipes de Player Manager qui sont testées.

Sélectionnez l'option "ORDINATEUR" (computer). Si vous chargez une équipe de Player Manager pour l'équipe A lors de la sélection du niveau de qualification, l'équipe A jouera seule contre l'ordinateur. Si vous chargez également une autre équipe pour l'équipe B, les deux équipes de Player Manager joueront alors l'une contre l'autre. Sélectionnez DONE puis appuyez sur le bouton de tir.

LA SAUVEGARDE (SAVE): une fois que vous avez sélectionné une

équipe, vous pouvez utiliser l'option "SAVE" pour sauvegarder l'équipe sur une disquette formatée. Si vous sélectionnez l'option "AUTRE EQUIPE" (OTHER SQUAD) sur l'écran de sélection de qualification, vous pourrez charger l'équipe sauvegardée.

QUITTER: cette option vous permet d'abandonner le jeu.

5.4 LE JEU A TROIS JOUEURS

Les joueurs 1 et 3 jouent en équipe, reportez vous au paragraphe 5.22.

5.5 LE JEU A QUATRE JOUEURS

Les joueurs 1 et 3 jouent en équipe contre les joueurs 2 et 4.

6.0 LE GARDIEN DE BUT

Dans un mode à 1 joueur ou à 2 joueurs jouant l'un contre l'autre, le joueur contrôle le gardien de but pour dégager ou pour les penaltys.

Dans un mode à 2 joueurs, et dans le cas où le joueur No. 2 est le gardien de but:

- 6.1 a) le gardien de but ne peut pas franchir la limite des 18 mètres.
b) En défense, l'ordinateur contrôle le plongeon ou le saut. Le joueur qui contrôle le gardien de but lance l'action en appuyant sur le bouton de tir.

6.2 Lors de la défense d'un pénalty, le contrôle du gardien de but reste tel qu'il a été décrit dans le manuel de Kick Off 2.

6.3 LE DEGAGEMENT

Le dégagement est exactement le même que dans Kick Off 2, mais, cette fois-ci, la longueur du tir dépend de l'habileté au tir du gardien de but.

7.0 PRINCIPES DE BASE DES DIFFERENTS COUPS

7.1 LE CORNER:

Le joueur contrôle beaucoup plus les corners, il est possible de dévier le tir vers la gauche ou la droite, de donner de l'effet au ballon (c'est l'After Touch) et de contrôler sa hauteur. Il y a neuf paramètres ou contrôles de tir.

1. Il y a neuf paramètres pour la puissance du tir. Si vous choisissez la valeur minimale, la balle sera lancée au joueur le plus proche du joueur au corner. Si vous choisissez la valeur maximale, la balle ira plus loin que le poteau de but. Actionnez la manette pour déterminer la puissance de tir requise puis appuyez sur le bouton de tir.

2. Réappuyez sur le bouton de tir. La hauteur sera fonction du temps pendant lequel vous avez maintenu le bouton enfoncé. Lorsque vous relâcherez le bouton de tir, le joueur se mettra à courir.

3. Actionnez la manette légèrement vers la droite ou la gauche avant que le joueur n'atteigne le ballon pour lui donner de l'effet. L'effet sera plus fort si vous maintenez la manette dans l'une des directions pendant plus longtemps. Si vous ne touchez pas à la manette, le tir sera en ligne droite.

4. Actionnez la manette pour contrôler la balle. L'effet (After Touch) ne dure qu'un certain temps.

Le joueur contrôle donc entièrement le ballon de foot lors des corners.

7.2 LA REMISE EN JEU

L'ordinateur prendra automatiquement le contrôle à moins que vous n'appuyiez sur le bouton de tir avant la remise en jeu. La longueur du dégagement dépendra du temps pendant lequel vous avez maintenu le bouton de tir enfoncé. Actionnez la manette pour déterminer la direction du tir puis relâchez le bouton de tir. Vous ne pourrez utiliser que les cinq positions avant du joystick.

8.0 LE CONTROLE

Il y a deux nouveaux contrôles joystick.

8.1 LE RETOUR

Inversez la direction de la manette lorsque la balle est en l'air.

8.2 UN COUP LEGER

Appuyez sur le bouton de tir avant de toucher la balle pour en prendre le contrôle. Maintenez le bouton de tir enfoncé. Actionnez la manette vers l'avant puis dans le direction inverse, relâchez le bouton de tir en même temps.

La balle sera projetée et vous pourrez faire une tête ou un retour spectaculaire.

9.0 LES TERRAINS

il y a trois terrains supplémentaires.

1. **GLACE**: cela augmente les distances parcourus per la balle et le rythme.

2. **BOUEUX**: cela diminue énormément les distances parcourues par la balle, en l'air et au sol. La vigueur des joueurs décroît nettement.

3. **ACCIDENTE**: il y a un terrian qui ne fait pas partie de la ligue. Le ballon rebondira dans n'importe quelle direction.

9.1 il y a de nouveaux graphismes pour le terrain normal, il s'appelle **WEMBLY**. Ces graphismes n'existent que sur Amiga.

Nous nous excusons auprès des propriétaires d'un Atari ST. L'absence de scrolling hard sur Atari ST nous a empêché d'utiliser la technique employée sur Amiga pour dessiner le terrain.

10.0 LES QUALITES DES JOUEURS:

Il y a une qualité supplémentaire que l'on appelle le flair. Un joueur ayant un haut degré de flair aura tendance à avoir un jeu individuel plutôt qu'un jeu d'équipe.

11.0 LES HORS-JEUX

La règle des hors jeux ne s'applique que lorsque 2 joueurs jouent l'un contre l'autre ou en mode à 3 et à 4 joueurs.

LES REGLES:

Il y a hors jeu lorsqu'il n'y a aucun joueur de l'équipe adverse (à l'exception du gardien de but) entre le joueur qui reçoit la balle et le gardien.

Vous pouvez activer ou désactiver l'option "HORS.JEU"

12.0 LES TACTIQUES

L'implémentation des tactiques a radicalement changé, la manière de jouer est donc totalement différente. Auparavant, les joueurs se positionnaient en fonction de l'emplacement du ballon. On ne tenait pas compte de l'équipe qui contrôlait le ballon. Il y avait donc parfois certaines faiblesses stratégiques. Les déplacements des joueurs dépendent maintenant non seulement de la position du ballon de foot, mais aussi de la position d'attaquants ou de défenseurs de l'équipe.

12.2. Il y a quatre tactiques standards, vous pourrez choisir d'autres tactiques sur le disque de données "WINNING TACTICS".

12.3 LES TACTIQUES CONÇUES SUR PLAYER

MANAGER:

Les tactiques conçues sur Player Manager peuvent être chargées en utilisant l'option de sélection des tactiques "Select Tactics". Cette option se trouve sur le menu des options.

DATA DISCS A VENIR

WINNING TACTICS: La disquette contient 10 nouvelles tactiques et prend en compte le fait l'équipe est en train de défendre ou d'attaquer. Le manuel joint décrit entièrement le but de chaque tatique et le type de joueurs à faire intervenir pour l'optimiser.

RETURN TO EUROPE: Vous avez le choix entre trois compétitions Européennes importantes, soit: la Coupe, la Coupe des Clubs Champions et la coupe U.E.F.A. Vous devez respecter le règlement normal et un grand nombre d'équipes sont presentes sur le disque. Vous pouvez éditer les noms des équipes et il y a une option de chargement et de sauvegarde. Les équipes de ce disque pouvent être chargées dans le disque de données "FINAL WHISTLE".

GIANTS OF EUROPE: Ce disque comprend toutes les équipes top.niveau Européennes: L'Angleterre, l'Allemagne, la France, L'Italie, L'Espagne, la Hollande, l'U.R.S.S, Le Portugal, La Suède, la Yougoslavie, etc... Les qualités des joueurs ressemblent le plus possible aux qualités veridiques des équipes actuelles. Vous pourrez charger ces équipes dans les disques de donnees "Final Whistle", "Return to Europe", "Super League" et sur tous les autres disques de données à venir.

SUPER LEAGUE: Une ligue entière de quatre divisions de chacune 24 équipes, des réglementations, des promotions. Les équipes de tous les autres data discs peuvent être chargées dans le SUPER LEAGUE.

PLAYER MANAGER

RETROUVEZ LA QUALITE DE "KICK OFF" AVEC EN PLUS, L'ART DU MANAGEMENT!

- Retrouvons les jours glorieux avec la nomination récente d'un capitaine d'équipe, de classe internationale, ayant à sa charge un club de 3ème division. A court terme, il devra utiliser ses compétences de jeu pour atteindre rapidement une promotion. A long terme, il devra utiliser des tactiques gagnantes, et rassembler une équipe équilibrée pour l'élever au plus haut niveau.
- Donnez le coup d'envoi avec la meilleure simulation de football où les passes sont d'une très grande précision (au pixel près!), et n'hésitez pas à changer de joueurs et de tactiques.
- 4 tactiques qui ont déjà fait leurs preuves vous sont proposées. Prenez l'opportunité de mettre au point vos propres tactiques et de les tester avec le "ray trace".
- Entraînez votre équipe à de nouvelles tactiques et regardez la les mettre en place. Choisissez d'axer la caméra sur n'importe quel joueur à un moment donné et étudiez son comportement en détail. Vous pouvez aussi visionner un jeu accéléré sur le scanner.
- Rassemblez la meilleure équipe que vous puissiez vous payer à partir de la liste de transfert, et qui s'adapte le mieux à vos besoins. Vous pouvez choisir parmi plus de 1000 joueurs dans une ligue de 4 divisions. Chaque joueur est un individu à part entière, et a ses propres caractéristiques; à savoir: Pas, résistance, agilité, condition physique et mentale, agressivité, niveau de tir, de passe et d'attaque ainsi que des connaissances de base. Un manager intelligent entraînera et fera jouer un joueur dans une position en corrélation maximale avec ses caractéristiques et découvrira peut-être alors, un véritable talent caché!
- Un manager doit être capable de diriger chaque joueur de son équipe. Les finances sont la responsabilité de la trésorerie. Le manager peut utiliser ses grandes connaissances du jeu pour promouvoir plus rapidement son équipe, mais retirer ses chaussures de foot pour de

bon sera la décision la plus difficile et la plus douloureuse qu'il aura à prendre!

- **Player Manager** est le plus fidèle reflet de la vie d'un manager! Ses talents de manager et de joueur sur le terrain reposent maintenant sur vous!

EUROPEAN PRESS REVIEWS

ST. ACTION. (UK) A stroke of pure genius.

THE ONE (UK) An exceptional football management simulation. Astounding depth. Most involved rewarding and playable.

THE ACE (UK) Successfully blends challenging soccer management with frantic end to arcade action.

NEW COMPUTER EXPRESS (UK) The sheer depth is incredible. A definitive management game.

COMMODORE USER (UK) At last a management game that requires true management skills - a winner. 94%.

ST FORMAT (UK) Brilliant. 93%.

AMIGA FORMAT (UK) Enthralling and addictive. 93%.

ZZAP (UK) Best football management game ever written. 92%.

GAMES MACHINE (ITALY) 97%

FANTASTICO - STUPENDO.

K (ITALY) Kvota 920

ASM (Germany) ASM HIT

KICK OFF War Super - der Player Manager bietet Fußball in perfection.

GENERATION 4 (FRANCE). 93%.

COMPUTE (DENMARK). 88%.

ITALIANO VERSION

1.0 CARICAMENTO

AMIGA - Inserire il disco di Final Whistle quando il WORKBENCH domanda il WORKBENCH. Seguire le istruzioni sullo schermo.

ST - Inserire Final Whistle nel drive e accendere il computer. Seguire le istruzioni sullo schermo.

Avvertimento - Prego assicurarsi che il disco sia protetto da scrittura prima di inserirlo nel drive.

2.0 INTRODUZIONE

Il Final Whistle è il primo dei tanti DATA DISCS che è apparso per KICK OFF 2 e affina molti aspetti del gioco. Esso fornisce maggior controllo sui giocatori e presenta una maggiore sfida.

Solo le caratteristiche che sono state alterate o aggiunte sono descritte di seguito. Per altre informazioni si prega di utilizzare il manuale di KICK OFF 2.

3.0 LIVELLI DI ABILITÀ

Esiste un nuovo gruppo di giocatori per ogni livello di abilità. La possibilità di trasportare squadre da Player Manager rimane disponibile. Comunque c'è un'altra scelta.

ALTRA SQUADRA: Questo ti permetterà di trasportare le squadre dai prossimi data discs.

Questa scelta ti permette anche di caricare una squadra selezionata salvata dallo schermo del Select Squad, evitando l'inconveniente di selezionare una squadra ogni volta che il gioco viene utilizzato.

3.1 IMPORTING PLAYER MANAGER

La struttura del nome per i giocatori in Final Whistle è stata cambiata per permettere una maggiore flessibilità nei nomi dei giocatori sui

prossimi data discs. La nuova struttura del nome è, comunque, incompatibile con la struttura del nome usata in KO2 e PLAYER MANAGER. Una squadra di Player Manager caricata in Final Whistle perderà quindi i nomi dei giocatori. Tutte le loro capacità e i loro attributi sono importati. Per mantenere le tracce dei giocatori, prendi nota di ogni nome dei giocatori della squadra e il suo numero di squadra. Per esempio T.J. Smith segnato col numero 15 apparirà nella posizione No. 15 ma sotto un nome diverso.

4.0 SELEZIONE DELLA SQUADRA

La squadra è selezionata associando un numero di maglia con un nome. Muovere il joystick a sinistra o a destra per mettere in evidenza il numero di maglia. Muovere il joystick in alto o in basso per mettere in evidenza un giocatore.

4.1 Scegliere il numero di maglia ed il giocatore con cui si vuole giocare. Premere il bottone Fire per sparare.

4.2 Puoi vedere gli attributi e il livello di abilità di qualsiasi giocatore nel gruppo.

Metti in evidenza il nome del giocatore e premi la barra spaziatrice. Premi di nuovo per tornare sullo schermo della squadra.

5.0 MODALITA' DI GIOCO

Possono giocare da 1 a 4 giocatori

5.1 UN GIOCATORE

Un giocatore contro il computer. Il giocatore 1 controlla la squadra A. Può giocare sia il più vicino alla palla che in posizione. Non può giocare come portiere.

5.1.1 GIOCARE IL PIU VICINO ALLA PALLA

Mettere in evidenza joystick. Muovere il joystick in alto o in basso per

evidenziare il nome del giocatore che si desidera controllare. Selezionare **DONE** e premere il pulsante di fuoco.

5.2 DUE GIOCATORI

E' possibile giocare in due modi.

- a) Giocare l'uno contro l'altro.
- b) Giocare come squadra contro il computer.

5.2 GIOCARE L'UNO CONTRO L'ALTRO

Il giocatore 1 controlla la squadra **A** e il giocatore 2 controlla la squadra **B**. I giocatori possono giocare il più vicino alla palla o giocare in posizione.

5.2.1.2. GIOCARE 2 (Squadra B)

Il più vicino alla palla - evidenziare joystick. Selezionare **Done**. In posizione - evidenziare joystick poi vedere 5.1.2.

5.2.2. GIOCATORE COME SQUADRA CONTRO IL COMPUTER

Il giocatore 1 può giocare il più vicino alla palla o in posizione.
Il giocatore 2 può giocare in posizione di lancio o come portiere.
Il giocatore 2 esegue la scelta per primo.

5.2.2.1. Giocatore 2 - Evidenziare joystick 2. Muovere il joystick per evidenziare il giocatore che si desidera controllare sul tiro o il portiere e premere il pulsante di fuoco.

5.2.2. Giocatore 1 - Vedi 5.2.1.1.

5.3 COMPUTER CONTRO COMPUTER

Questa scelta permette alla squadra **A** di giocare contro la squadra **B** senza il controllo dei giocatori. La scelta permette al **Player Manager** di controllare l'abilità della sua squadra contro il computer senza

giocare con un giocatore. Giocando con 2 giocatori, un Player Manager può esaminare la sua squadra contro la squadra di un altro Player Manager.

Selezionare la scelta COMPUTER Se una squadra del Player Manager è caricata per la squadra A nella selezione del livello di abilità, allora la squadra A giocherà contro il computer. Se un'altra squadra del Player Manager è caricata per la squadra B, allora le 2 squadre dei Players Manager possono giocare l'uno contro l'altro. Selezionare **DONE** e premere il pulsante di fuoco.

SAVE - Una volta che hai scelto una squadra, poi usare **SAVE** per salvare la squadra scelta su un disco pre-formatto. La squadra salvata può essere caricata per un gioco usando un'ALTRA SQUADRA nella scelta del livello di abilità.

QUIT - Questa scelta ti permette di abbandonare il gioco.

5.4 TRE GIOCATORI

I giocatori 1 e 3 giocano in **TEAM MODE** - vedi 5.2.2.

5.5 QUATTRO GIOCATORI

I giocatori 1 e 3 giocano in **TEAM MODE** contro i giocatori 2 e 4 giocando anch'essi in **TEAM MODE**.

6.0 IL PORTIERE

Giocando con un giocatore, o con due giocatori l'uno contro l'altro, il giocatore controlla il portiere mentre calcia e mentre difende un calcio di punizione.

Giocando con due giocatori, se il secondo giocatore sta giocando come portiere, applicare le seguenti regole.

6.1 a) Il portiere è situato nella porta di 18 yd.

b) Mentre para il goal, il computer controlla il tuffo o un salto. Il giocatore controllando il portiere inizia l'azione premendo il pulsante di fuoco.

6.2 Il portiere controlla per difendere il rigore rimasto come descritto nel manuale KICK OFF 2.

6.3 RIMESSA

Le rimesse vengono eseguite come nel Kick Off 2 ma la lunghezza del calcio ora dipende dalla capacità di tirare del portiere.

7.0 PEZZI DEL SET

7.1 CALCI D' ANGOLO

I calci d'angolo ora sono radicalmente cambiati, dando al giocatore molto più controllo. E' possibile calciare il pallone con un'inclinazione a destra o a sinistra, dare effetto al pallone dentro o fuori isando "After Touch" e controllare l'altezza del pallone. Ci sono nove regolazioni o controlli dei colpi.

1. Ci sono nove regolazioni della potenza del colpo. La regolazione minima colloca il pallone al giocatore che sta il più vicino al giocatore che effettua il calcio d'angolo e il massimo porterà il pallone oltre la posizione della porta. Muovere il joystick per evidenziare la potenza richiesta e premere il bottone **FIRE**.

2. Premere nuovamente il bottone **FIRE**. La durata per la quale viene premuto il bottone **FIRE** determina l'altezza del pallone. Rilasciando il pulsante di fuoco comincia la corsa in avanti del giocatore calciando il calcio d'angolo.

3. Prima che il giocatore riceva il pallone, al pallone può essere data una inclinazione a sinistra o a destra muovendo il joystick a sinistra o a destra. La durata per la quale il joystick viene tenuto a sinistra o a destra determina la percentuale di deviazione. Se il joystick non viene mosso, il pallone verrà calciato in avanti.

4. Muovera il joystick per controllare il pallone usando after touch. After touch è disponibile solo per un breve periodo di tempo.

I nuovi controlli danno al giocatore il totale controllo del pallone per i calci d'angolo.

7.2 TIRARE IN PORTA

Il computer prenderà automaticamente il tiro a meno che il pulsante di fuoco venga premuto prima che il tiro sia preso. La durata per la quale il pulsante di fuoco viene premuto determina la distanze per la quale il tiro viene calciato. Muovere il joystick per determinare la direzione del tiro e lasciare il pulsante di fuoco. Possono essere utilizzate solo 5 posizioni in avanti del Joystick.

8.0 CONTROLLO DEL PALLONE

Ci sono due nuovi controlli del joystick.

8.1 COLPO DI TESTA

Rovesciare la direzione del joystick quando il pallone è in aria.

8.2 FLICK BALL

Premere il pulsante di fuoco prima di toccare il pallone. Il pallone è ora sotto controllo. Mantenere premuto il pulsante di fuoco. Muovere il joystick, lasciando il pulsante di fuoco nello stesso tempo.

Il pallone verrà lanciato in aria dandoti l'opportunità di eseguire sia un cieco tuffo di testa che uno spettacolare colpo di testa..

9.0 CAMPI DI GIOCO

Sono stati aggiunti 3 tipi di campi di gioco.

1. ICY - Aumento di velocità del pallone e sua andatura.

2. **MUDDY** - La velocità del pallone è ridotta drasticamente sia in aria che sul campo di gioco. La potenza del giocatore viene ridotta notevolmente.

3. **BUMPY** - Questo è un campo di gioco non da campionato. Colpendo il terreno, il pallone rimbalzerà in ogni direzione.

9.1 Nuove grafiche sono state introdotte per il normale campo che viene chiamato **WEMBLEY**.

Queste grafiche sono accessibili solo ai possessori di Amiga.

Le nostre scuse ai possessori di ST. La tecnica per disegnare le linee non permette l'implementazione di grafica sul campo.

10.0 ATTRIBUTI DEL GIOCATORE

E' stat **A** introdotta una nuova capacità al giocatore chiamata **FLAIR**. Per un giocatore con un alto grado di **FLAIR** è possibile giocare più con un gioco individuale che con un gioco di squadra.

1 1.0 FUORIGIOCO

Le regole del fuorigioco vengono utilizzate solo per le seguenti modalità di gioco. **DUE GIOCATORI** -L'uno contro l'altro. **PARTITA CON TRE O QUATTRO GIOCATORI**.

REGOLE

Un giocatore è fuorigioco nel momento in cui riceve il pallone senza l'opposizione di in altro giocatore (escluso il portiere) tra lui e il goal.

Hai l'opportunità di scegliere se usare o meno il **FUORIGIOCO**.

12.0 TATTICHE

Le tattiche sono state completamente cambiate dando al gioco caratteristiche del tutto nuove. Le vecchie tattiche collocavano i giocatori dipendentemente alla posizione del pallone sul campo di gioco non curando quale parte aveva il possesso del pallone. Questo

creava saltuariamente debolezza nella strategia di gioco. Ora i movimenti dei giocatori dipendono dalla posizione del pallone e dal fatto che la squadra stia attaccando o difendendo.

12.2 Quattro tattiche standard sono inserite nel disco. Altre tattiche saranno disponibili sul disco dati **TATTICHE DI VINCITA**.

12.3 Tattiche predisposte per il **Player Manager** - Le tattiche predisposte usando il piano delle tattiche per il **Player Manager** possono essere ancora caricate utilizzando la scelta della tattiche selezionate alla quale si può accedere tramite il **MENU DELLE POSSIBILITA'**.

12.4 **TATTICHE DI VINCITA** - Le tattiche sul disco data vengono caricate usando **ALTRE TATTICHE** scelte nelle **Tattiche Selezionate** alle quali si può accedere tramite il **MENU DELLE POSSIBILITA'**.

PROSSIMI DISCHI DATI

TATTICHE DI VINCITA: Il disco contiene 10 nuove tattiche e tiene conto se la squadra sta difendendo o attaccando. L'accluso opuscolo descrive nella totalità lo scopo delle tattiche e i tipi di giocatori richiesti per attuare completamente le tattiche.

RITORNO IN EUROPA: Possono essere giocati i tre principali campionati europei. I campionati sono: COPPA EUROPEA, COPPA DEI F.A. e COPPA U.G.F.A. Devono essere rispettate tutte le regole e il disco mette a disposizione un intero set di squadre. I nomi delle squadre possono essere annotate. Le facilità di caricare e salvare è a disposizione. Le squadre di questo disco possono essere caricate nel disco data Final Whistle.

GIGANTI D'EUROPA: Il disco data contiene le migliori squadre europee dall'Inghilterra, Germania, Francia, Italia, Spagne, Olande, Russia, Portogallo, Svezia, Jugoslavia ecc. Si è particolarmente curato l'adattamento delle capacità dei giocatori per assomigliare il più possibile alle attuali squadre di ogni team. Le squadre possono essere caricate nel Final Whistle, Ritorno in Europe, Super League, e altri dischi dati che devono ancora essere annunciati.

SUPER LEAGUE: Un intero campionato di quattro divisioni con 24 squadre in ogni divisione, promozioni e regolamenti. Le squadre di ogni altro disco dati possono essere caricate nel Super League.

PLAYER MANAGER

INTRODUCE LA QUALITÀ DI KICK OFF NELL'ARTE MANAGERIALE

- Fai rivivere i giorni della gloria! Mettiti nei panni di un giocatore di fama internazionale da poco diventato dirigente di una squadra di serie C. Immediatamente dovrai usare le tue abilità di gioco per cercare di promuovere in fretta la tua squadra, ma a lungo termine dovrai elaborare tattiche vittoriose costruendo una squadra superiore da portare ai massimi della classifica.
- Gioca la miglior simulazione di calcio, **KICK OFF**, con azioni travolgenti e passaggi perfetti a millimetro. Controlla il giocatore più vicino alla palla o gioca in una determinata posizione. Possibilità di sostituire i giocatori e cambiare tattiche.
- Vengono già fornite 4 collaudate tattiche. Possibilità di formulare le tue tattiche e di testarle con l'opzione **RAY TRACE**. Formula e memorizza quante tattiche vuoi.
- Allena la tua squadra nell'uso delle nuove tattiche ed osservalo mentre le esegue. Possibilità di focalizzare la telecamera su uno dei giocatori in qualsiasi momento e studiare indettaglio la sua abilità. Possibilità di gioco accelerato sullo scanner.
- Metti insieme la miglior squadra che puoi tramite il calcio mercato. Sono disponibili più di mille giocatori nelle 4 Serie. Ogni giocatore ha le sue caratteristiche individuali con un'unica combinazione dei seguenti attributi: Velocità, resistenza, agilità fisica e mentale, attacco, capacità di tirare, passaggi, palleggi. Un manager bravo allenerà e farà giocare un giocatore nella posizione che meglio si addice ai suoi attributi e riuscirà a scoprire un talento nascosto.
- **PLAYER MANAGER** ti permetterà di gestire la squadra ed ogni singolo giocatore in essa. Le finanze sono responsabilità del Consiglio di Amministrazione. Il manager potrà usare le sue notevoli capacità di gioco per aiutare la squadra nei primi successi. Ma prima o poi dovrà fare la più difficile scelta della sua carriera: appendere al chiodo le scarpe e portare al successo una squadra indipendente.

-
- **PLAYER MANAGER** ti fa rivivere la realtà della vita tutti i giorni di un manager, il suo talento come direttore di squadra e come giocatore amate le decisioni che prenderai TU!!!

EUROPEAN PRESS REVIEWS

ST. ACTION. (UK) A stroke of pure genius.

THE ONE (UK) An exceptional football management simulation. Astounding depth. Most involved rewarding and playable.

THE ACE (UK) Successfully blends challenging soccer management with frantic end to arcade action.

NEW COMPUTER EXPRESS (UK) The sheer depth is incredible. A definitive management game.

COMMODORE USER (UK) At last a management game that requires true management skills - a winner. 94%.

ST FORMAT (UK) Brilliant. 93%.

AMIGA FORMAT (UK) Enthralling and addictive. 93%.

ZZAP (UK) Best football management game ever written. 92%.

GAMES MACHINE (ITALY) 97%

FANTASTICO - STUPENDO.

K (ITALY) Kvota 920

ASM (Germany) ASM HIT

KICK OFF War Super - der Player Manager bietet Fußball in perfection.

GENERATION 4 (FRANCE). 93%.

COMPUTE (DENMARK). 88%.

(C) 1990 Anco Software Ltd.

7 MILLSIDE INDUSTRIAL ESTATE, LAWSON ROAD, DARTFORD, KENT. DA1 5BH.
TEL: 0322 292513/18 FAX: 0322 293422