

KICK OFF 2



ANCO

KICK OFF 2



Expanded Amiga version



IBM



Amiga

BLISTERING PACE – PIXEL PERFECT PASSING – SUPERB TACTICAL PLAY ACCURATE – REALISTIC – GREAT FUN TO PLAY

KICK OFF enthralled thousands of players the world over with the sheer brilliance of its game play and won the GAME OF THE YEAR award. KICK OFF 2 offers greatly enhanced game play and a host of extra options to give additional challenge and variety.

Full size multi-directional scrolling pitch with accurate markings.

1 to 4 players option. Two players can TEAM UP against the computer or two other players. *

Option to PLAY IN POSITION adds a new dimension to the game play.

A choice of 4 playing surfaces and 4 different wind conditions.

LEAGUE competition and CUP tournament with sudden death Penalty shoot out.

Set Piece FREE KICKS. Full swerve control to dip the ball or bend the ball round a defensive wall.

Hundreds of players, each with a unique combination of attributes and skills.

Team selection including substitutes from a squad of 16 or more.

Facility to load PLAYER MANAGER teams and tactics for a Single Game, the League and the Cup tournament. *

Facility to save Action Replays on a disc. Special EDIT facilities to create a personal GOLDEN GOALS disc.

Instinctive joystick controls to pass, dribble, shoot, head & chip the ball and do a sliding tackle

Host of other features like curling corner kicks, short or long Throw In, Injury & Extra time, Red & Yellow cards and 24 referees to give a touch the unexpected.

Enhanced features on the Expanded Amiga version, include: Linesmen & Referees, Overhead Kicks, Extra sound effects. etc.

* Restricted features on the IBM & CBM 64.

© 1990 Anco Software Ltd.

ANCO SOFTWARE, UNIT 10, BURNHAM TRADING ESTATE, LAWSON ROAD, DARTFORD, KENT.

TELEPHONE No: 0322 92513/92518 FAX No: 0322 93422

ANCO



DEUTSCH

ANLEITUNG

ANCO SOFTWARE LTD

1.0 EINLEITUNG

KICK OFF 2 beinhaltet Geschwindigkeit und Genauigkeit des universell begeisternden KICK OFF. Es handelt sich um eine Fussballsimulation mit einem Spielfeld in voller Bildschirmgrösse das in verschiedene Richtungen scrollt und die Spieler, Markierungen, Tore usw. in korrekten Proportionen darstellt. Beide Mannschaften halten sich streng an die gewählte Taktik. Spieler gelangen in Position um Pässe anzunehmen und den Ball zu spielen. Der Realität entsprechend, bewegt sich der Ball vor dem Spieler her, wodurch erfolgreiche Angriffe mehr eine Frage des Könnens als des Zufalls sind.

Wie beim wirklichen Fussball benötigt KICK OFF 2 Können bei der Ballsteuerung von pässen, Dribbeln, Schiessen usw. Schussgenauigkeit, die Fähigkeit auszuweichen oder den Ball bei Freistössen, seitlich zu schneiden, das will natürlich geübt sein. Die Übungs-Option ermöglicht Üben aller Fertigkeiten, einschliesslich Eckstösse, Freistösse usw., ohne von der Gegenseite belästigt zu werden. Nehmen Sie sich Zeit, und üben Sie die Fertigkeiten bis zur Perfektion. Wenn zwei Spieler zusammen spielen sollen, gibt es hier die ideale Übungsmöglichkeit EINS-ZWEI das Spielfeld rauf und runter zu spielen.

Jeder Spieler auf dem Spielfeld hat eine einzigartige Kombination verschiedener Eigenschaften und Können. Diese ändern sich je nach Schwierigkeitslevel. Ein Spieler der Nationalmannschaft ist einem Spieler der 4. Division im Allgemeinen überlegen.

Man hat eine Vielzahl von Optionen. Eine der nützlichsten ist die Möglichkeit das spielerische Können beider Mannschaften unabhängig voneinander festzulegen. Ein Anfänger mit einer Nationalmannschaft kann einem Profi mit einer Mannschaft der 4. Division ganz schön einheizen.

Es gibt eine Liga - und eine Pokalrunde mit Elfmeterschiessen im Falle eines Unentschieden. Im Grossen und Ganzen sind sich die Ligamannschaften ebenbürtig, aber sie haben verschiedene Spielstile und die dementsprechenden Spielereigenschaften. Es gibt eine Option um Ihre eigene Mannschaft und Ihre eigenen Taktiken aus Player Manager zu laden und gegen eine andere Player Manager Mannschaft in einem Einzelspiel, in einer Liga- oder in einer Pokalrunde zu spielen.

Bei der Special Events Wahl im Hautmenü können Datei-Disketten geladen werden.

Bei KICK OFF 2 ist es mit einem Amiga, ST und IBM Computer möglich, Streifenfarben zu ändern. Bei erweitertem Amiga und ST gibt es zusätzlich Soundeffekte.

Mit Action-Replay kann man Tore mit normaler Geschwindigkeit oder in Zeitlupe sehen, und eigene "Goldener Schuss" Diskette können, erstellt werden.

Es gibt 24 Schiedsrichter und sie haben alle ein deutlich verschiedenes Temperament. Sie merken schnell welcher Schiedsrichter wegsieht und welcher einen grossen Stapel roter Karten zu verteilen hat. Andererseits sind Schiedsrichter auch nur Menschen mit guten und schlechten Tagen. mann weiss nie was kommt.

2.0 HAUPTMENÜ

Es gibt 9 Hauptmenü-Optionen.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3.0 DIE OPTIONEN

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

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

3.2 SPIELFELD: Es stehen 4 Spielflächen zur Auswahl (ausser IBM)
Normal - Normale Sprungkraft und Reichweite des Balls. Verminderte Ausdauerfähigkeit der Spieler.

Nass - Erhöhte Reichweite und Geschwindigkeit des Balls.

Kunstrasen - Hohe Sprungkraft des Balls. Erhöhte Ballgeschwindigkeit und Reichweite. Verminderte Ausdauerfähigkeit der Spieler.

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

3.4 TAKTIKEN ERSETZEN: (nur Amiga, ST und IBM) - In einem Spiel kann jede Mannschaft insgesamt 4 Taktiken benutzen. Diese können durch vier andere Taktiken der Spieldikette oder der Dateidiskette mit in Player Manager entwickelten Taktiken ersetzt werden. Sehen Sie hierzu 14.0

3.5 VERLÄNGERUNG und ELFMETER: Ja oder **Nein** - Wenn die Antwort Ja ist, erfolgt bei einem Unentschieden eine Verlängerung proportional zur vollen Spielzeit. Die verlängerung besteht aus zwei Hälften, und in der Halbzeit wechseln die Mannschaften die Seiten. Ist das Ergebnis

anschliessend immernoch unentschieden, wird das Spiel durch Elfmeterschiessen entschieden.

Bei Ligaspielen ist die Option NEIN und in Pokalspielen JA vorgegeben.

3.6 SCHWIERIGKEITSLEVEL: Es gibt 5 - **International**, 1., 2., 3. und 4. Division. Die Eigenschaften und das Können der Spieler entspricht der Division in der sie spielen. In einem Einzelspiel stehen sich zwei gleiche Mannschaften gegenüber, wodurch das Ergebnis völlig vom Können der Spieler abhängt. Die Level beider Mannschaften werden unabhängig voneinander festgelegt. Dadurch kann sogar ein Anfänger mit einer Nationalmannschaft einem erfahrenen Spieler mit einer 4. Division ganz schön einheizen.

Es gibt noch einen besonderen Level (Amiga & ST), nämlich **PLAYER MANAGER**. Man kann eine Mannschaft und die entsprechenden Taktiken aus Player Manager laden, um in einem der 5 Level gegen einen anderen Spieler oder den Computer oder gegen eine andere Player Manager Mannschaft zu spielen. Sehen Sie hierzu 5.0.

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

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

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

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

4.0 DIE SPIELER

Jeder Spieler auf dem Spielfeld hat eine einzigartige Kombination von Eigenschaften und Können.

Die Eigenschaften sind

TEMPO - AUSDAUER - AGGRESSION - ZAHIGKEIT

Können beinhaltet

PÄSSE ABGEBEN - SCHIESSEN - ANGREIFEN

Die einzigartige Kombination bestimmt die Leistung eines Spielers. Z.B. leistet ein schneller Spieler mit wenig Ausdauer gegen Ende eines Spieles nicht viel und sollte im Falle einer Verlängerung in einem Pokalspiel ausgetauscht werden. Genauso bemüht sich ein aggressiver Spieler um den Ball, und wenn er gut angreifen kann, kommt er in Ballbesitz, aber mit weniger gutem Angreifen kann er unter Umständen ein Fouls begehen, und er riskiert eine rote Karte, wenn der Schiedsrichter ihn dabei erwischt.

5.0 WAHL DES SCHWIERIGKEITSLEVELS

Zu den 5 Schwierigkeitsleveln gibt es einen Zusätzlichen.

INTERNATIONAL

1. DIVISION
2. DIVISION
3. DIVISION
4. DIVISION

PLAYER MANAGER (nur Amiga & ST)

Um den Schwierigkeitslevel zu bestimmen, wählt man im Hauptmenü OPTIONEN an und dann SKILL LEVEL.

Ein oder Zwei Spieler gegen den Computer - TEAM A

Zwei Spieler gegeneinander: Spieler 1 - TEAM A: Spieler 2 -TEAM B

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

Beim Player Manager Level kann eine in Player Manager trainierte Mannschaft geladen werden, um gegen eine andere Player Manager Mannschaft oder einer Computermannschaft mit einem festgelegten Level gespielt zu werden.

Wenn der Player Manager Level angewählt wird, werden Sie gebeten, Ihre P.M. Diskette in das Laufwerk einzulegen. Die gesamte Mannschaft und bestehende Taktiken werden geladen. Die bestehenden Taktiken können jedoch ersetzt werden.

6.0 WAHL DER SPIELERZAHL

Mit einem AMIGA und ST können 1 bis 4 Spieler mit einem Joystickadaptor spielen. Mit anderen Maschinen können nur 2 spielen. Bei nur einem Joystick Port gibts es eine Tastatur-Option.

Bei TEAM WAHL (s. 8.0) kann man die Zahl der Spieler und wie sie spielen sollen bestimmen, d.h. gegen den Computer, gegeneinander usw.

7.0 SPIELOPTION

Alle vier Optionen werden im Hauptmenü gewählt.

ACTHUNG: Bevor Sie die SPIELOPTIONEN bestimmen, sollten Sie die benötigten Spielbedingungen im OPTIONS menü bestimmen (S 3.0).

7.1 EINZELSPIEL

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

Bei der Wahl dieser Menü-Option werden Sie gefragt:
Spielerzahl: 1, 2, 3 oder 4 (Amiga & ST)

Bei der WAHL DER MANNSCHAFT können Sie die Spieler beider Mannschaften wählen. Der Sieger des Loswurfes entscheidet wer Spielfeld RAUF oder RUNTER spielt. Der Name des Schiedsrichters erscheint auf dem Bildschirm.

7.11 TAKTIKEN

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

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

CBM 64, SPECTRUM & AMSTRAD - Taktikwechsel ist nur in der Halbzeit

möglich. Wählen Sie die Taktiken für Spielbeginn und wechseln Sie diese gegebenenfalls zur Halbzeit aus.

7.12 ERSATZSPIELER

Während eines Spieles können zwei Spieler ausgetauscht werden. Sehen Sie dazu bitte 19.0.

7.2 INTERNATIONALES FREUNDSCHAFTSSPIEL

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

7.3 DIE LIGA

Die Liga besteht aus 8 Mannschaften und dauert 14 Wochen. Die Liga kann mit 3 Schwierigkeitsleveln gespielt werden: Dritte, Erste und international. Benutzen Sie das Optionsmenü um dem gewünschten Level zu bestimmen. Der vorgegebene Level ist 1. Division.

Wenn die Liga-Option im Hauptmenü angewählt wird, erscheint die Ligatabelle mit den entsprechenden Mannschaften. Es gibt folgende Optionen:

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

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

8 Bit Maschinen - Erhellen Sie den Namen mit dem Joystick, und drücken Sie den Feuerknopf. Aus C wird dann J. Wenn dann gespielt wird erscheint

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

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

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

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

Wiederholen Sie den Vorgang für andere Mannschaften.

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

CBM 64, Spectrum & Amstrad Kass. - Die Liga wird ohne Dateinamen gespeichert. Die erste Liga auf Kassette wird geladen. Identifizieren Sie die Liga auf der Kassettenhülle beim Speichern.

CBM 64, Spectrum & Amstrad Disk. - Die Liga wird mit festgelegten Namen

LIGA 1 bis 10 gespeichert. Wählen Sie den Namen mit dem Joystick an, und drücken Sie den Feuerknopf.

7.37 WEITER - Mit dieser Option kann ein Ligaspiel gespielt werden. Die zwei Mannschaften, die als nächstes spielen sind erhellt. Wenn beide Mannschaften mit Joystick gesteuert werden, entscheidet der Computer welche J1 und welche J2 hat.

Am unteren Bildschirmrand sind die Option SPEICHERN, SPIELEN und QUIT dargestellt.

7.38 SPEICHERN - Mit dieser Option kann die gegenwärtige Liga gespeichert werden Dazu ist eine FORMATIERTE Diskette von guter Qualität oder eine unbespielte Kassette erforderlich.

Amiga/ST/IBM - Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein, drücken Sie den Feuerknopf. Geben Sie den Namen unter dem Sie die Liga speichern wollen ein, oder benutzen Sie einen Dateinamen indem Sie ihn erhellen. CBM 64/Spectrum/Amstrad - DISK. - Die Liga wird unter den Namen Liga 1 bis 10 gespeichert. Erhellen Sie die Namen, und drücken Sie den Feuerknopf. CBM 64/Spectrum/Amstrad - KASS. - Die Liga wird ohne Dateinamen gespeichert. Legen Sie eine unbespielte Kassette ein, und drücken Sie PLAY & RECORD. Mit dem Feuerknopf beginnt der Speichervorgang.

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

7.40 SPIELEN - Die zur Wahl stehenden Mannschaftsaufstellungen beider Seiten werden dargestellt. Das Spiel folgt dann dem Vorgang der für ein Einzelspiel gilt.

Nach jedem Spiel wird die Ligatabelle auf den neusten Stand gebracht.

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

7.4 DER POKAL

An der Pokalrunde nehmen 8 Mannschaften teil, und sie wird nach dem

K.O.-Prinzip gespielt. Im Falle eines Unentschieden gibt es eine Verlängerung. Liegt dann immer noch kein Ergebnis vor, wird das Ergebnis durch Elfmeterschiessen entschieden. (Sehen Sie dazu 15.0)

Die Anleitungen in 7.3 gelten hier ebenfalls.

8.0 WAHL DER ELF

8.1 SPIELOPTIONEN

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

SIE KÖNNEN NICHT ALS TORWART SPIELEN

Amiga & ST: 1 bis 4 Spieler mit J/S Adaptor.

Alle anderen 1 bis 2 Spieler

TEAM-MODUS - Zwei Spieler können gemeinsam gegen den Computer oder gegen zwei andere Spieler spielen. Beide Spieler können in Position spielen.

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

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

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

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

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

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

8.2 EIN SPIELER

MANNSCHAFT A

8.21 ALS MANNSCHAFT SPIELEN: Wählen Sie J.S.1 icon, und drücken Sie den Feuerknopf. Wählen Sie FERTIG, und drücken Sie den Feuerknopf.

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

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

8.3 ZWEI SPIELER

GEGENEINANDER

MANNSCHAFT A: Spieler 1 wählt J.S. 1, und drückt den Feuerknopf. IN POSITION SPIELEN - Wie in 8.22

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

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

TEAM-MODUS

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

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

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

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

8.5 VIER SPIELER (Amiga & ST - Nur J/S)

MANNSCHAFT A: Wie Für 3 Spieler

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

8.6 WAHL DER STARTTAKTIKEN

AMIGA, IBM & ST - Die Namen der 4 gegenwärtig benutzten Taktiken werden dargestellt. Benutzen Sie die Tastatur wie in 7.11 beschrieben um die Taktiken beim Abschlag zu bestimmen.

8 Bit Maschinen - Verfügbare Taktiken werden dargestellt. Erhellen Sie sie mit dem Joystick, und drücken Sie den Feuerknopf.

9.0 STEUERUNG DER SPIELER

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

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

9.3 BLOCKIEREN - Der Sinn dieses Angriffs ist dem Gegner den Ball abzunehmen. Sie müssen neben dem Gegner laufen und den vor ihm liegenden Ball zuerst erreichen, oder von vorne angreifen. Greifen Sie einen Gegner von hinten an, so ist das ein Faul.

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

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

10.0 BALLSTEUERUNG

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

10.1 DRIBBELN - Der Ball bewegt sich vor dem Spieler. Die Enternung, die

er zurücklegt, hängt von dem Tempo des Spielers bei Ballkontakt ab.

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

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

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

10.5 BALLHEBEN: Wenn der Ball auf dem Boden ist, bewegen Sie den Joystick in umgekehrter Richtung.

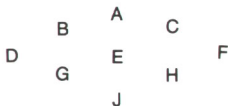
10.6 NACH BERÜHRUNG: Diese Option wird im Optionsmenü aktiviert. Der Spieler kann die Ballrichtung etwas ändern nachdem der Ball getreten wurde. Die Richtungsänderung muss sofort nach Ballberührung erfolgen, da diese Steuerung nur für kurze Zeit zur Verfügung steht. Mit Übung kann diese Option eine vernichtende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

11.0 STEUERUNG DES TORWARTS

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

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

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



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

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

11.3 STEUERUNGEN

AMIGA - ST - CBM 64 - IBM: Nur Joystick

Amiga & ST - Spieler 3 & 4 benötigen einen Joystick-Adaptor, der im Fachhandel erhältlich ist.

IBM - Man benötigt EINE GAME CARD mit zwei Joystick Ports.

SPECTRUM - Joysticks oder Tastatur. Kempson oder Sinclair 1 kompatible Joysticks. Tastatur wie folgt:

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

Die Spieler können entweder nur Tastatur, Tastatur & Kempson, Kempston & Sinclair usw. benutzen.

IBM Zweiter Spieler - Tastatur

RAUF - Q: Runter - A: Links - O: Rechts - P

Feuer - Leertaste

AMSTRAD - Die Spieler können Tastatur oder Joystick benutzen.

Die Tastatursteuerungen sind dieselben wie für Spectrum.

11.4 SPIEL ODER ÜBEN ABBRECHEN

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

AMIGA - ST - IBM - CBM 64: Drücken Sie die ESC Taste.

SPECTRUM: Drücken Sie T um das Spiel anzuhalten, und dann drücken Sie die C Taste.

AMSTRAD: Drücken Sie T um das Spiel anzuhalten, und dann drücken Sie die ESC Taste.

12.0 VORGEGEBENE ELEMENTE

12.1 ECKSTÖSSE

12.11 WAHL EINES ECKSTOSSES

Es stehen 9 Eckstöße zur Wahl. Eine Auswahlleiste erscheint, auf der der Torpfosten und die Eckfahne zu sehen sind. Diese Leiste ist in Wirklichkeit die Seite des Balles, die der Spieler tritt.

Tritt man den Ball unten, wird er bis auf Balkenhöhe gehoben.

Tritt man den Ball in er Mitte, geht er auf die mittlere Höhe des Torpfostens.

Tritts man den Ball oben, bleibt er auf Fusshöhe.

Tritt man den Ball vom Tor weg, kurvt er zum Tor hin.

Tritt man den Ball gerade, bleibt er gerade.

Tritt man den Ball zum Tor hin, kurvt der Ball vom Tor weg.

Sobald der Ball getreten wurde, gelten normale Ballsteuerungen.

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

12.12 STÄRKE DER ECKSTÖSSE

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

12.2 ELFMETER

Winkel und Höhe des Schusses sind steuerbar, wodurch der Torschütze den Ball beliebig ins Netz schiessen kann.

Der Pfeil auf einem Balken bewegt sich von links nach rechts, und er zeigt die Ballrichtung an, wenn er an dieser Stelle getreten wird. Der Anlauf beginnt mit einem Druck auf den Feuerknopf. Je länger der Feuerknopf gedrückt wird, je höher bewegt sich der Ball. Es ist daher durchaus möglich, die oberen Ecken des Netzes zu treffen, den Ball auf dem Boden zu halten oder den Ball übers Netz zu schiessen. Bei einem kurzen Anschlag bleibt der Ball auf dem Boden.

Während eines Elfmeters geht die Steuerung des Torwarts auf den leitenden Spieler über. Sehen Sie dazu **STEUERUNG DES TORWARTS**.

12.2 FREISTÖSSE (Ausser IBM)

Ein Freistoss erfolgt nach einem Faul von einem verteidigendem Spieler innerhalb eines schmalen Sektors vor dem verteidigten Tor.

12.31 AUSDÜHRNG EINES FREISTOSSES

Der Ball wird dort platziert wo das Faul begangen wurde. Ein Paar Meter entfernt steht auf jeder Seite ein Spieler der Mannschaft die den Freistoss ausführt. Wenn zwei Spieler im Team-Modus spielen, führt der leitende Spieler der Freistoss aus und der andere zu steuernde Spieler steht auf der dem Tor am nächsten liegende Seite.

Mit einem Druck auf den Feuerknopf beginnt der Anlauf. Je länger der Feuerknopf gedrückt wird, je höher fliegt der Ball. Die Schussstärke wird vom Computer nach dem Zufallsprinzip bestimmt.

Es gibt zwei Joysticksteuerungen: **VOR** Ballberührung und **NACH** Ballberührung.

VOR

A über den Ball springen

B Leicht nach links

C Leicht nach rechts

D Mehr nach links

E Gerader Tritt

F Mehr nach rechts

G Ball an Spieler links
abgeben

H Ball an Spieler rechts
abgeben

NACH

Ball senken

Ball schneiden

Ball schneiden

Ball schneiden

Nichts

Ball schneiden

A

B

C

D

E

F

G

H

J

Nur der Spieler der den Freistoss ausführt kann die Flugbahn des Balles steuern. Mit Übung kann der Ball ins gegnerische Tor gesenkt werden oder um eine gegnerische Mauer gelenkt werden. Mit diesen Steuerungen hat man unbegrenzte Kontrolle über den Schuss und, mit Übung, einen Spielentscheider.

Wird der Ball an einen anderen Spieler abgegeben, gelten normale Ballsteuerungen. Wenn der Spieler über den Ball springt, wird in Abwesenheit eines gesteuerten Spielers der Freistoss von einem Spieler neben dem Ball ausgeführt.

12.32 VERTEIDIGUNG EINES FREISTOSSES

Ca. 10 Meter vom Ball entfernt, in direkter Richtung des Balles, wird eine Mauer gebildet.

12.4 EINWÜRFE

Der Computer wirft den Ball automatisch dem Spieler zu der am nächsten in Position ist. Die Steuerung kann jedoch vom Spieler übernommen werden. Es gibt eine Option für KURZEN oder WEITEN Einwurf. Bewegen Sie den Joystick in die fünf Richtungen nach vorn, und drücken Sie den Feuerknopf für einen kurzen Einwurf. Wird der Feuerknopf nicht schnell genug gedrückt übernimmt der Computer automatisch den Einwurf. Die drei Rückwärtsrichtungen des Joysticks werden für WEITE Einwürfe benutzt.

13.0 ERSATZSPIELER

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

13.1 ERSATZSPIELER WÄHLEN

	AMIGA	ST	IBM	CBM 64	SPECTRUM	AMSTRAD
SP. 12 MANNSCHAFT A	F4	F4	F4	F1	SHIFT+1	SHIFT+1
SP. 14 MANNSCHAFT A	F5	F5	F5	F3	SHIFT+2	SHIFT +2
SP. 12 MANNSCHAFT B	F9	F9	F9	F5	SHIFT+3	SHIFT+3
SP. 14 MANNSCHAFT B	F10	F10	F10	F7	SHIFT+4	SHIFT+4

13.2 DER AUSTAUSCH

Wenn der Ball ins aus geht, kann ein Austausch stattfinden.

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

CBM 64 - SPECTRUM - AMSTRAD: NR. erscheint auf dem Bildschirm. Geben Sie die Trikotnummer des Spielers den Sie austauschen wollen ein, und drücken Sie den Feuerknopf.

14.0 TAKTIKEN

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

14.1 TAKTIKEN ÄNDERN

Beim CBM 64, Spectrum und Amstrad stehen 4 Taktiken zur Wahl. Die Taktiken können nur vor Spielbeginn oder in der Halbzeit festgelegt werden.

Amiga - ST - IBM:

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

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

14.2 TAKTIKÄNDERUNG WÄHREND DES SPIELS (nur 16 Bits Maschinen)

Sie können die Starttaktiken Ihrer Mannschaft wählen. Sofern sich der Ball im Aus befindet, können Sie sie zu jeder Zeit während des Spiels ändern. Sehen Sie dazu 7.11.

15.0 ELFMETERSCHIESSEN

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

16.0 ALLGEMEINES

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

TASTATURBEFEHLE

	Amiga	ST	IBM	CBM 64	SPEC.	AMSTRAD
Pause	P	P	P	P	T	T
Scannergrösse ändern	X	X	-	-	-	-
Scanner An/Aus	-	-	X	-	-	-

17.0 KIT DESIGN (nur 16 Bit Maschinen)

17.0 KIT DESIGN (nur 16 Bit Maschinen)

Für 8 Bit Maschinen stehen die Trikotfarben fest. Für 16 Bit Maschinen können Trikotfarben geändert werden.

17.1 AMIGA - ST - IBM (EGA & VGA)

Für ein Einzelspiel oder ein internationales Freundschaftsspiel können die Trikotfarben geändert werden. Jede Mannschaft bekommt zwei Farben zugeordnet. Mit einer Kombination kann man einfarbige oder gestreifte Trikots haben. Es stehen 16 Farben zur Verfügung.

Wählen Sie den Farbenkasten, und drücken Sie den Feuerknopf um die Farben zu rotieren. Wenn alle vier Farben bestimmt wurden, wählen Sie das Muster mit dem Joystick, und drücken Sie den Feuerknopf. Obwohl alle 16 Muster gezeigt werden, sind die Grafiken der letzten 4 Stile nicht erhältlich.

TRIKOT - Hauptfarbe + zweite Farbe oder nur Hauptfarbe

SHORTS - Nur zweite Farbe

Der Scanner, beeinflusst das Spieltempo. Es wird empfohlen, ihn solange wie möglich auszulassen.

18.0 ÜBEN

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

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

Bei der EIN-Spieler-Option steuert J/S 1 Spieler 9 und J/S 2 Spieler 10. Man kann das eins - zwei Spielfeld rauf und runter üben.

Die Joystickbewegungen von KICK OFF 2 sind einzigartig und wurden speziell für instinktives Spiel entwickelt. Sehen Sie STEUERUNGEN und lernen Sie Dribbeln, Pässe schlagen, Schiessen, Lupfen und Köpfen. Benutzen Sie die SPIELTEMPO Option um die Techniken zu perfektionieren. Mit ESC/Leertaste verlassen Sie diese Option.

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

19.0 ACTION REPLAY (Nur Diskette)

Mit Action Replay kann der Spieler Tore wiederholt sehen und sich an ruhmreichen Momenten erfreuen. Diese ruhmreichen momente können auf einer Dateidiskette gespeichert werden, und man kann sie dann so richtung in Ruhe genießen. GOLDENER SCHUSS Diskette können für aussergewöhnliche Tore geschaffen werden.

DIESE OPTION GIBT ES NUR FÜR EINZELSPIELE

19.1 Wählen Sie ACTION REPLAY im Hauptmenü. Wählen Sie die LAGER Option. Sie werden folgendes gefragt:

DATEINAME: Max. 8 Zeichen (Vorgabe: Replay)

SPIELTAG: dd/mm/yy (Vorgabe: 03/05/90)

MANNSCHAFT A: Max. 8 Zeichen (Vorgabe: Anco 1)

MANNSCHAFT B: Max. 8 Zeichen (Vorgabe: Computer)

SPIELER 1 NAME: Max. 8 Zeichen (Vorgabe: Anco)

SPIELER 2 NAME: Max. 8 Zeichen (Vorgabe: Computer)

Action Replays werden unter diesem Dateinamen gespeichert einschliesslich der o.g. Information und die Identität der Mannschaften die für die Tore verantwortlich sind.

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

19.3 SPEICHERN VON REPLAYS AUF EINER DATEIDISKETTE

AMIGA - ST - IBM - CBM 64: Drücken Sie während des Replays F1 um ein Replay auf Diskette zu speichern.

AMSTRAD - SPECTRUM: Drücken Sie SHIFT und A um ein Replay zu speichern.

19.4 EDITIEREN EINES REPLAY

Mit Dieser Option können mit den Replays GOLDENER SCHUSS Disketten erstellt werden. Dazu ist eine neue FORMATIERTE Diskette erforderlich.

Diese Option beinhaltet ein unabhängiges Programm, das in grossem Ausmass Memory aufbraucht. Wenn diese Option benutzt wurde, muss der Computer ausgeschaltet und neu geladen werden um ein Spiel zu spielen.

19.41 Wählen Sie Edit im Action Replay im Hauptmenü. Das Verzeichnis auf der Diskette wird angezeigt. Wählen Sie das Tor das Sie sehen möchten, und drücken Sie den Feuerknopf. Mit der Leertaste wird das Tor in der Memory gespeichert. Jedesmal können nur wenige Tore in Memory gespeichert werden.

Legen Sie die Goldener Schuss Diskette in das Laufwerk ein, und wählen Sie die SAVE Option.

Mit CLEAR wird Memory gelöscht, und neue Action Replays können geladen werden. Wiederholen Sie diesen Vorgang für weitere Tore auf der Diskette des Spielverlaufs. Die GOLDENER SCHUSS DISKETTE kann weiter editiert werden um eine andere GOLDENER SCHUSS Diskette zu erstellen.

20.0 LADEN

ACHTEN SIE DARAUF, DASS DIE DISKETTE STETS SCHREIBGESCHÜTZT IST

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

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

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

ENTFERNEN Sie der SCHREIBSCHUTZ und legen sie die Diskette in das laufwerk ein. Beantworten Sie Bildschirmaufforderungen. Wenn alle Fragen beantwortet sind, bittet der Computer Sie die Diskette zu entfernen und den Schreibschutz wiederherzustellen. Das Spiel wird dann geladen.
CBM 64 - Kassette - Geben Sie LOAD ein, und drücken Sie RETURN.

Diskette - Geben Sie LOAD""", 8, 1 ein, und drücken Sie RETURN.
SPECTRUM - Kasette - LOAD"

Diskette - Benutzen Sie den LOADER

AMSTRAD - Kassette - Drücken Sie CTRL und die kleine ENTER-Taste zusammen.

Diskette - Geben Sie Run "Disc" ein, und drücken Sie RETURN.

CREDITS

AMIGA & ST	- Dino Dini
IBM	- Gary Ellis
CBM 64	- Finlay Munro (Enigma Variations)
SPECTRUM	- Enigma Variations
AMSTRAD	- Enigma Variations

Anco möchte sich bei Steve Screech für die liebevolle Hilfe während der Entwicklung und beim Testen des Spiels herzlich bedanken.

© 1990 ANCO SOFTWARE LTD

VERTRIEB IN DEUTSCHLAND DURCH RUSHWARE MICROHANDELS GUBH
BRUCHWEG 128-132 4044 KAARST 2
