



**Nederlandstalige Handleiding**

**ANCO Software Ltd**

---

# Kick Off 2

ATARI  
MUSEUM.NL

## Inhoudsopgave hoofdstukken

1. Inleiding
2. Het hoofdmenu
3. Opties
4. De spelers
5. Vaardigheids-niveau
6. Het aantal spelers
7. Spel-opties
8. Team-selectie
9. Speler besturing
10. Baltechnieken
11. Keeper besturing
12. Spelonderdelen
13. Wissels
14. Strategieën
15. Taktiek
16. Algemeen
17. Outfit ontwerp
18. Oefenen
19. Herhaling
20. Laadinstructies

# Inleiding

Kick Off 2 is een realistische voetbalsimulatie die het hele beeldscherm vult en waarbij de spelers, markeringen, cornervlaggen en doelpalen in de juiste verhoudingen staan.

Beide teams dienen het spel precies volgens de bestaande voetbalregels te spelen. U kunt de spelers in de juiste positie brengen door het bewegen van de joystick en hierdoor in balbezit komen.

De bal gaat net als in het echt voor de spelers uit, waardoor niet alleen tactiek, maar ook snelheid en behendigheid erg belangrijk zijn.

Kick Off 2 vereist net als echte voetballen verschillende vaardigheden zoals: het passen, dribbelen en schieten. Deze vaardigheden vereisen een hoop oefening die u kunt krijgen door de optie training te kiezen. Na keuze van deze optie kunt u diverse onderdelen oefenen, waaronder het nemen van strafschoppen.

Als u met z'n tweeën bent, heeft u zelfs de mogelijkheid om de zgn. één-tweetjes te oefenen. Iedere speler op het veld heeft een unieke combinatie van vaardigheden die overeenkomen met het niveau waarop het spel gespeeld wordt. Een international is natuurlijk beter dan een amateur.

Kick-Off 2 biedt erg veel speelopties. Eén van de aller belangrijkste is de mogelijkheid om het spelnivo van beide teams onafhankelijk van elkaar in te stellen. Er bestaat een competitie en een bekertoernooi, waarbij in geval van een gelijkspel strafschoppen genomen moeten worden.

Beide teams in een competitie zijn even sterk, maar hebben verschillende speelstijlen. Het toepassen van een bepaalde speelstijl is bepalend voor winst of verlies. Er is een mogelijkheid om je eigen team, dat je samengesteld hebt in het player-manager gedeelte in te laden om hierna te spelen tegen een ander team. Hierbij heb je de keuze tussen één enkele wedstrijd, een volledige competitie-seizoen of zelfs in een bekerfinale. De special events-optie in het hoofdmenu geeft de mogelijkheid om data-diskettes in te laden.

Kick-Off 2 heeft op de Amiga, Atari ST en IBM-computer ook de mogelijkheid om de teamkleuren te veranderen. Op een Amiga en Atari ST met minimaal 1 megaByte geheugen zijn er extra geluidseffecten beschikbaar.

De herhalings-optie stelt je in staat om de gemaakte doelpunten zowel op normale snelheid als in slow-motion terug te zien. Bij Kick Off 2 zijn er maar liefst 24 verschillende scheidsrechters, die elk hun eigen karaktertrekken hebben. Je zult er snel achter komen welke scheidsrechter wel eens een oogje toeknijpt en welke staat te dringen om binnen zo kort mogelijke tijd een gezinsverpakking rode kaarten uit te delen! Ook hebben zij net als ieder mens goede en slechte dagen.

## Hoofdstuk 2

### Het hoofdmenu

Er zijn 9 keuzemogelijkheden in het hoofdmenu.

#### **1. Eén enkele wedstrijd spelen.**

Dit kan zijn tussen één speler en de computer of twee spelers tegen elkaar. Het is zelfs mogelijk om op de Amiga en de Atari ST met 2 spelers samen één team te vormen. Hierna kun je als team dan tegen de computer of tegen twee menselijke tegenstanders spelen.

Er zijn zeer veel opties beschikbaar om de wedstrijd-omstandigheden te veranderen. Hierdoor ontstaan er bijzonder veel verschillende spelmogelijkheden.

#### **2. De competitie**

Er is een competitie die bestaat uit 8 teams en die 14 weken duurt. Om landskampioen te worden, moet je je dus in optimale vorm bevinden. Er kunnen tot acht spelers, elk met een eigen team, aan deze competitie meedoen. De resultaten hiervan kunnen op diskette bewaard worden.

### **3. De beker**

De bekerwedstrijden worden net als in het echt volgens het afval-principe gespeeld. Als er aan het einde van een wedstrijd een gelijkspel is, dan zal er een verlenging plaatsvinden. Is het na de verlenging nog steeds gelijkspel, dan zal door middel van strafschoppen de winnaar worden bepaald.

### **4. Vriendschappelijke Internationale wedstrijd**

Door middel van deze optie kun je in één wedstrijd gebruik maken van de verschillende speelstijlen die een internationale wedstrijd biedt.

### **5. Training**

De trainingsoptie biedt aan één of twee spelers de mogelijkheid om speciale vaardigheden en balbeheersings-technieken te oefenen zonder daarbij gestoord te worden door een tegenstander.

### **6. Opties**

In het optie-menu kunnen alle mogelijke instellingen voor zowel één enkele partij als voor een vriendschappelijke interland ingesteld worden. De opties dienen geselecteerd te worden voordat de wedstrijd begint.

### **7. Data-disk**

Deze optie kun je gebruiken om data-diskettes in te laden, die op een later tijdstip uitgebracht zullen worden.

### **8. Herhaling**

Deze optie is alleen beschikbaar bij de diskette-versies van Kick-Off 2. Met behulp van deze optie kun je een aantal doelpunten bij elkaar op een diskette zetten. Hierdoor kan je een verzameling van de mooiste doelpunten maken.

### **9. Shirt-kleuren**

Deze optie werkt alleen op de Commodore Amiga, Atari ST en MS DOS-computers met EGA- of VGA-kaart. Hiermee kun je diverse kleurcombinaties aanpassen (die slechts voor één wedstrijd gelden).

## Hoofdstuk 3

# Opties

ATARI  
MUSEUM.NL

Alle opties in dit menu hebben na het inladen van Kick Off 2 een bepaalde waarde. Deze blijven onveranderd totdat je zelf iets anders kiest. De standaard-instellingen staan vet afgedrukt.

### **1. Speelduur**

De speelduur kan ingesteld worden op 2 keer 3, 2 keer 5, 2 keer 10 en 2 keer 20 minuten. De competitiewedstrijden en de bekerfinales hebben een vaste lengte van 2 keer 5 minuten.

### **2. Terreinkeuze (niet op MS DOS)**

Hier heb je de keuze uit 4 verschillende soorten speelveldcondities.

Normaal - een normaal stuitereffect en een normale balsnelheid.

Drassig - het stuitereffect en de snelheid van de bal zijn beperkt, evenals het uithoudingsvermogen van de spelers.

Nat - Een verhoogde balsnelheid en veel effect.

Kunstgras - Een groot stuiter-effect tesamen met een verhoogde balsnelheid. Het uithoudingsvermogen van de spelers is dan beperkt.

### **3. Windsterkte (niet op IBM)**

Hier heb je de keuze uit: geen, lichte, matige en harde wind.

### **4. Wisselen van spelstrategie**

(alleen Amiga, Atari ST en IBM).

Ieder team kan 4 verschillende strategieën per wedstrijd gebruiken. Deze spelstrategieën kunnen door 4 andere vervangen worden die op de speldiskette of op de datadiskette staan. Deze verschillende spelstrategieën kun je zelf met behulp van de player-manager bepalen. Zie het hoofdstuk 'strategieën' voor meer informatie.

### **5. Verlenging en strafschoppen**

Hierbij heb je de keuze tussen Ja of Nee. Als het antwoord ja is, vindt er bij gelijk spel een verlenging plaats die gelijk is met de duur van de volledige wedstrijd.

De verlenging vindt plaats in twee helften en de teams wisselen halverwege de verlenging van speelhelft. Als het resultaat nog steeds gelijkspel is, bepaalt het nemen van strafschoppen hierna de uitslag. Bij competitiewedstrijden wordt de optie standaard op 'Nee' gezet, bij bekerwedstrijden op 'Ja'

## **6. Vaardigheids-niveau**

Er kan gekozen worden uit 5 vaardigheids-niveau's. Dit zijn Internationaal, Eerste, Tweede, Derde en Vierde divisie. De kenmerken en de vaardigheden van de spelers komen overeen met de divisie waarin gespeeld wordt.

In de wedstrijd komen de beide ploegen uit dezelfde divisie, zodat het resultaat alleen afhangt van de vaardigheid van de spelers. Het vaardigheids-niveau van beide teams kan afzonderlijk ingesteld worden.

Bij de Commodore Amiga en de Atari ST-versie is er nog een extra mogelijkheid aanwezig: de Player Manager. Bij de player manager-optie ben jij de coach en kan je alles zelf bepalen zoals de opstelling en de tactiek. Ook kan je een nieuw Player Manager-team tesamen met de nieuwste strategieën inladen en dit team laten spelen tegen een andere speler of de computer.

## **7. Competitie Opties**

Hier kan bepaald worden op welk vaardigheids-niveau de competitie gespeeld wordt. Er kan gekozen worden tussen derde divisie, eerste divisie en internationaal niveau.

## **8. Spelsnelheid (alleen Amiga, Atari ST en IBM)**

De snelheid van het spel kan veranderd worden. Op een lagere snelheid kun je een heel strategisch spel spelen en kijken hoe je tegenstanders reageren op je tactieken. Er zijn 3 opties: Normaal, 50 procent en 25 procent.

## **9. Bal effecten**

Als het antwoord ja is, dan kan de richting van de bal voor korte tijd na het schieten gewijzigd worden. Dit is ideaal om de bal af te laten buigen.

## **10. Kies scheidsrechter (alleen Amiga, Atari ST en IBM)**

Hier kun je één van de 24 scheidsrechters kiezen. De scheidsrechters nemen een belangrijke plaats in bij de wedstrijd.

## Hoofdstuk 4

# De spelers



Iedere speler in het veld heeft een unieke combinatie van eigenschappen en vaardigheden. Deze eigenschappen zijn: snelheid - uithoudingsvermogen - agressie en veerkracht.

De vaardigheden zijn passen, schieten en tackelen.

Deze unieke mengeling bepaalt de speeieigenschappen van de speler. Een snelle speler met weinig uithoudingsvermogen zal tegen het einde van de wedstrijd niet meer zo goed presteren. Hij moet bij een verlenging van een bekerwedstrijd dan ook vervangen worden.

Een speler die erg agressief is, zal een bal altijd proberen in zijn bezit te krijgen. Dit zal hem lukken als hij goed kan tackelen. Als hij echter niet goed is in tackelen dan zal hij het tegengestelde bereiken en misschien zelfs een rode kaart krijgen als de scheidsrechter hem ziet.

## Hoofdstuk 5

# Het bepalen van het vaardigheids-niveau

**Er zijn 5 vaardigheidsniveau's:**

Internationaal

Eerste divisie

Tweede divisie

Derde divisie

Vierde divisie

Player Manager (alleen op Amiga en Atari ST)

Om het niveau te bepalen, selecteer je **OPTIES** in het hoofdmenu en vervolgens **SKILL LEVEL** in het Options Menu.

Eén speler of twee spelers tegen de computer - Team A  
Twee spelers tegen elkaar: Speler 1 - Team A en Speler 2 - Team B

Het vaardigheidsniveau van elk team kan apart ingesteld worden. Hierdoor wordt het mogelijk dat een beginnening een gelijke uitgangspositie heeft als hij tegen een expert speelt. Een beginnening die een ploeg internationals met grote snelheid en schiet-precisie gebruikt, kan een volwaardige tegenstander zijn voor een expert die met een vierde divisie ploeg speelt.

Met de Player Manager-optie is het mogelijk om een team dat in de Player Manager getraind is in te laden en het te laten spelen tegen een ander Player Manager team of een computer team.

Als de Player Manager-optie geselecteerd is, wordt er gevraagd om je data-diskette in de diskdrive te stoppen. De hele ploeg wordt nu tezamen met de strategieën ingeladen. De ingestelde strategieën kunnen altijd vervangen worden door nieuwe strategieën.

In het Option menu selecteer je het vaardigheids-nivo van beide teams door middel van joystick 1.

## Hoofdstuk 6

# Het aantal spelers

Door gebruik te maken van een joystick-adaptor kunnen op de Amiga of Atari ST met 1 tot 4 spelers tegelijkertijd spelen. De versies voor andere computers zijn alleen geschikt voor maximaal 2 spelers. Als er maar één joystick aansluiting is, dan kan er ook gebruik gemaakt worden van de toetsenbord-optie.

Met het Team Selection-scherm kun je het aantal spelers bepalen en de wijze waarop gespeeld wordt.

Hoofdstuk 7

The Atari Museum logo features the word 'ATARI' in a large, bold, sans-serif font. Below it, the word 'MUSEUM.NL' is written in a smaller, similar font. The text is centered over a stylized background of a vertical line with four diagonal lines extending downwards from the center, forming a shape reminiscent of the Atari logo's 'A'.

Alle spel opties worden geselecteerd vanuit het hoofdmenu.

### **1. Enkel spel**

Twee spelers kunnen tegen de computer of tegen elkaar spelen. Als er maar één speler is, dan wordt er altijd tegen de computer gespeeld. Op de Amiga en de Atari ST kunnen 2 spelers met een team tegen 2 andere spelers uitkomen.

Als je deze menu-optie selecteert, wordt er om het aantal spelers gevraagd: 1, 2, 3, of 4.

Met de Select Team-scherm kun je de beide teams selecteren. Wie bij het tossen wint, mag uitmaken op welke veldhelft hij speelt. De naam van de scheidsrechter wordt op het scherm weergegeven.

### **2. Strategieën**

Amiga en Atari ST

Selecteer voor het begin van het spel door middel van het toetsenbord wat de strategieën zijn. De strategieën kunnen tijdens de wedstrijd aangepast worden zodra de bal even uit het veld is.

De cijfertoetsen 1, 2, 3 en 4 bovenaan het toetsenbord zijn voor Team A. De cijfertoetsen 1, 2, 3 en 4 van het numerieke gedeelte rechts zijn voor team B. Als je een toets indrukt, zullen de spelers zich naar de nieuwe strategische posities begeven zodra de bal weer in het spel komt.

### **CBM 64, SPECTRUM EN AMSTRAD**

Het veranderen van strategie is alleen halverwege de speeltijd toegestaan. Selecteer de begin-strategieën en verander deze zonnig in de rust.

### **3. Wissels**

Tijdens een wedstrijd mogen er maximaal 2 wissels plaatsvinden.

## **Vriendschappelijke Interland**

Met deze optie kun je een wedstrijd spelen tussen twee Internationale teams. Als je deze optie selecteert dan wordt er een lijst van alle landen getoond. Klik op Team A en kies daarna het land. Druk op de vuurknop om de keus te bevestigen. Herhaal deze werkwijze voor Team B.

## **De competitie**

De competitie bestaat uit 8 teams en duurt 14 weken. De competitie kan op 3 vaardigheids-niveau's gespeeld worden Derde, Eerste en International. Gebruik het Options-menu om het niveau te bepalen. Het standaard-niveau is eerste divisie.

Als de competitie-optie vanuit het hoofdmenu geselecteerd is, dan wordt de competitie-tabel met de bijbehorende teamnummers weergegeven. De volgende opties zijn beschikbaar.

## **Verandering van de naam van het team**

(alleen Amiga, Atari ST en IBM)

Beweeg de joystick omhoog om een naam van het team te selecteren. Druk op de vuurknop en de cursor zal aan het einde van de teamnaam oplichten. Gebruik het toetsenbord om de naam in te voeren. Beweeg de joystick om zondig een ander team te selecteren.

## **Het selecteren van een team om mee te spelen**

Als de tabel voor het eerst verschijnt, dan staat de letter C voor alle teams. Hiermee wordt aangegeven dat alle teams computer gestuurd zijn. Nadat je een team joystick gestuurd gemaakt hebt, speel je met dat team in de competitie. Er staat nu ook een J achter het geselecteerde team.

## **8-bit computers**

Beweeg joystick om het team te selecteren en druk hierna de vuurknop in. De C verandert nu in een J. Als twee joystick bestuurd teams een wedstrijd spelen, zal J1 of J2 in de kolom verschijnen om aan te geven welk team door welke joystick bestuurd wordt.

## **16-bit computers (Amiga, Atari ST en IBM)**

Beweeg de joystick om het team te selecteren en druk daarna op de funktietoets F1.

**Het laden van Player Manager teams (Amiga en Atari ST)**  
Player Manager-teams kunnen tezamen met de bepaalde strategieën in de competitie ingeladen worden. Om een nieuw team te laden, selecteer je met de joystick de ploeg die je door het Player Manager-team wilt laten vervangen.  
Druk nu op de F3-toets. Doe je Player Manager Data-diskette in de diskdrive en druk daarna op de vuurknop. Herhaal deze werkwijze om andere teams te laden.

**Het laden van Player Manager strategieën (Amiga en Atari ST)**

De in Player Manager bepaalde strategieën kunnen voor ieder team in de competitie geladen worden. Selecteer met de joystick het team waarvoor je een nieuwe strategie wilt laden. Druk daarna op F5-toets. Doe de Player Manager data-diskette in de diskdrive en druk op de vuurknop. De huidige strategie van het team en alle beschikbare strategieën zullen hierna getoond worden.  
Selecteer de strategieën die je wilt vervangen en druk hierna op de vuurknop. Beweeg de joystick om de gewenste strategieën uit het overzicht te selecteren en druk daarna op de vuurknop. Herhaal deze werkwijze als je nog meer strategieën wilt wijzigen. Selecteer 'O.K.' als je klaar bent. Herhaal de werkwijze voor andere teams.

**Laden**

Met deze optie kun je een eerder opgeslagen competitie laden en hiermee verder wilt gaan. Als deze optie uitgevoerd wordt, dan kan geen van de boven vermelde opties gebruikt worden. Doe de diskette met de opgeslagen competities in de diskdrive en druk op de vuurknop.  
Selecteer de competitie die je spelen wilt en druk dan op vuurknop.

**CBM 64, Spectrum en Amstrad (cassette versies)**

De competitie wordt opgeslagen zonder een file-naam. De eerste competitie op de band wordt geladen. Schrijf de competitienaam op het cassetlabel als je hem opslaat.

**CBM 64, Spectrum en Amstrad (diskette versies)**

De competitie wordt onder de vaste namen competitie 1 tot 10 opgeslagen. Selecteer de naam met behulp van de joystick en druk daarna op de vuurknop.

## **Doorgaan**

Selecteer deze optie om met het ingeladen competitie-spel verder te spelen. De twee teams die de volgende wedstrijd moeten gaan spelen, zullen door de computer automatisch geselecteerd worden. Als beide teams joystick gestuurd zijn dan zal de computer ook aangeven met welke joystick ieder team bestuurd wordt. De opties onder aan het scherm geven nu het volgende weer: SAVE, PLAY, MATCH en QUIT.

## **Save**

Selecteer deze optie om je huidige competitie op te slaan. Hiervoor heb je een van te voren geformatteerde diskette of een lege band nodig.

## **Amiga, Atari ST of IBM**

Doe de diskette in de diskdrive en druk op de vuurknop. Type de naam in waaronder je de competitie wilt opslaan.

## **CBM 64, Spectrum of Amstrad (diskette versies)**

De competitie wordt opgeslagen onder de namen Competitie 1 tot 10. Selecteer de naam en druk op de vuurknop.

## **CBM 64, Spectrum of Amstrad (cassette versies)**

De competitie wordt zonder file-naam opgeslagen. Stop een lege cassette in de recorder en druk de record- en play-toetsen tegelijkertijd in. Druk op vuurknop om met het opslaan te beginnen.

## **Quit**

De competitie wordt gestopt zonder deze op te slaan. Hierna keer je terug naar het hoofdmenu.

## **Play match**

De selectie-schermen voor ieder team worden op het beeldscherm getoond. Het spel volgt nu de werkwijze die al werd beschreven bij de enkele wedstrijd-optie.

Na iedere wedstrijd wordt de competitie-tabel bijgewerkt.

## **LET OP**

De spelers dienen ervoor te zorgen dat de dezelfde teamnamen niet twee maal voorkomen. Het programma kan daardoor vastlopen. Het valt aan te raden de competitie regelmatig te bewaren op cassette of diskette.

## **De beker**

Het bekertoernooi omvat 8 eerste divisie-teams en is gebaseerd op het afvalsysteem. In geval van gelijkspel is een verlenging noodzakelijk. Als er dan nog steeds geen uitslag is, wordt die geforceerd door penalties.

## **Hoofdstuk 8**

# **Team-selectie**

### **Speelopties**

#### **- Als team spelen**

De speler bestuurt de voetballer die het dichtste bij de bal is.

#### **- In positie spelen**

De speler neemt de identiteit, uitgedrukt in vaardigheden en eigenschappen, van één voetballer aan. Hij bestuurt deze speler gedurende de hele wedstrijd. Als de geselecteerde voetballer gewond raakt, neemt de speler de identiteit van de invaller aan.

**\*\*\* Het is niet mogelijk om als KEEPER te spelen. \*\*\***

**Amiga en Atari ST:** Men kan met 1 tot 4 spelers tegelijkertijd spelen door middel van een joystick-adapter.

**Alle andere computers:** 1 of 2 spelers.

### **Team Modus**

Twee spelers kunnen samen een team vormen en tegen de computer of twee andere spelers spelen. Beide spelers kunnen alleen in één bepaalde positie spelen.

#### **- 1 speler**

Speler 1 bestuurt Team A, gebruik makend van joystick 1. Hij heeft de keuze tot het spelen als een team of het spelen in een bepaalde positie.

## **- 2 Spelers**

Twee spelers kunnen in de Team Modus tegen elkaar of tegen de computer spelen. In het eerste geval kunnen ze als team of in een bepaalde positie spelen.

## **- 3 spelers**

De derde speler (joystick 3) speelt in de Team Mode met speler 1

## **- 4 spelers**

De vierde speler (joystick 4) speelt in Team Mode met speler 2

Eerst wordt er voor Team A een ploeg van 16 spelers weergegeven. Deze zijn voorzien van alle vaardigheden en kenmerken die betrekking hebben op het spel-niveau. De namen van de spelers en hun veldposities worden op het beeldscherm getoond.

De computer heeft de shirt-nummers van de spelers al geselecteerd, evenals de invallers 12 en 14. Dit hoeven natuurlijk niet de beste selecties te zijn. Als je de selectie wilt veranderen, beweeg dan de joystick omhoog en omlaag. Hierdoor kun je de naam van een speler selecteren. Beweeg hem naar rechts en links om een shirt-nummer te kiezen

## **Eén speler**

### **Team A**

#### **- Spelen als team**

Selecteer de joystick 1-ikoon en druk op de vuurknop. Selecteer O.K. en druk nogmaals op de vuurknop

#### **- In een bepaalde positie spelen**

Selecteer de joystick 1-ikoon en druk op de vuurknop. Selecteer met de joystick de speler wiens identiteit je wilt aannemen en druk hierna op vuurknop. Selecteer O.K.

#### **- Positie annuleren of van speler veranderen**

Selecteer de gekozen speler en druk op de vuurknop.

## **Twee spelers**

### **Tegen elkaar**

#### **Team A**

Speler 1 selecteert joystick 1 en drukt op de vuurknop

#### **- In een bepaalde positie spelen**

Selecteer de joystick 1-ikoon en druk op de vuurknop. Selecteer met de joystick de speler wiens identiteit je wilt aannemen en druk hierna op vuurknop. Kies als je klaar bent de 'O.K.'-optie.

### **- Als team spelen**

Selecteer 'O.K.' en druk op de vuurknop.

#### **Team B**

Speler 2 kiest joystick 2 en drukt op de vuurknop. Hierna gaat alles hetzelfde als bij team A.

#### **Team modus**

#### **Team A**

Spelers 1 en 2 selecteren met joystick 1 en 2 de identiteit van de spelers. Kies als je klaar bent de 'O.K.'-optie.

#### **Drie spelers ( Amiga en Atari ST - alleen met joystick)**

#### **Team A**

Speler 1 selecteert joystick 1 en Speler 3 selecteert joystick 3. Volg dezelfde werkwijze als bij team mode.

#### **Team B**

Speler 2 selecteert joystick 2. Kies nu 'O.K.' om als team te spelen. Kies eerst een bepaalde speler voordat je 'O.K.' selecteert om in een bepaalde positie te spelen

#### **Vier spelers ( Amiga en Atari ST - alleen met joystick)**

#### **Team A**

Als bij 3 spelers.

#### **Team B**

Speler 2 selecteert joystick 2 en Speler 4 selecteert joystick 4. Volg de werkwijze als bij team mode.

#### **Het selecteren van de begin-strategie**

#### **AMIGA, Atari ST en IBM**

De namen van de 4 strategieën die in gebruik zijn, worden getoond. Selecteer de strategieën door middel van het toetsenbord zoals eerder beschreven.

#### **8 Bit-computers**

De beschikbare strategieën worden getoond. Beweeg de joystick om de strategieën te selecteren en druk daarna op de vuurknop.

## Hoofdstuk 9

# Besturing van de speler

ATARI  
MUSEUM.NL

### 1. Bewegingen

De speler kan in alle 8 joystick-richtingen bewegen.

### 2. Kopballen

Als de bal in de lucht is, kun je de bestuurdde speler laten springen door het indrukken de vuurknop. Beweeg de joystick in de richting waarin je de bal wilt koppen als de speler opgesprongen is.

### 3. Blokkerende tackle

Het doel van deze tackle is om de bal van de tegenstander af te pakken. De tackle moet gebeuren als je de speler tegemoet komt of inhaalt. Van achteren tacklen is niet toegestaan.

### 4. Sliding

Deze tackle kan plaatsvinden vanuit iedere richting. Het tacklen van een speler die geen balbezit heeft, is niet toegestaan. Als de bal op de grond is, druk dan op de vuurknop om een sliding te maken. Als je niet gestraft wilt worden, moet je voordat je de tegenstander raakt eerst de bal geraakt hebben. Een sliding van achteren is niet toegestaan.

### 5. Schaar-trap (alleen Amiga en Atari ST)

Voor een schaar-trap moet je de richting van de joystick omdraaien als de bal in de lucht is.

## Hoofdstuk 10

# Bal-techniek

De baltechnieken van Kick Off 2 zijn heel gemakkelijk in het gebruik. In een snel bewegend spel is er immers geen tijd om ingewikkelde joystick-bewegingen te onthouden. De handeling moet instinctief gebeuren. De besturings-opties zijn daarom met opzet eenvoudig gehouden.

Ze kunnen met behulp van de practice-optie uit het hoofdmenu geoefend en tot in perfectie aangeleerd worden. De balbesturing wordt zelfs nog dodelijker als gebruik gemaakt wordt van de diverse bal-effecten.

### **1. Dribbelen**

De bal gaat voor de speler uit. De afstand die de bal aflegt, hangt af van de snelheid van de speler op het moment dat hij hem aanraakt.

### **2. Schieten**

Druk op de vuurknop nadat de speler bal aangeraakt heeft. De bal wordt geschoten in de richting waarin de speler op dat moment kijkt.

### **3. Stopbal**

Als je vuurknop indrukt voordat je de bal raakt, kun je de bal laten stilvallen. De speler krijgt dan de bal geheel onder controle.

### **4. Passen**

Voordat je kunt passen, moet je de bal eerst stil leggen. Houdt de vuurknop ingedrukt en beweeg de joystick in de gewenste richting. Laat nu de vuurknop los. Als je de vuurknop loslaat terwijl de joystick in het midden staat, dan ga je terug naar het dribbelen. De speler zal in de richting van de joystick gaan en de bal in die richting beginnen te dribbelen. Als je nu op vuurknop drukt dan wordt de bal in die richting afgevuurd.

### **5. Omhaal**

Om een omhaal uit te voeren, moet men de joystick in tegengestelde richting draaien op het moment dat je de bal raakt.

### **6. Effectballen**

Deze optie kan vanuit het Option-menu geactiveerd worden. De speler kan de richting van de bal dan een klein beetje veranderen nadat de bal geschoten is. De richting moet wel onmiddellijk na het afschieten gewijzigd worden want deze optie is slechts kort na het afschieten van de bal actief. Een effectbal kan een verwoestend effect hebben. Beweeg de joystick meteen na het schieten in de richting die de bal moet gaan.



Hoofdstuk 11

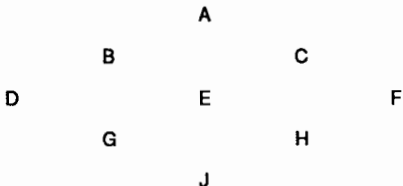
# Keeper besturing

De keeper wordt door de computer bestuurd, behalve in de volgende gevallen:

## 1. Verdediging bij een strafschop

De besturing gaat naar de hoofdspeler. De keeper staat in het midden en begint te bewegen zodra de vuurknop ingedrukt wordt. Hoe langer de vuurknop ingedrukt gehouden wordt, hoe groter de beweging. De volgende bewegingen zijn mogelijk.

- A - Omhoog springen
- B - Duik naar de linker bovenhoek
- C - Duik naar de rechter bovenhoek
- D - Duik naar het midden van de linker doelpaal
- E - Vangbal
- F - Duik naar het midden van de rechter doelpaal.
- G - Duik naar de linkerhoek.
- H - Duik naar de rechterhoek
- J - Bukken



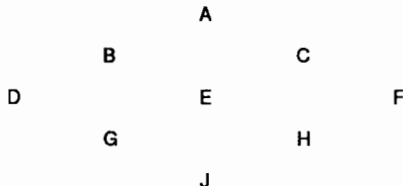
## 2. Het nemen van doeltrappen

De keeper neemt automatisch de doeltrap tenzij de speler aangeeft dat hij het zelf wil doen. Als de speler niet snel gebruik maakt van de optie dan neemt de computer de besturing automatisch over. Beweeg de joystick naar de gewenste positie voordat de keeper de bal schiet of gooit.

Druk nu snel op de vuurknop om de bal weer in het spel te brengen voordat je tegenstanders weer op hun plaats staan of dat de keeper tijd verspilt.

Je kunt de keeper met de joystick in de volgende richtingen sturen:

- A - Hard naar voren
- B - Hard naar links
- C - Hard naar rechts
- D - Middelmatig links
- E - Middelmatig vooruit
- F - Middelmatig rechts
- G - Zacht naar links
- H - Zacht naar rechts
- J - Zacht vooruit



## 3. Besturing

Amiga, Atari ST, CBM 64 en IBM: Alleen met de joystick.

Amiga en Atari ST - De spelers 3 en 4 kunnen uitsluitend middels een speciale joystick-adapter gespeeld worden. Deze is verkrijgbaar in een goed gesorteerde computerwinkel.

IBM - Hierbij heeft u een game-kaart nodig met tenminste één joystick-aansluiting.

SPECTRUM - Joysticks of toetsenbord. Kempston of Sinclair 1 compatible joysticks. Hieronder staat hoe je het toetsenbord moet bedienen.

Spectrum/Amstrad->	Speler 1	Speler 2	IBM speler 2
OMHOOG	Q	P	Q
OMLAAG	A	L	A
LINKS	Z	N	O
RECHTS	X	M	P
VUUR	C	B	Spatiebalk

De spelers kunnen alleen toetsenbord-combinaties gebruiken, ofwel het toetsenbord tezamen met Kempston, Kempston en Sinclair enz..  
**AMSTRAD** - De spelers kunnen kiezen tussen toetsenbord en joystick. Met een speciale adapter kunnen er twee joysticks gebruikt worden. De toetsenbord-besturing is hetzelfde als bij de Spectrum.

#### **4. Stoppen met een wedstrijd of oefenpartij**

Een wedstrijd, een vriendschappelijke internationale wedstrijd en de training kunnen op ieder moment worden gestopt. Met een competitie- of bekerwedstrijd is dit niet mogelijk.

#### **Spectrum**

Druk op T om het spel te onderbreken en dan op de C-toets.

#### **Amstrad**

Druk op T om te onderbreken en vervolgens op de Escape-toets.

#### **Amiga, Atari ST, IBM en CBM 64**

Druk op de Escape-toets.

## Hoofdstuk 12

# Spelonderdelen

ATARI  
MUSEUM.NL

### 1. Hoekschoppen

Het selecteren van de verschillende soorten hoekschoppen.

Er kan uit 9 soorten gekozen worden. Er verschijnt een selectie-paneel, dat het doel en de cornervlag toont. Het selectie-paneel toont het gedeelte van de bal waartegen de speler zal trappen.

Tegen de onderkant trappen brengt de bal tot de hoogte van de lat. Tegen het midden van de bal trappen, brengt hem ter hoogte van het midden van de doelpaal. Tegen de bovenkant van de bal trappen houdt de bal op enkelhoogte.

Raak je de bal aan de van het doel afgekeerde kant dan draait de bal naar binnen. Raak je de bal aan de naar het doel gekeerde zijde, dan draait de bal weg van het doel.

Als de bal eenmaal geschoten is, vindt er weer normale balbesturing plaats. Kijk naar de plattegrond om de posities van je spelers te zien en selecteer de gewenste hoekschop. Druk daarna op de vuurknop.

De tijd dat je de vuurknop ingedrukt houdt om het soort hoekschop te selecteren, is bepalend voor de kracht van de schop.

Kort indrukken geeft een korte schop, bijvoorbeeld naar de speler bij de cornervlag. Langer indrukken brengt de bal naar de speler die aan de andere kant van het veld staat.

### 2. Strafschoppen

De hoek en de hoogte van het schot kunnen zodanig bestuurd worden dat degene die de strafschoop uitvoert in staat is de bal overal in het doelnet te schoppen.

De indicator op de lat gaat snel heen en weer van links naar rechts en geeft zodoende de horizontale richting van de bal aan. Druk op vuurknop om te beginnen.

Hoe langer de vuurknop ingedrukt blijft, hoe hoger de bal gaat. Het is op deze manier mogelijk om de bovenhoeken van het net te raken, de bal op de grond te houden of de bal over te schieten. Een kort tikje houdt de bal op de grond.

Tijdens de strafschoppen gaat de besturing van de de keeper naar de hoofdspeler.

### **3. Vrije trappen** (behalve IBM)

Dit spelonderdeel vindt plaats als er een overtreding begaan is door een verdedigende speler binnen de elf meter lijn.

#### **Het nemen van een vrije schop**

De bal wordt neergelegd op de plek waar de overtreding heeft plaatsgevonden. Op een paar meter afstand van iedere kant van de bal bevindt zich een speler van het team dat de vrije trap gaat nemen. Als je met zijn tweeën één team vormt dan neemt de hoofdspeler de vrije trap. De andere speler staat aan de kant die het dichtste bij het doel is.

Druk op vuurknop om te beginnen. De tijdsduur dat de vuurknop ingedrukt blijft, bepaalt de hoogte van de bal. Hoe langer de knop ingedrukt blijft, hoe hoger de bal gaat. De kracht van de trap wordt door de computer bepaald.

Er zijn twee aparte joystick besturingsopties namelijk voor het raken van de bal en na het raken van de bal.

#### **VOOR**

- A Over de bal heenspringen
- B Zwak effect naar links
- C Zwak effect naar rechts
- D Meer links effect
- E Rechte trap
- F Meer rechts effect
- G Pass de bal naar de linker speler
- H Pass de bal naar de rechter speler

#### **NA**

- De bal onderscheppen
- Zwenkende bal
- Zwenkende bal
- Zwenkende bal
- Geen actie
- Zwenkende bal

Alleen de speler die de vrije trap neemt, kan invloed uitoefenen op de richting en het effect van de bal. Bij de training kan er geoefend worden om de bal rond de muur van de tegenstander laten buigen. De besturing biedt oneindig veel verschillende mogelijkheden. Als je er wat mee geoefend hebt, zul je er ongetwijfeld heel wat wedstrijden door winnen.

Als de bal naar een andere speler geplaatst is, keert het programma weer terug naar de normale balbesturing. Als de hoofdspeler over de bal heen springt en er geen andere bestuurd speler is, dan wordt het schot genomen door één van de spelers die het dichtst bij de bal staan. Bij het nemen van een vrije trap wordt er door de tegenstander een muur gevormd op ongeveer 10 meter afstand van de bal.

#### 4. Ingooi

De computer gooit de bal automatisch naar de dichtst bijzijnde speler. Het is echter mogelijk dat de speler deze besturing overneemt. Je kunt kiezen uit een korte of lange inworp. Beweeg de joystick in één van de vijf voorwaartse posities en druk op de vuurknop voor een korte ingooi. Als de vuurknop niet snel ingedrukt wordt dan neemt de computer de worp over. De drie achterwaartse posities worden gebruikt voor lange worpen.

## Hoofdstuk 13

### Wissels

Gedurende een wedstrijd mag je maximaal twee spelers vervangen. Het is niet mogelijk om een speler die van de scheidsrechter een rode kaart heeft gekregen te vervangen. Er mag maar één vervanging tegelijkertijd plaatsvinden. De keeper kan niet vervangen worden.

#### 1. Het selekteren van een wisselspeler

	Amiga	ST	IBM	CBM64	Spectrum	Amstrad
1/2 Sp. Team A	F4	F4	F4	F1	Shift+1	Shift+1
1/4 Sp. Team A	F5	F5	F5	F3	Shift+2	Shift+2
1/2 Sp. Team B	F9	F9	F9	F5	Shift+3	Shift+3
1/4 Sp. Team B	F10	F10	F10	F7	Shift+4	Shift+4



## 2. Het uitvoeren van een vervanging

Als de bal uit gaat, wordt je gevraagd een vervanging uit te voeren.

### Amiga, Atari ST en IBM

De naam van één van de spelers zal op het scherm verschijnen. Gebruik de omhoog en omlaag pijltoetsen om de spelers op het veld te laten verschijnen. Als de naam van de speler die je wilt vervangen verschijnt, druk je op de spatiebalk.

### CBM 64, Spectrum en Amstrad

Het woord 'NO' zal op het scherm verschijnen. Typ het shirtnummer van de speler die je wilt vervangen en druk op de vuurknop.

## Hoofdstuk 14

# Taktiek

De tactieken die de beide partijen toepassen zijn van grote invloed op het resultaat van het spel. De spelers gaan naar hun strategische posities. Als de strategieën juist bepaald zijn, zullen de spelers gereed zijn om passes te ontvangen, aan te vallen en te verdedigen.

Kick Off 2 biedt bij de 16 bit-versies 8 kant en klare strategieën en bij 8-bit computers zijn dat er vier. Bij de Amiga en de Atari ST bestaat de mogelijkheid om met Player Manager ontworpen strategieën in te laden. Dit kan zowel in het enkelspel als in de competitie-wedstrijden. Het team mag gedurende de wedstrijd echter slechts 4 strategieën gebruiken.

## 1. Het veranderen van strategieën

Op CBM 64, Spectrum en Amstrad kan er uit vier strategieën gekozen worden. De strategieën kunnen alleen voor het begin, of halverwege geselecteerd worden.

**Let op:** de onderstaande opties zijn alleen aanwezig op de Amiga, Atari ST en IBM-versies van Kick Off 2.

### **Enkel spel**

De Kick Off 2-diskette bevat 8 strategieën waarvan er 4 voorge-selecteerd zijn. Een team mag maximaal 4 strategieën per wedstrijd gebruiken. Gebruik de 'select tactics'-optie om één of meer strategieën van de Kick Off 2-diskette of de Player Manager data-diskette te veranderen.

Als je Team A of Team B selecteert, dan wordt de lijst van de in gebruik zijnde strategieën getoond. Doe de Player Manager data-diskette in de diskdrive of laat de programmadiskette in de diskdrive zitten. Druk op de vuurknop om het strategieën-overzicht van de diskette te zien. Selecteer de strategieën die je wilt veranderen en druk daarna op de vuurknop.

Beweeg de joystick om de nieuwe strategieën te selecteren, en druk dan op de vuurknop om de nieuwe strategieën te laden. Verlaat dit menu door de 'O.K.-optie aan te klikken.

### **Competitie wedstrijd (Amiga en Atari ST)**

Aan elk team in de competitie worden 4 strategieën toegekend. De strategieën van elk team kunnen vervangen worden door de strategieën uit de strategieën-verzameling op de programma-diskette of op de Player Manager data diskette.

### **2. Het veranderen van strategieën tijdens de wedstrijd (Amiga, Atari ST en IBM)**

Je kunt de begin-strategieën van je team selecteren. De strategieën kunnen op ieder moment gewijzigd worden als de bal uit het spel is.

## **Hoofdstuk 15**

# **Penalty schieten**

Als het na een verlenging nog nog steeds gelijk spel is dan wordt de wedstrijd beslist door het nemen van een serie strafschoppen. Ieder team neemt om de beurt vijf strafschoppen. Het team dat de meeste doelpunten maakt, heeft gewonnen. Als het aantal doelpunten gelijk blijft, neemt ieder team om de beurt nog een strafschop net zo lang totdat er een beslissing gevallen is.

## Hoofdstuk 16

# Algemeen

De scheidsrechters hebben allemaal hun eigen karakter-eigenschappen en deskundigheids-niveau's. Sommige zijn fanatieker in het uitdelen van straffen dan andere. Ze kunnen gele en rode kaarten geven. De spelers met minder uithoudingsvermogen zullen eerder moe te worden en daardoor minder snel en precies reageren.

### TOETSENBORD COMMANDO'S

	AMIGA	ST	IBM	CBM 64	SPEC	AMSTRAD
Pauze	P	P	P	P	T	T
Veranderen van scannerformaat	X	X	-	-	-	-
Scanner aan/uit	-	-	X	-	-	-

## Hoofdstuk 17

# ONTWERPEN VAN DE KLEDING

(alleen 16 bit computers)

Bij 8-bit computers staat de outfit vast.

Bij de 16-bit computers kan deze naar wens veranderd worden.

**Amiga, Atari ST en IBM** (alleen EGA en VGA versie)

De team-kleuren kunnen gewijzigd worden voor een enkele wedstrijd. Ieder team krijgt 2 kleuren toegewezen. De combinatie maakt ook effen of gestreepte shirts mogelijk. Er zijn 16 kleuren beschikbaar.

Selecteer de kleurenbox en druk op de vuurknop om een kleur te kiezen. Als alle vier de kleuren geselecteerd zijn, beweeg dan de joystick om de stijl te bepalen. Druk hierna op de vuurknop. Hoewel alle 6 stijlen getoond worden, zijn de laatste 4 stijlen niet beschikbaar.

**SHIRT** - Hoofdkleur + tweede kleur of alleen Hoofdkleur  
**BROEKJE** - Alleen de tweede kleur

2.AMIGA en Atari ST met 1 megaByte.

Er kan nu uit alle zes de stijlen gekozen worden. Aan ieder team worden 2 kleuren toegekend. De werkwijze is hetzelfde als bij 1.

## Hoofdstuk 18

# OEFENEN

Er is een optie om alle vaardigheden en strafschoppen te oefenen. Druk op de Escape-toets of spatiebalk om terug te keren naar het hoofdmenu.

### 1. TRAINEN

Deze optie biedt de speler de mogelijkheid om alle joystick-bewegingen te leren. Ook kun je de pass- en schiettechnieken verbeteren. De technieken kunnen op alle niveau's geoefend worden in zowel de één of twee spelers-optie. Alle technieken kunnen geleerd worden zonder dat je door de tegenstander lastiggevalen wordt.

Bij de één-speler-optie bestuur je de speler die het dichtste bij de bal staat. Bij de twee-speler-optie, bestuurt joystick 1 speler 9 en joystick 2 speler 10.

De joystick-besturing van Kick Off 2 is uniek en speciaal ontworpen voor een instinctieve manier van spelen. Druk op Escape-toets/Spatiebalk om te stoppen.

### 2. HET OEFENEN VAN STRAFSCHOPPEN

Je kunt het nemen en stoppen van strafschoppen oefenen door tegen de computer of tegen een andere speler te spelen. Elke speler neemt 5 strafschoppen en stopt er 5.

Het oefenen hiervan is van belang voor het geval van een bekerwedstrijd die door strafschoppen beslist moet worden. Zie voor een volledige beschrijving van het strafschoppen nemen het onderdeel STRAFSCHOPPEN. Zie KEEPER-BESTURING voor het stoppen van strafschoppen.

Druk op Escape-toets/Spatiebalk om het oefenen te stoppen.

# Herhaling

(Alleen diskette-versies)

De herhalings-optie toont het gescoorde doelpunt opnieuw. De speler kan zodoende het glorieuze moment nogmaals beleven. Deze glorieuze momenten kunnen op een data-diskette opgeslagen worden en nadien kan er nog eens van genoten worden. Het is ook mogelijk om een diskette met bijzondere doelpunten samen te stellen.

De herhalings optie werkt alleen bij enkele wedstrijden

1. Selecteer de herhalings-optie in het hoofdmenu. Selecteer nu de 'store'-optie. De volgende vragen zullen gesteld worden.

**BESTANDSNAAM:** Maximaal 8 tekens (Standaard: Replay)  
**WEDSTRIJD DATUM:** DD/MM/JJ (Standaard: 03/05/90)  
**TEAM A:** Maximaal 8 tekens. (Standaard: Anco 1)  
**TEAM B:** Maximaal 8 tekens. (Standaard: Computer)  
**SPELER 1 NAAM:** Maximaal 8 tekens. (Standaard: Anco)  
**SPELER 2 NAAM:** Maximaal 8 tekens. (Standaard: Computer)

De Action Replays zullen onder deze bestandsnaam opgeslagen worden. Ze zullen bovengenoemde informatie bevatten en de identiteit van het team dat het doelpunt gescoord heeft.

De herhaling geschiedt niet automatisch. Om de herhaling te zien, moet je voor een normale weergave de R-toets en voor slowmotion de S-toets indrukken. Als je de herhalingen op een diskette wilt opslaan, doe dan een geformatteerde data-diskette in de diskdrive. Deze diskette mag alleen gebruikt worden voor het opslaan van herhalingen.

## 2. HET OPSLAAN VAN EEN HERHALING OP EEN DATADISKETTE.

**Amiga, Atari ST, IBM en CBM 64:**

Druk tijdens het herhalen op de F1-toets om de herhaling op de diskette weg te schrijven.

**AMSTRAD, SPECTRUM:**

Druk op SHIFT + A-toets om de herhaling op te slaan.

### **3. SAMENSTELLEN VAN DE HERHALINGS-DISKETTE**

Met deze optie kun je doelpunten rangschikken en zodoende een 'gouden doelpunten'-diskette samenstellen. Hiervoor heb je een geformatteerde diskette nodig.

Deze optie is een programma op zich dat een behoorlijke hoeveelheid geheugenruimte nodig heeft. Als deze optie eenmaal gebruikt is, moet je de computer uitzetten en het spel opnieuw laden.

Selecteer de EDIT-optie. Doe de data-diskette in de diskdrive en selecteer de LOAD-optie. De inhoudsopgave van de diskette zal weergegeven worden. Selecteer het doelpunt dat je wilt zien en druk op de vuurknop. Druk op de spatiebalk om het doelpunt in het geheugen op te slaan. Er kunnen maar een paar doelpunten tegelijkertijd in het geheugen worden opgeslagen.

Doe nu de 'gouden doelpunten'-diskette in de diskdrive en selecteer de SAVE-optie. Herhaal deze werkwijze voor de rest van de doelpunten op de wedstrijd-diskette.

# Laad instructies

**BESCHERM DE KICK OFF 2-DISKETTE ALTIJD TEGEN Overschrijven.**

## - Amiga

Doe de Kick Off 2-diskette in de diskdrive als de computer om de workbench-diskette vraagt.

## - Atari ST

Doe de Kick Off 2-diskette in de diskdrive en schakel de computer in.

## - IBM PC en COMPATIBLES

Typ 'kick2' en druk op de Enter-toets.

## LET OP:

Bij de IBM is een installatie-procedure noodzakelijk. Als de installatie eenmaal heeft plaatsgevonden, wordt dit opgeslagen op de diskette en voortaan tezamen met het spel geladen. Beantwoord de vragen op het scherm. Als ze allemaal beantwoord zijn, vraagt de computer om de diskette te verwijderen en hem weer tegen overschrijven te beveiligen. Nu wordt het spel geladen.

- **CBM 64**      Cassette      Typ LOAD en druk op de returntoets  
                  Diskette      Typ LOAD\*\*\*,8,1 en druk op de  
                  returntoets.
- **SPECTRUM**    Cassette - LOAD " "  
                  Diskette - Gebruik de lader
- **AMSTRAD**     Cassette - Druk tegelijkertijd op CONTROL- en  
                  de kleine ENTER-toets



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

---

---

© 1990 ANCO SOFTWARE LTD

HomeSoft, Küppersweg 63-65, 2031 EB Haarlem Tel: 023: 311241 Fax: 023-318488

---