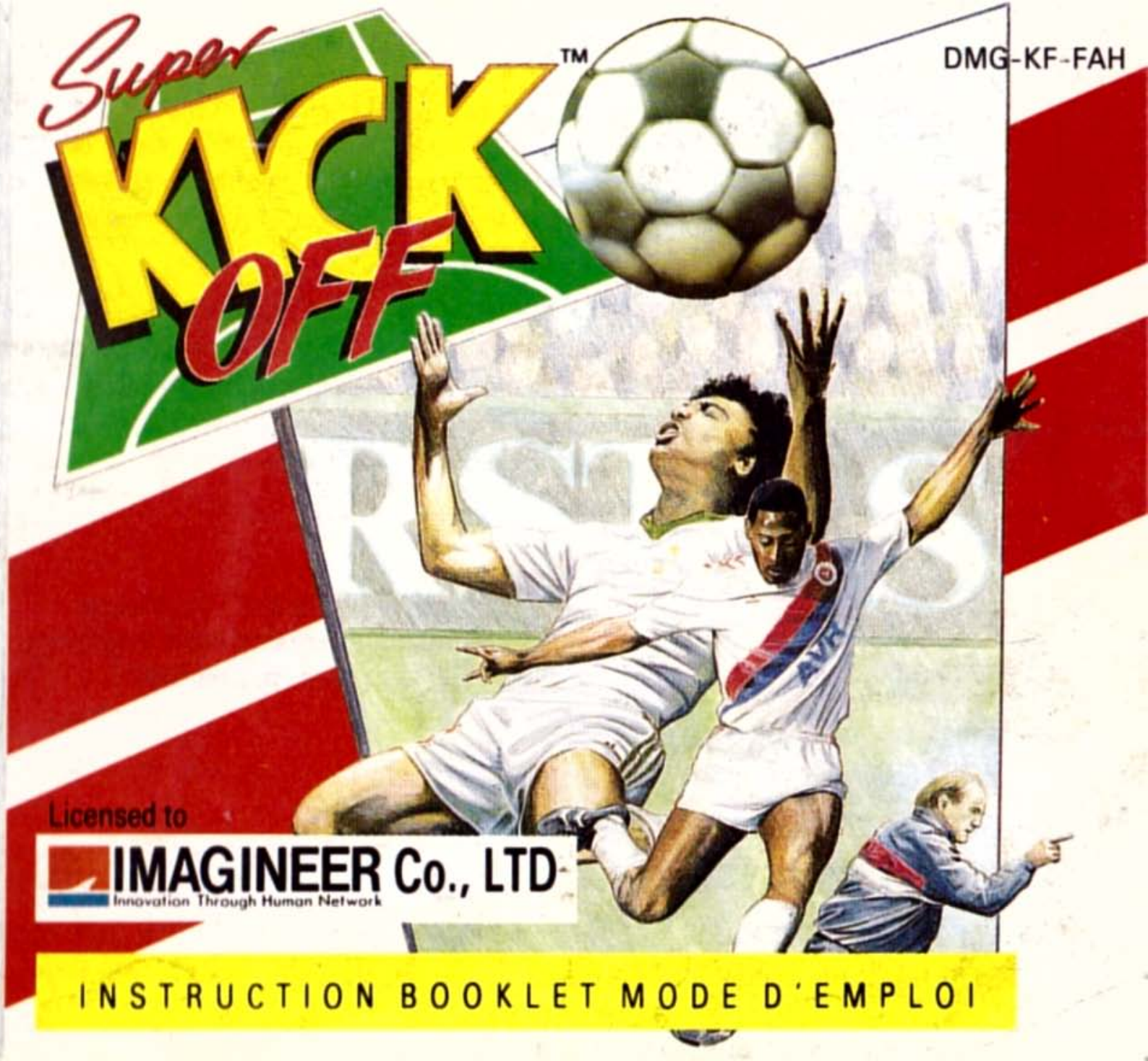
Nintendo

GAME BOY

Super KICK OFF™

DMG-KF-FAH



Licensed to

IMAGINEER Co., LTD

Innovation Through Human Network

INSTRUCTION BOOKLET MODE D'EMPLOI



Dit zegel is nw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Game Boy Systeem waarborgt.

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système Game Boy.

LICENSED BY

Nintendo

Nintendo®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

TM +© 1989, 1990, 1991 ANCO GAMES
ALL RIGHTS RESERVED

SOURCE CODE © 1991 ANCO GAMES

ORIGINAL PROGRAM BY DINO DINI

GAME BOY CONVERSION BY
RICHARD NAYLOR - ENIGMA VARIATIONS

Licensed to

IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network

2-7-1 NISHI-SHINJUKU 15TH FL., SHINJUKU-KU, TOKYO 163, JAPAN
TEL: 03 (3343) 8911, FAX: 03 (3343) 8915

Le Vieux Manuel

1.0 INTRODUCTION :

Kick Off est une simulation de football qui se déroule sur un véritable stade, à l'échelle de votre écran, avec un scrolling multi-directionnel. Les joueurs et les buts sont, eux aussi, à l'échelle.

Les deux équipes jouent un match conformément aux tactiques choisies. Les joueurs doivent se placer pour recevoir des passes et intercepter le ballon.

La trajectoire du ballon sera la même que dans un véritable match.

2.0 POUR LANCER LE JEU :

Appuyez sur le bouton START. La page de présentation s'affiche. Choisissez l'une des langues avec le bouton de direction puis appuyez sur le bouton A pour accéder au menu principal.

2.1 LA SELECTION DES OPTIONS : utilisez la manette pour mettre en évidence l'option de votre choix puis appuyez sur le bouton A.

Le Vieux Manuel

3.0 LE MENU PRINCIPAL

3.1 ENTRAIN (L'ENTRAINEMENT) : l'entraînement vous permet de vous entraîner et de vous familiariser avec les contrôles sans être inquiété par les adversaires.

3.2 JEU SIMPLE : Le menu "OPTION" vous permettra de modifier les conditions de jeu. Vous pouvez tester toutes les options de ce menu.

3.3 JEU INT. : cette option vous permet de jouer un match amical en choisissant deux des équipes internationales, elles ont toutes des styles de jeu très différents.

3.4 MATCHS : il y a trois compétitions de disponible et la possibilité de sélectionner 8 pays sur 16.

3.41 la sélection des pays : à gauche de l'écran, vous voyez 16 pays. 8 pays pré-selectionneés s'affichent sur la droite, l'un des pays est mis en évidence.

Le Vieux Manuel

Les huit pays pré-sélectionnés prennent part aux compétitions. L'Euro-trophée se joue par groupes de quatre. Les quatre équipes du haut forment le groupe A et les quatre équipes du bas forment le groupe B.

Pour remplacer un pays dans la liste, actionnez la manette vers le haut ou le bas, mettez en évidence le pays que vous voulez remplacer et appuyer sur le bouton A. La mise en évidence passera sur la liste des 16 pays. Avec la manette, mettez en évidence le pays que vous voulez inclure dans la liste puis appuyer sur le bouton A.

Vous pouvez remplacer autant de pays que vous le souhaiter. Lorsque vous avez effectué tous vos choix, appuyer sur SELECT pour revenir au menu "Compétition.

3.42 la ligue : La ligue comprend 8 équipes et dure 14 semaines. Vous pouvez y participer à tous les niveaux d'aptitudes. Utilisez le menu "OPTION" pour définir le niveau d'aptitude. LE NIVEAU PAR DÉFAUT EST LA 1ERE DIVISION. Lorsque vous choisissez l'option "LIGUE" sur le menu des événements, la table de la ligue s'affiche, avec le nombre approprié d'équipes. Seize équipes sont disponibles. Utilisez l'option "SELECTION DU PAYS" du menu principal pour sélectionner les huit

Le Vieux Manuel

équipes qui participeront à la ligue. Ces mêmes équipes participeront à la coupe et au trophée européen.

3.421 Sélection de l'équipe qui jouera : lorsque la table s'affiche, la lettre C est à côté des équipe qui sont contrôlées par l'ordinateur. Pour que l'équipe soit contrôlée par un joueur, mettez en évidence le nom de l'équipe qui jouera et appuyez sur le bouton A. La lettre "C" (contrôlée par ordinateur) se transformera en J (joueur).

3.422 Continuer : sélectionnez cette option pour jouer en ligue. Les deux équipes qui joueront le match seront mises en évidence.
Si pour les deux équipes un C est affiché sur la colonne de contrôle, l'ordinateur calculera le résultat en fonction du résultat et des aptitudes des joueurs respectifs des équipes.

3.43 La coupe : la coupe est conçue pour 8 équipes et les matchs sont éliminatoires.

Le Vieux Manuel

En cas d'égalité, il y aura des prolongations. S'il y a toujours égalité, un penalty décidera de l'issue du match (cf. § 11.0)

3.44 Euro Trophee (le Trophée Européen) : les huit équipes sont divisées en deux groupes de quatre. Toutes les équipes d'un groupe jouent une fois contre l'autre équipe. L'équipe gagnante marque 2 points. S'il y a match nul, chaque équipe marque 1 point.

Le gagnant et la deuxième équipe au classement participent au deuxième tour.

Le gagnant du groupe A rencontre l'équipe classée deuxième du groupe B et l'équipe classée deuxième du groupe A rencontre le gagnant du groupe B.

En cas de match nul, il y aura des prolongations et éventuellement une décision au penalty. Le gagnant de la demi-finale jouera en finale. Les règles seront les mêmes que pour la demi-finale.

3.5 LES OPTIONS : les options de ce menu restent actives jusqu'à ce que vous les changiez. Les options définies par défaut s'affichent en gras. Sélectionnez ces options AVANT de quitter le menu principal.

Le Vieux Manuel

3.51 Time (la durée) : 2 x 3 - **2 x 5** - 2 x 10 et 2 x 20

3.52 Pitch (le terrain) : on vous propose 4 types de surface de jeu. La représentation graphique du terrain ne change pas, mais les caractéristiques du terrain varient conformément à votre sélection :

Norm (normal) :	rebond et trajectoire normaux
TRP (détrempé) :	la trajectoire et le rebond sont plus faibles. La vitalité des joueurs s'amoindrit.
HUM (humide) :	accroit la vitesse de la balle.
ART (artificiel) :	très grand rebond. La balle va plus vite et plus loin. Les joueurs fatiguent plus vite.

3.53 Wind (le vent) : vous pouvez choisir de jouer sans vent ou avec un vent faible, moyen ou fort.

3.54 Extra time (les prolongations) : OUI ou **NON** : si vous choisissez OUI, il y aura des prolongations en fonction de la durée totale du match en cas d'égalité. Les prolongations s'effectuent en deux temps et les équipes changent de côté à la mi-temps. S'il y a égalité après les prolongations, un penalty fera la différence.

Le Vieux Manuel

L'option prédéfinie est NON pour les matches de la ligue ou OUI pour la coupe. L'option par défaut est NON pour la première partie et OUI pour les parties suivantes en ce qui concerne le trophée Européen.

3.55 After touch (effets) : OUI et NON : si vous répondez par OUI, la trajectoire de la balle pourra-être modifiée pendant un laps de temps assez court après le tir.

3.56 Referee (sélection du juge) - Hasd (hasard) ou nom : vous pouvez choisir n'importe quel arbitre. Les arbitres jouent un rôle très important dans le jeu. Si vous choisissez l'option "HASARD", l'ordinateur sélectionnera lui-même l'arbitre. Pour changer d'arbitre, mettez son nom en évidence et appuyez sur le bouton A.

3.57 Game mode (mode de jeu) - Norm (Normal) ou TRN (entraînement) ou Fast (rapide) : en mode "entraînement", la vitesse du jeu est réduite de 20 % par rapport à la vitesse normale, qui est elle-même inférieure d'environ 20 % à la vitesse de jeu en mode "rapide". Vous pouvez choisir l'une de ces vitesses pour toutes les compétitions.

La vitesse est un atout aussi important que le niveau des joueurs. Par exemple, un joueur de 4e division sera beaucoup moins rapide et

Le vieux Manuel

beaucoup moins doué qu'un joueur de 1ere division. On peut comparer la vitesse d'un jeu de 1ere division en mode entraînement à la vitesse d'un jeu de 3e ou 4e division en mode "normal".

3.58 Skill (la qualification) : il y a cinq niveaux au choix. Le niveau de deux équipes peut-être choisi indépendamment pour un match simple et pour l'international. Si vous débutez, vous pouvez sélectionner un niveau international pour votre équipe et un niveau 4e division pour l'équipe contrôlée par ordinateur, ou par un autre joueur.

Vous pouvez jouer en matchs de ligue, de coupe et de trophée Européen à n'importe quel niveau d'aptitude. Le niveau d'aptitude est définie dans le menu "OPTION". Il ne peut être changé une fois que la compétition a commencé.

Les différents niveaux d'aptitude sont la division **1**,2,3,4 et l'international.

4.0 LES JOUEURS :

Les joueurs ont tous une gamme d'aptitudes et d'attributs différente, qui déterminera la performance individuelle de chaque joueur. Par exem-

Le Vieux Manuel

ple, un joueur qui a peu de vitalité ne sera pas aussi bon en fin de match, il faudra le remplacer, surtout en cas de prolongations, lors d'un match de coupe.

5.0 LES OPTIONS DE JEU :

Les cinq options seront sélectionnées grâce au menu principal.

5.1 PILE OU FACE : l'ordinateur fait un pile ou face, l'équipe gagnante choisira le côté voulu du terrain.

5.2 LES SUBSTITUTIONS : vous pouvez effectuer deux substitutions par match. Si le joueur est blessé, l'ordinateur vous demandera d'effectuer une substitution. Vous pouvez effectuer une substitution à n'importe quel moment du jeu s'il y a un remplaçant.

5.21 Pour demander une substitution : appuyez sur la touche SELECT. La lettre S apparaîtra en bas à gauche pour l'équipe A et en bas à droite pour l'équipe B. Cela signifie que l'arbitre a pris en compte votre demande. Vous ne pouvez demander qu'une seule substitution à la fois.

Le Vieux Manuel

5.22 La substitution d'un joueur blessé : les noms des joueurs s'afficheront. Un marque s'affichera auprès du joueur blessé. Sélectionnez le remplaçant au 5.24.

5.23 La de mande de substitution : le nom du premier joueur sera mis en évidence. Utilisez le bouton de direction pour mettre en évidence le joueur que vous voulez remplacer. Appuyez sur le bouton A. Sélectionnez le remplaçant comme au 5.24. Vous ne pourrez pas remplacer un joueur qui a recu un carton rouge.

5.24 La sélection d'un substitut : si les deux remplaçants sont disponibles, le nom du premier remplaçant sera mis en évidence. Utilisez le bouton de direction pour choisir le remplaçant puis appuyez sur le bouton A. Le remplaçant prendra la place du joueur blessé ou du joueur à remplacer et vous reprendrez le jeu.

5.25 Les marques du but : les marques du but s'affichent en haut ou en bas de l'écran selon le côté du terrain où se trouve la balle. Ces marques indiquent la direction du gardien par rapport à la balle et la distance.

Le vieux Manuel

5.26 Les tactiques : chaque joueur peut sélectionner l'une des quatre tactiques pour la première moitié du match. Vous ne pourrez changer de tactique qu'à la mi-temps. Les tactiques sont déterminées par la formation choisie par :

4-3-3 : un jeu défensif
4-2-4 : un jeu d'attaque
4-4-2 : bon contrôle du milieu de terrain
5-3-2 : un jeu très défensif

6.0 LA SELECTION DE L'EQUIPE

Une équipe de 16 joueurs avec des attributs et des aptitudes conformes au niveau d'aptitude sélectionné s'affichent pour l'équipe A. Les noms des joueurs et leur position dans l'équipe s'affichent.

L'ordinateur a déjà sélectionné le numéro des maillots des joueurs et les remplaçants S1 et S2. Il ne s'agit pas obligatoirement de la meilleure sélection. Si vous voulez modifier la sélection, sélectionnez le numéro du haut avec la manette et appuyez sur le bouton A. Utilisez ensuite la manette pour mettre en évidence le nom du joueur et appuyez sur le

Le Vieux Manuel

bouton A. Un petit marqueur s'affichera à côté de son nom. Mettez ensuite en évidence le nom du joueur qui doit remplacer le premier joueur et réappuyez sur le bouton A. Les noms des deux joueurs seront interchangés.

7.0 CONTROLES

7.1 LES DEPLACEMENTS : le joueur se déplacera dans les huit directions.

7.2 LES COUPS DE TETE : si la balle est dans les airs, appuyez sur le bouton B pour que le joueur saute. Lorsque le joueur a commencé à sauter, amenez la manette dans la direction que doit prendre le ballon.

7.3 LE TACKLAGE : pour prendre le ballon à l'adversaire. Vous ne pouvez tackler un joueur par derrière, ce serait une faute.

7.4 LE TACKLAGE EN GLISSANT : vous pouvez le faire de n'importe quel côté. Si le ballon est par terre, appuyez sur le bouton A. Vous devez toucher le ballon avant de toucher l'adversaire pour ne pas être pénalisé.

Le Vieux Manuel

8.0 LE CONTROLE DU BALLON :

les contrôles ont été conçus pour une très grande maniabilité et un jeu instinctif. Ils sont simples et vous pouvez vous familiariser avec eux en choisissant l'option "ENTRAINEMENT". Les contrôles seront encore plus précis si vous activez l'option "EFFETS".

8.1 LE DRIBBLE : le ballon est devant le joueur. Sa vitesse dépend de la vitesse du joueur lors de l'interception.

8.2 LE TIR : appuyer sur le bouton A après avoir touché la balle. Elle ira dans la direction opposée au joueur.

8.3 POUR BLOQUER LE BALLON : appuyez sur le bouton A avant de toucher la balle.

8.4 LA PASSE : il faut bloquer le ballon avant de pouvoir faire une passe. Maintenez le bouton A enfoncé, actionnez la manette dans la direction de la passe puis relâchez le bouton. Si vous relâchez le bouton lorsque la manette est centrée, vous recommencerez à dribbler. Si le joueur se retourne, un marqueur s'affichera s'il y a un joueur hors écran prêt à recevoir la passe.

Le Vieux Manuel

8.5 UN TIR : si le ballon est par terre, appuyez sur le bouton B pour tirer dans la direction opposée au joueur.

8.6 LES EFFETS : vous pouvez activer cette option dans le menu "OPTION". Vous pourrez modifier la direction du ballon lorsque vous tirez. La direction doit être modifiée dès que vous avez tiré car ce type de contrôle n'est efficace que pendant une très courte période. Ces effets peuvent être extrêmement efficaces et déroutants pour l'équipe adverse si vous les maîtrisez bien. Actionnez la manette dans la direction voulue (vers l'avant uniquement) juste après le tir.

9.0 LE CONTROLE DU GARDIEN DE BUT :

Le gardien de but est contrôlé par l'ordinateur, sauf dans les cas suivants :

9.1 EN CAS DE PENALTY : le contrôle est transféré au joueur principal. Le joueur se trouve eu centre et commencera à bouger dès que vous appuierez sur le bouton A. Plus vous appuierez sur ce bouton, plus ses déplacements auront de l'ampleur.

Le vieux Manuel

A : saut en hauteur
B : plongeon vers le côté gauche
C : plongeon sur la gauche vers le haut
D : plongeon sur la gauche à mi-hauteur par rapport à la barre
E : interception du ballon
F : plongeon sur la droite, à mi-hauteur par rapport à la barre
G : plongeon au sol, sur la gauche
H : plongeon au sol, sur la droite
J : plongeon

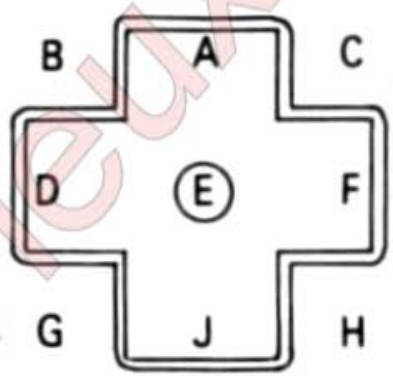


FIGURE 1 : La direction de la manette

Le Vieux Manuel

9.2 POUR DEGAGER : le gardien de but dégage automatiquement à moins que le joueur ne veuille le faire lui-même. Si le joueur ne réagit pas rapidement, l'ordinateur prendra automatiquement le contrôle. Actionnez la manette dans la direction voulue avant que le gardien ne dégage ou bien appuyez sur le bouton A pour envoyer la balle en haut du terrain de façon à dérouter la formation de l'équipe adverse.

A : fort & en avant	D : moyen à gauche	G : faible & à gauche
B : fort & à gauche	E : moyen & en avant	H : faible & à droite
C : fort & à droite	F : moyen & à droite	J : faible & en avant

Les lettres A à J se réfèrent à la figure 1.

9.3 LA PAUSE : appuyez sur le bouton START pour effectuer une pause. Vous pouvez quitter un match simple, un match amical ou le mode d'entraînement. Vous pouvez voir le terrain en entier et noter la position du joueur.

9.4 POUR QUITTER UN JEU : vous ne pouvez pas interrompre directement un match de ligue ou un match de coupe. Appuyez sur le bouton START pour effectuer une pause puis SELECT pour quitter le jeu.

Le Vieux Manuel

10.0 LE JEU

10.1 LES CORNERS : il y a neuf types de corners. Le tableau vous montre la puissance de tir. Sélectionnez le tir puis appuyez sur le bouton A. S vous maintenez le bouton enfoncé pendant longtemps, le ballon ira en hauteur. Lorsque vous relâcherez le bouton A, le joueur commencera à courir pour exécuter le corner. Utilisez la manette pour dévier la balle avant qu'il ne touche la balle. Une fois que vous avez frappé la balle, utilisez les effets pour contrôler la balle.

10.2 LES PENALTYS : l'angle et la hauteur du tir sont contrôlés, ce qui permet au joueur de placer le ballon là où il le veut.
Le pointeur de la barre se déplace rapidement de gauche à droite. Appuyez sur le bouton A pour commencer à courir. Si vous appuyez longtemps sur le bouton, le ballon ira en hauteur. Il est donc possible de frapper le coin supérieur du filet, de garder le ballon au sol ou de faire passer la balle par-dessus le filet. Si vous appuyez brièvement, vous effectuerez un tir au ras du sol.
Pendant les penaltys, le gardien de but contrôle les passes au joueur principal. Consultez les instructions "LES CONTROLES DU GARDIEN DE BUT".

Le vieux Manuel

10.3 LES COUPS FRANCS : il y a coup franc si une faute est commise par un défenseur dans la zone proche des buts.

10.31 Le tir du coup franc : le ballon est placé là où la faute a été commise. Appuyez sur le bouton A pour commencer à courir. Le temps d'appui sur le bouton déterminera la hauteur de la trajectoire. La force du tir est déterminée au hasard.

Il y a deux types de contrôles joystick : AVANT d'avoir touché le ballon et APRES avoir touché le ballon. Dans le dernier cas, il s'agit des effets.

AVANT	APRES
A : sauter par-dessus	faire descendre le ballon
B : léger biais gauche	incurver la trajectoire sur la gauche
C : léger biais droite	incurver la trajectoire sur la droite
D : biais plus à gauche	dévier la balle vers la gauche
E : coup direct	pas d'action
F : biais plus direct	dévier la balle sur la droite

Les lettre A à J se réfèrent à la figure 1.

10.32 La défense lors d'un coup franc : 10 joueurs forment un mur à environ 9,15 mètres.

Le Vieux Manuel

10.4 LA REMISE EN JEU : l'ordinateur remet automatiquement le ballon en jeu et le donne au joueur le plus proche sur le terrain. Le joueur peut prendre le contrôle. Actionnez la manette vers l'une des cinq directions avant et appuyez sur le bouton A. Si vous n'appuyez pas assez vite sur le bouton, l'ordinateur reprend le contrôle. Le tir sera plus puissant si vous appuyez longtemps sur le bouton A.

11.0 LE PENALTY :

S'il y a un match nul après les prolongations, chaque équipe effectuera 5 penaltys à tour de rôle. L'équipe qui marquera le plus de buts gagnera. S'il y a égalité, chaque équipe effectue un penalty. Lorsque le nombre de buts est différent, l'équipe qui aura marqué le plus de buts remportera le match.

Le vieux Manuel

DISTRIBUTIE BENELUX, HOME SOFTWARE BENELUX B.V., KUPPERSWEG 61-65, 2031 EB HAARLEM TEL. (00)-(0) 23-311241
DISTRIBUÉ EN FRANCE PAR GUILLEMOT INTERNATIONAL B.P 2 - 56200 LA GACILLY TEL. 99 08 90 88

NOT TO SCALE

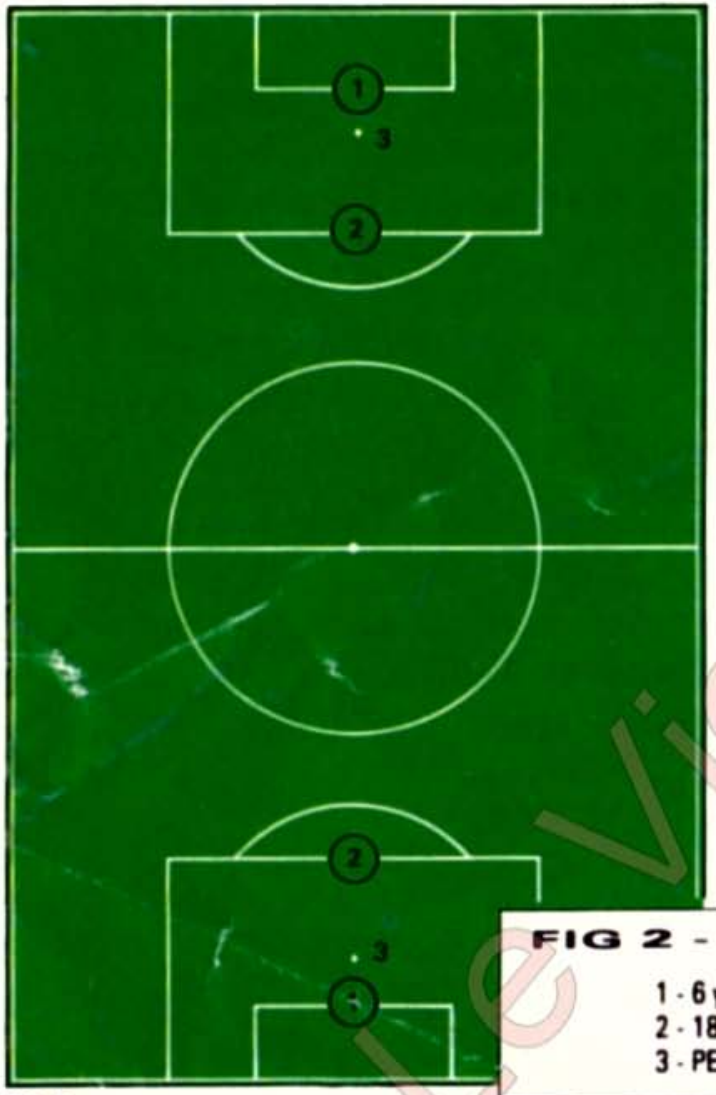


FIG 2

FIG 2 - LEGEND

1 - 6 yd BOX
2 - 18 yd BOX
3 - PENALTY SPOT

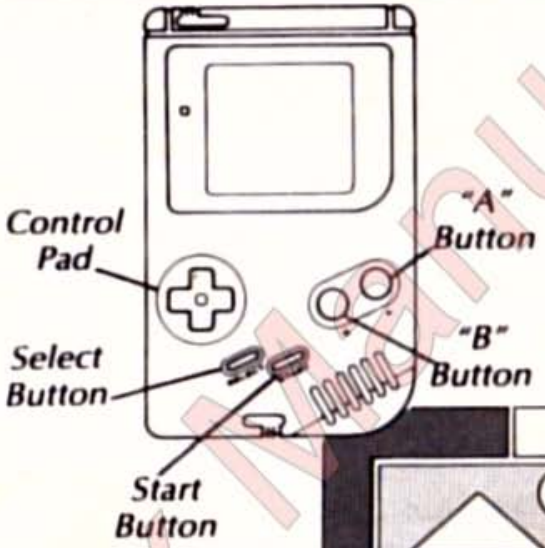


FIG 1
- LEGEND -

1 - MAXIMUM SHOT POWER
9 - MINIMUM SHOT POWER

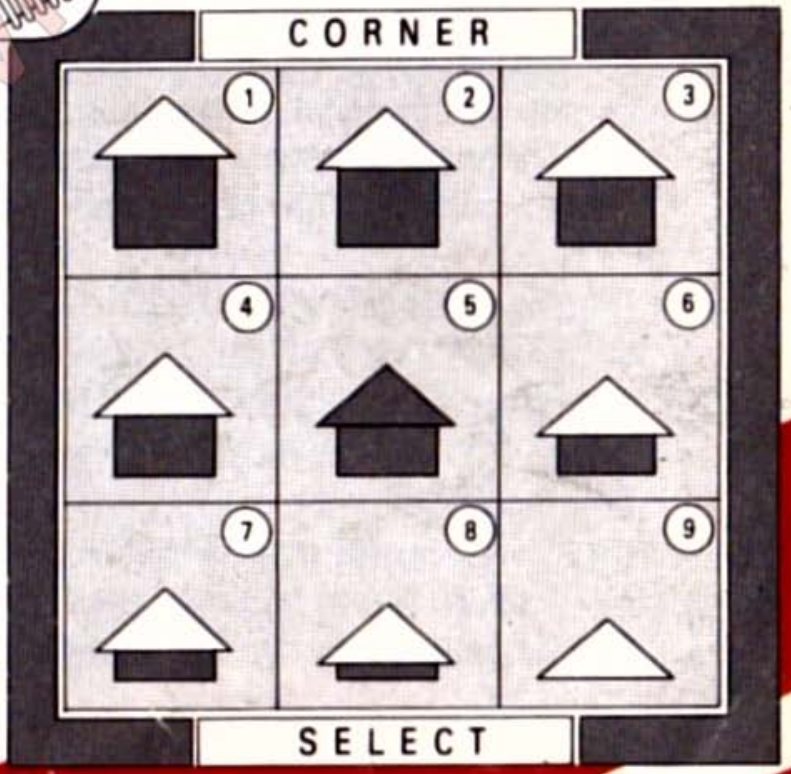


FIG 1

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

Le Vieux Manuel