

Kick Off
EXTRA TIME



KICK OFF EXTRA TIME

CHARGEMENT:

AMIGA & ATARI ST

Assurez-vous que la disquette EXTRA TIME est protégée en écriture. Insérez la disquette EXTRA TIME dans le lecteur et allumez l'ordinateur. Lorsque que vous verrez à l'écran affiché KICK OFF retirez la disquette EXTRA TIME du lecteur, et insérez la disquette originale de KICK OFF à la place.

INTRODUCTION:

EXTRA TIME est une disquette d'extension pour KICK OFF, et fournit un certain nombre de nouvelles possibilités par rapport au jeu original. La vitesse des joueurs dans les 5 niveaux a été accrue, et il y a moins de différences entre chaque niveau. La connaissance des passes, tirs et attaques a un plus grand rôle dans le jeu, même si une équipe de niveau national joue contre une équipe de niveau internationale. L'adjonction de 4 nouvelles tactiques de jeu donne au joueur un choix total de 8 tactiques différentes. Il y a également la possibilité de pouvoir jouer dans un des 3 championnats de niveau Réserve, National, International.

Quatre nouveaux terrains vous sont proposés, ce qui fait 5 avec celui que vous connaissez déjà. Le type de terrain a une influence importante sur le rebond de la balle, et a également un effet sur la vitesse et la résistance des joueurs. Le vent influe également le ballon lorsque celui-ci est en l'air. La force du vent ainsi que sa direction vous sont indiqués. La méthode de contrôle instinctif de KICK OFF a été non seulement maintenue, mais améliorée: vous pouvez maintenant contrôler la puissance de tir ainsi que sa direction en fonction du mouvement du joueur. De la même manière, vous pouvez contrôler le gardien de but pour les "tirs au buts". Vous avez 9 possibilités de tir. De nouveaux arbitres sont là pour mieux contrôler les matchs, et si vous agressez un peu trop souvent vos adversaires, vous savez ce qu'il vous en coûtera. . .

MENUS:

La durée du match dans le premier menu a été remplacée par OPTIONS.

Les options sont les suivantes.

- DUREE DU MATCH:** 3 possibilités – 2 x 5 - 2 x 10 - 2x 15. Le temps est en minutes et la durée par défaut est de 2 x 5
- VENT:** Vous choisissez ici si vous désirez du vent (ON) ou pas (OFF). Par défaut, il n'y a pas de vent.
- TYPE DE TERRAIN:** Vous pouvez choisir un type de terrain parmi 5.

NORMAL	(le même que dans KICK OFF)
MOUILLE	(vitesse et trajectoire du ballon accélérées).
DUR	(rebonds du ballon importants. Accélération de la vitesse du ballon et augmentation de la vitesse du joueur)
GAZON ARTIFICIEL	(Rebonds important, trajectoire et vitesse de la balle accrue. Vigueur du joueur réduite).
DETREMPE	(Petits rebonds. Trajectoire du ballon et vigueur du joueur réduites).

Le terrain par défaut est NORMAL.

Les OPTIONS doivent être sélectionnées avant n'importe quelle autre sélection.

CHAMPIONNAT:

Vous avez la possibilité de jouer en championnat au niveau Réserve, National et International. La durée du match est de 2 x 5 minutes, et il y a du vent. Le type de terrain est sélectionner au hasard.

TACTIQUES:

Vous pouvez maintenant choisir 4 nouvelles tactiques de jeu:

BLITZ:	Attaque avec une défense nominale.
LOCKOUT:	Principalement défensive.
CRISSCROSS:	Tactique d'attente basée sur la possession permanente de la balle.
FALCON:	Basée sur des attaques rapides de l'aile. Nécessite des joueurs en bonne condition physique.

ATTRIBUTS:

La précision générale de KICK OFF est améliorée par 3 nouveaux attributs, qui sont les connaissances de passes, tirs et attaques joints à la vitesse, l'agressivité et la vigueur, donnant plus d'individualité au joueur. Les nouveaux attributs jouent un rôle important dans la détermination du niveau de connaissance des joueurs.

La vitesse des joueurs est plus grande, et la différence de difficulté entre chaque niveau a été réduite.

CONTROLE DES JOUEURS:

Le contrôle des joueurs sur le terrain reste le même que dans KICK OFF, avec cependant, quelques améliorations:

BLOCAGE DE LA BALLE Appuyez sur le bouton de feu avant de toucher le ballon. Le ballon s'arrêtera, et est dorénavant sous te contrôle du joueur.

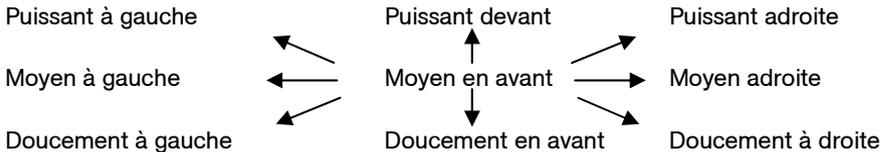
PASSE: Stoppez le ballon. Bougez le joystick dans la direction où vous désirez passer, et relâchez le bouton de feu.

DRIBBLE: Le ballon se déplace en face du joueur. La distance à laquelle elle se déplace dépend de la vitesse du joueur quand il la touche. La ligne de repère sous le joueur vire au blanc des que le joueur touche le ballon, et au noir pixel par pixel. Le processus se répété à chaque fois que le joueur touche te ballon.

TIR: Appuyez sur le bouton de feu après avoir touché le ballon. La puissance de tir est déterminée par le nombre de pixels blancs de la ligne de repère. Plus ce nombre est important, plus le tir est puissant. Le chronométrage est très important. La direction du tir peut également être changée en déplaçant le joystick vers la droite ou vers la gauche. Le changement de direction est perceptible mais peu important.

CONTROLE DU GARDIEN DE BUT:

Le contrôle du gardien de but pour le tir des penalties reste le même. Le joueur possède maintenant le contrôle du gardien lors des dégagements. Vous pouvez choisir de contrôler le gardien, ou de laisser l'ordinateur le faire (comme dans KICK OFF). Vous pouvez vous entraîner, mais choisissez rapidement avant que l'ordinateur prenne le mode par défaut. Il y a 9 tirs possibles:



Déplacez le joystick dans la position choisie avant que le gardien ne shoote dans le ballon. Pressez le bouton de feu pour tirer rapidement par dessus le terrain pour surprendre vos adversaires en hors-jeu ou pour empêcher le gardien de perdre du temps. Utiliser te scanner pour sélectionner la direction du tir.