RETURN TO EUROPE

VERSION FRANÇAISE

RETURN TO EUROPE

1.0 INTRODUCTION:

RETURN TO EUROPE est un disque de données pour KICK OFF 2, il vous faudra donc le disque-programme pour charger le programme.

Return To Europe vous propose de participer à trois compétitions Européennes très importantes: la coupe de l'U.E.F.A, la coupe des clubs vainqueurs de coupe et la coupe d'Europe. Les trois compétitions se ressemblent, elles se déroulent néanmoins à un degré de difficulté différent: la coupe de l'U.E.F.A. est la plus facile et la coupe d'Europe est la plus difficile.

Il y a 32 équipes qui participent aux compétitions et vous avez la possibilité de modifier les noms des équipes, de choisir les maillots de l'équipe qui reçoit et ceux de l'équipe qui se déplace. Vous pouvez également charger une équipe de PLAYER MANAGER ou une équipe de deux autres disques de données: Giants of Europe et Super League.

2.0 LE CHARGEMENT:

AMIGA: insérez le disque "RETURN TO EUROPE" dans le lecteur lorsque l'ordinateur vous demande le Workbench.

ATARI ST: insérez le disque "RETURN TO EUROPE" dans le lecteur puis allumez l'ordinateur. Suivez les instructions d'écran.

3.0 LE MENU PRINCIPAL:

3.1 UN MATCH SIMPLE: vous pouvez sélectionner deux équipes parmi 32 équipes. Utilisez le joystick pour sélectionner l'équipe puis appuyez sur le bouton de tir. Un match simple peut être joué de 1 à 4 joueurs. Reportez vous au chapitre. 4.0 pour de plus amples détails.

3.2 LES OPTIONS: une fois que vous avez défini les options, elles resteront actives jusqu'à ce que vous les modifiez. Sélectionnez les options avant de quitter le menu principal. Les options modifient l'environnement du jeu et confèrent variété de jeu. Les conditions par défaut seront mises en évidence.

3.21 LE TERRAIN: il y a quatre types de terrains différents. Vous pouvez charger quatre autres terrains à partir du disque "FINAL WHISTLE" grâce à l'option "AUTRES TERRAINS". les terrains ont des caractéristiques différentes qui affecteront le rebond de la balle et les aptitudes des joueurs.

3.22 LA DUREE: vous pouvez choisir une durée de 2 x 3, 2 x 5, 2 x 10 et 2 x 20 minutes.

3.23 LE VENT: vous pouvez choisir quatre conditions: OFF (aucun vent), un vent faible, moyen ou fort.

LES EFFETS: OUI ou NON

Les effets vous permettent de changer la trajectoire de la balle après le tir. Vous ne disposez que d'un temps très court pour modifier la direction en actionnant le joystick.

3.24 LE NIVEAU DU GARDIEN DE BUT: NORMALE - MOYEN - FACILE

Le niveau d'aptitude du gardien de but peut être modifié indépendamment de l'aptitude de l'équipe. Si vous choisissez un niveau facile pour le gardien de but, vous aurez des scores plus élevés.

3.25 LE NIVEAU DU JEU: NORMAL - FACILE

L'option "FACILE" ralentit l'option de jeu d'environ 20% mais n'affecte ni les qualités ni les aptitudes des joueurs.

3.26 LE CHARGEMENT DES EQUIPES DE LIGUE:

Cette option sert à charger des équipes à partir du disque de données "Super League":

3.3 LA COUPE DE L'U.E.F.A: 32 équipes participent à ce tournoi. Il y a automatiquement un match aller et un match retour.

3.31 Lorsque l'écran s'affiche, toutes les équipes sont contrôlées par l'ordinateur. Lorsqu'une équipe contrôlée par ordinateur joue contre autre équipe contrôlée par l'ordinateur, les résultats probables du match s'affichent à l'écran. Plusieurs options sont disponibles pour chaque équipe. Pour y accéder, mettez le nom de l'équipe en évidence puis appuyez sur le bouton de tir. Les options suivantes s'afficheront:

3.32 JOYSTICK: permet de désactiver le contrôle par ordinateur et de choisir le contrôle joystick. L'équipe contrôlée par le joueur sera mise en évidence.

3.33 COMPUTER: permute le contrôle joystick au contrôle par ordinateur.

3.34 LE CHARGEMENT DE TACTIQUES:
Les tactiques s'affichent sur l'écran de sélection de l'équipe. Ces tactiques peuvent être remplacées par des tactiques de la banque de tactiques du disque programme ou du disque "Winning Tactics".
Pour charger des tactiques à partir du disque "Winning Tactics", sélectionnez l'option "AUTRES TACTIQUES" sur l'écran de sélection des tactiques.

REMARQUE: Vous ne pourrez charger que des tactiques doubles.

3.35 DESIGN DU MAILLOT: vous avez la possibilité de créer des maillots des équipes.

REMARQUES: si les deux équipes qui jouent sur le terrain ont la même couleur, l'équipe qui se dêplace adoptera la couleur blanche. Si l'équipe qui reçoit est en blanc. L'équipe qui se déplace adoptera la couleur rouge.

3.36 LE CHARGEMENT D'UNE EQUIPE DE PLAYER MANAGER: cette optin vous permet de charger une équipe de Player Manager.

3.37 LE CHARGEMENT D'UNE EQUIPE: cette option vous permet de remplacer une équipe existante par une équipe de GIANTS OF EUROPE.

3.38 L'EDITION D'UNE EQUIPE: éditez le nom de l'équipe au clavier et appuyez sur la touche RETURN.

REMARQUE: GIANTS OF EUROPE est un disque de données pour KICK OFF 2, il sortira en novembre 1991.

3.39 LES OPTIONS:
Lorsque l'écran s'affiche, les options suivantes s'affichent en bas de l'écran.

CONTINUE: le match.

ROUND: pour accéder à la série de matches suivante.

LOAD: pour charger une compétition sauvegardée préalablement.

QUIT: retour au menu principal.

Une fois que la compétition a commencé. l'option "ROUND" est remplacée par l'option "SAVE".

SAVE: sauvegarde de la compétition.

REMARQUE: il vous faudra un disque déjà formaté pour sauvegarder la compétition. Consultez le manuel de l'utilisateur de votre ordinateur pour le formatage.

3.4 LA COUPE DES VAINQUEURS DE COUPE: la coupe des vainqueurs de coupes comprend également des matchs aller et des matchs retour jusqu'au match final du tournoi. S'il y a égalité à la fin du match, vous jouerez des prolongations. S'il y a toujours égalité à la fin des prolongations, la décision se fera aux penaltys.

Le niveau d'aptitude de ce tournoi est plus élevé que celui de la coupe de l'U.E.F.A.

3.41 Toutes les options expliquées au 3.3 restent valables.

3.5 LA COUPE D'EUROPE: les règles sont les mêmes que pour la coupe des vainqueurs de coupe. Toutes les options expliquées au 3.3 restent valables.

4.0 LES OPTIONS POUR UN MATCH SIMPLE

Un match simple peut être joué par un à quatre joueurs. Si vous êtes plus de deux joueurs, il vous faudra un adaptateur. Si deux joueurs se liguent contre l'ordinateur ou contre un autre joueur ou bien encore contre deux joueurs!

Le joueur N.1 peut contrôler le joueur près du ballon ou rester en position. Le joueur N.2 peut rester en position sur le terrain comme gardien de but.

1991 ANCO SOFTWARE LTD, programmé par Dini Dino

© ANCO GAMES 1991
ANCO SOFTWARE LTD,
UNIT 7, MILLSIDE INDUSTRIAL ESTATE,
LAWSON ROAD, DARTFORD, KENT. DA1 5BH.