

NES-54-FRA

KICK OFF™



Licensed to
IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network





THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo et Nintendo Entertainment System sont des marques déposées de Nintendo.

Nintendo and Nintendo Entertainment System are Trademarks of Nintendo.

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

SOURCE CODE © 1991 ANCO GAMES

ORIGINAL PROGRAM BY DINO DINI

NES PROGRAMMER MARK GREENSHIELDS
ENIGMA VARIATIONS.

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE



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

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. Appuyez sur le bouton SELECT pour accéder au menu principal.

2.1 LA SELECTION DES OPTIONS :

Utilisez la manette pour 1 pour mettre en évidence l'option de votre choix puis appuyez sur le bouton A.

3.0 LE MENU PRINCIPAL

3.1 UN MATCH SIMPLE :

Vous pouvez choisir cette option pour un jeu à un joueur contre l'ordinateur ou pour un jeu à deux joueurs. Les deux joueurs peuvent se liguer contre l'ordinateur (mode «EQUIPE»).

3.2 LA LIGUE :

Il y a une ligue pour 8 équipes et pour une durée de 14 semaines.

3.3 LA COUPE :

Ce tournoi comprend des éliminatoires. En cas d'égalité, il y a des prolongations. Si les deux équipes restent à égalité, la décision se fera au penalty.

3.4 TROPHEE EURO :

Il associe les aspects des tournois de coupe et de ligue.

3.5 LE MATCH AMICAL:

Cette option vous permet de jouer un match amical et d'affronter des équipes avec des styles de jeu très différents.

3.6 L'ENTRAINEMENT :

Cette option vous permet de vous entraîner et de vous familiariser avec les contrôles.

3.7 LES OPTIONS :

Ce menu déterminera les conditions pour un match simple ou amical. Sélectionnez les options avant de quitter le menu principal.

3.8 LA COULEUR DE L'EQUIPE :

Vous pourrez changer la couleur du maillot porté par les joueurs de l'équipe.

3.9 LA SELECTION DES EQUIPES :

Il y a 16 équipes et 16 joueurs pour chaque équipe.

4.0 LES OPTIONS :

Les options de ce menu restent actives jusqu'à ce que vous les changiez. L'option correcte est en caractère gras.

4.1 LA DUREE :

2 X 3 - 2 X 6 - 2 X 10 et 2 X 20

Les match de ligue et du trophée durent 2 X 5 minutes.

4.2 LE TERRAIN :

On vous propose 4 types de surface de jeu. La représentation graphique du terrain ne change pas, mais les caractéristiques du terrain changent conformément à votre sélection :

Normal : rebond et trajectoire normaux

Détrempe : la trajectoire et le rebond sont plus faibles. La vitalité des joueurs s'amointrit.

Humide : accroît la vitesse de la balle.

Artificiel : très grand rebond. La balle voyage plus vite et plus loin. Les joueurs fatiguent plus vite.

4.3 LE VENT :

Vous pouvez choisir de jouer sans vent ou avec un vent faible, moyen ou fort.

4.4 LES PROLONGATIONS ET LES PENALTYS :

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.

L'option prédéfinie est non pour les matches de 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.

4.5 LA QUALIFICATION :

Il y a cinq niveaux au choix : international, 1e, 2e, 3e et 4e division. Les attributs et les capacités des joueurs correspondent à ceux de la division.

4.51 LA LIGUE :

La qualification est la même que celle de l'équipe A.

4.6 EFFETS :

Oui ou non : si vous répondez par oui, la trajectoire de la balle pourra être modifiée pendant un laps de temps assez court après le tir.

4.7 SÉLECTION DU JUGE :

Aléatoire ou non : vous pouvez choisir n'importe quel arbitre. Les arbitres jouent un rôle très important dans le jeu. Si vous choisissez l'option «RANDOM», l'ordinateur sélectionnera lui-même l'arbitre. Pour changer d'arbitre, mettez son nom en évidence et appuyez sur le bouton A.

4.8 HORS JEU :

Oui ou non : si le hors-jeu est possible, le joueur pourra être jugé «hors-jeu» s'il n'y avait aucun obstacle entre lui et le gardien de but lors de la passe.

4.9 MARQUER :

Oui ou non : si vous choisissez oui, vous pourrez marquer 2 joueurs de l'équipe adverse au maximum.

4.10 LA VITESSE DU JEU :

Normal ou entraînement : en mode «entraînement», la vitesse du jeu est réduite de 20 %.

5.0 LES JOUEURS :

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

6.0 LES NIVEAUX D'APTITUDE :

Il y a cinq niveaux différents pour toutes les options du jeu.

International

- 1^e division
- 2^e division
- 3^e division
- 4^e division

Pour déterminer le niveau d'aptitude, sélectionnez «options» dans le menu principal, puis sélectionnez «aptitudes» dans le menu «options».

7.0 LES OPTIONS DE JEU :

Les cinq options seront sélectionnées grâce au menu principal.

7.1 LE MATCH SIMPLE :

Deux joueurs peuvent jouer contre l'ordinateur ou l'un contre l'autre. Un jeu à un joueur s'effectuera contre l'ordinateur. Un jeu à deux joueurs contre l'ordinateur est appelé «mode équipe», le joueur n°2 utilisera la manette n°2 et contrôlera le gardien de but.

7.11 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.

7.12 LES SUBSTITUTIONS :

Vous pouvez effectuer deux substitutions par match (cf. paragraphe 13.0).

7.2 LE MATCH AMICAL :

Cette option vous permet de jouer un match amical contre une équipe internationale de votre choix. Vous disposez d'une liste de 16 pays. Vous avez accès à toutes les options d'un match simple.

7.3 LA LIGUE :

La ligue comprend 8 équipes et dure 14 semaines. Vous pouvez y participer à tous les niveaux d'aptitude. Utilisez le menu «options» pour définir le niveau d'aptitude. Le niveau par défaut est la 1^e division. Lorsque vous choisissez l'option «ligue» sur le menu principal, la table de la ligue s'affiche, avec le nombre approprié d'équipes. Seize équipes sont disponibles.

Utilisez l'option «sélection de l'équipe» du menu principal pour sélectionner les huit équipes qui participeront à la ligue.

Ces mêmes équipes participeront à la coupe et au trophée européen, à moins que vous ne sélectionnez d'autres équipes avant de sélectionner l'option de jeu.

7.31 SÉLECTION DE L'ÉQUIPE QUI JOUERA :

Lorsque la table s'affiche, les équipes 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 transforme en j (joueur).

7.32 CONTINUER :

Sélectionnez cette option pour jouer en ligue. Les deux équipes qui joueront le match seront mises en évidence. Si les deux équipes sont contrôlées par des joueurs, l'ordinateur attribuera j1 (manette n°1) et j2 (manette n°2) aux équipes. Si les deux équipes sont contrôlées par ordinateur (c), l'ordinateur calculera le résultat en fonction des attributs et des aptitudes des joueurs respectifs des équipes.

7.4 LA COUPE :

La coupe est conçue pour 8 équipes et les matchs sont éliminatoires. En cas d'égalité, il y aura des prolongations. S'il y a toujours égalité, un pénalty décidera de l'issue du match (cf. 14.0).

Toutes les instructions du 7.3 restent valables.

7.5 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 marque 7 points. S'il y a match nul, chaque équipe marque 1 point. Le gagnant et la deuxième équipe au classement participent au deuxième round. L'équipe gagnante marque 2 points.

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 pénalty. Le gagnant de la demi-finale jouera en finale.

8.0 LA SÉLECTION DE L'ÉQUIPE

8.1 Une équipe de 15 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 12 et 14. 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 bouton A. Le joueur portera désormais ce numéro.

8.2 POUR MARQUER UN OU DEUX JOUEURS :

Vous pouvez sélectionner un des joueurs de votre équipe pour marquer un joueur de l'équipe adverse. Le joueur suivra le joueur marqué et laissera passer les occasions de marquer un but. Il n'adoptera pas non plus la tactique de l'équipe.

8.21 Mettez en évidence la rangée supérieure de nombres avec la manette. Il s'agit du numéro du joueur adverse qu'il faudra marquer. Ensuite, mettez en évidence le nom du joueur qui le marquera, appuyez sur le bouton B.

9.0 CONTRÔLE DU JOUEUR

9.1 LES DÉPLACEMENTS :

Le joueur se déplacera dans les huit directions.

9.2 LES COUPS DE TÊTE :

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.

9.3 LE TACKLAGE :

Pour prendre le ballon à l'adversaire, vous ne pouvez tackler un joueur par derrière, ce serait une faute !

9.4 LE TACKLAGE EN GLISSANT :

Vous pouvez le faire de n'importe quel côté. Si le ballon est par terre, appuyer sur le bouton A. Vous devez toucher le ballon avant de toucher l'adversaire pour ne pas être pénalisé.

10.0 LE CONTRÔLE 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 «entraînement». Les contrôles seront encore plus précis si vous activez l'option «effets».

10.1 LE DRIBBLE :

Le ballon est devant le joueur. Sa vitesse dépend de la vitesse du joueur lors de l'interception.

10.2 LE TIR :

Appuyez sur le bouton A après avoir touché la balle. Elle ira dans la direction opposée au joueur.

10.3 POUR BLOQUER LE BALLON:

Appuyez sur le bouton A avant de toucher la balle.

10.4 LA PASSE :

Il faut bloquer le ballon avant de pouvoir faire une passe. Maintenez le bouton A enfon-

cé, 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.

10.5 UN TIR :

Si le ballon est par terre, appuyez sur le bouton B pour tirer dans la direction opposée au joueur.

10.6 EFFETS :

Vous pouvez activer cette option dans le menu «options». 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.

11.0 LE CONTRÔLE DU GARDIEN DE BUT :

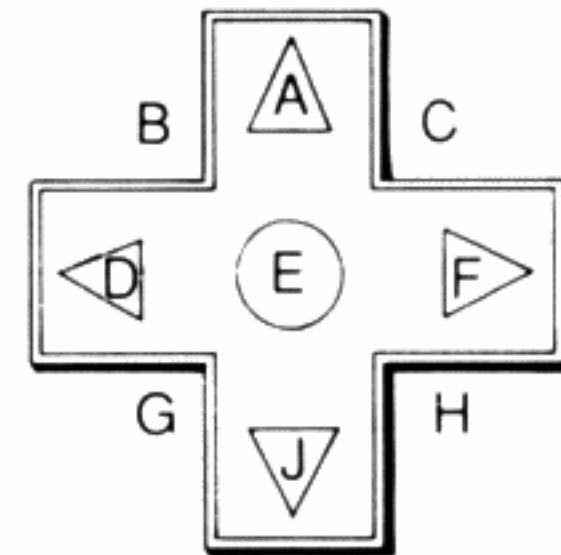
Le gardien de but est contrôlé par l'ordinateur, sauf dans les cas suivants :

11.1 EN CAS DE PÉNALTY :

Le contrôle est transféré au joueur principal. Le joueur se trouve au 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.

- a** : saut en hauteur
- b** : plongeon vers le côté gauche
- c** : plongeon vers le côté droit
- 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.



11.2 POUR DÉGAGER :

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 et en avant

B : fort et à gauche

C : fort et à droite

D : moyen et à gauche

E : moyen et en avant

F : moyen et à droite

G : faible et à gauche

H : faible et à droite

J : faible et en avant

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

11.3 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.

11.4 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 sur select pour quitter le jeu.

12.0 DURANT LE MATCH

12.1 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. Si 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.

12.2 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 pénaltys, le gardien de but contrôle les passes au joueur principal. Consultez les instructions «les contrôles du gardien de but».

12.3 LES COUPS FRANC :

Il y a coup franc si une faute est commise par un défenseur dans la zone proche des buts.

12.31 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 contrôle joystick : avant d'avoir touché le ballon et après avoir touché le ballon. Dans le dernier cas, il s'agit des effets.

- | | |
|-------|--|
| Avant | A sauter par-dessus
B léger biais gauche
C léger biais droit
D biais plus à gauche
E coup direct
F biais plus direct |
| Après | A faire redescendre le ballon
B incurver la trajectoire sur la gauche en faisant redescendre le ballon
C incurver la trajectoire sur la droite en faisant redescendre le ballon
D incurver la trajectoire sur la gauche
E pas d'action
F incurver la trajectoire sur la droite. |

Les lettres A à J se réfèrent à la figure.

12.32 LA DEFENSE LORS D'UN COUP FRANC :

10 joueurs forment un mur à environ 9,15 mètres.

12.4 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.

13.0 LES CHANGEMENTS :

Vous pouvez faire deux substitutions par match. Vous ne pouvez pas remplacer un footballeur qui a reçu un carton rouge. Vous ne pourrez effectuer qu'un seul changement à la fois. VOUS NE POUVEZ PAS CHANGER DE GARDIEN DE BUT. Appuyez sur le bouton B pour indiquer que vous voulez faire une substitution. La lettre B s'affichera pour indiquer que votre demande est prise en compte.

13.1 LES SUBSTITUTIONS :

Lorsque la balle est hors jeu, on vous proposera de remplacer un joueur. Le nom de l'un des joueurs s'affiche. Utilisez la manette pour voir les joueurs sur le terrain. Lorsque le nom du joueur que vous voulez changer s'affichera, appuyez sur le bouton A. La sélection du remplaçant s'effectue pareillement.

14.0 LE PENALTY :

S'il y a 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.

ATTENTION
A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTE
TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment™ (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de proje pourrait être détérioré de façon permanente notamme scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires per se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une conse Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est due à un défaut de la console Nintendo ou des logicle Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes déc Ayez l'obligeance de contacter votre favricant ou rever de TV pour plus de détails.

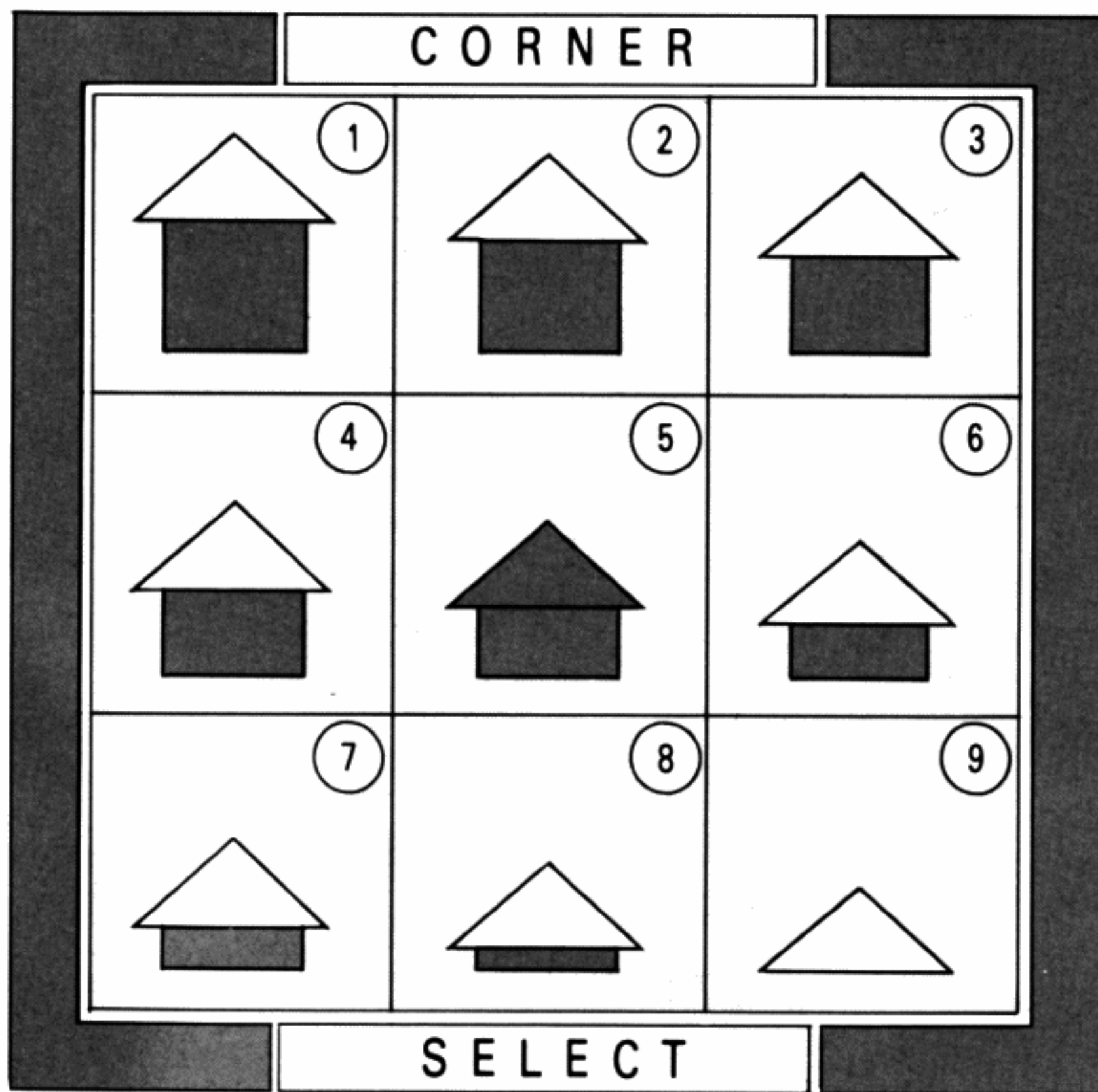


FIG 1
- LEGEND -
 1 - MAXIMUM SHOT POWER
 9 - MINIMUM SHOT POWER

En raison de l'incroyable rapidité du programme, un léger effet graphique en haut ou en bas de l'écran peut parfois se produire. Ceci est parfaitement normal et ne devrait en aucun cas affecter votre engouement pour le jeu.

Omdat het spel zo waanzinnig snel is, kan het af en toe voorkomen dat langs de boven- en onderzijde van het scherm kleine grafische storingen optreden. Dit is normaal en heeft geen enkele invloed op het spel.

FIG 1

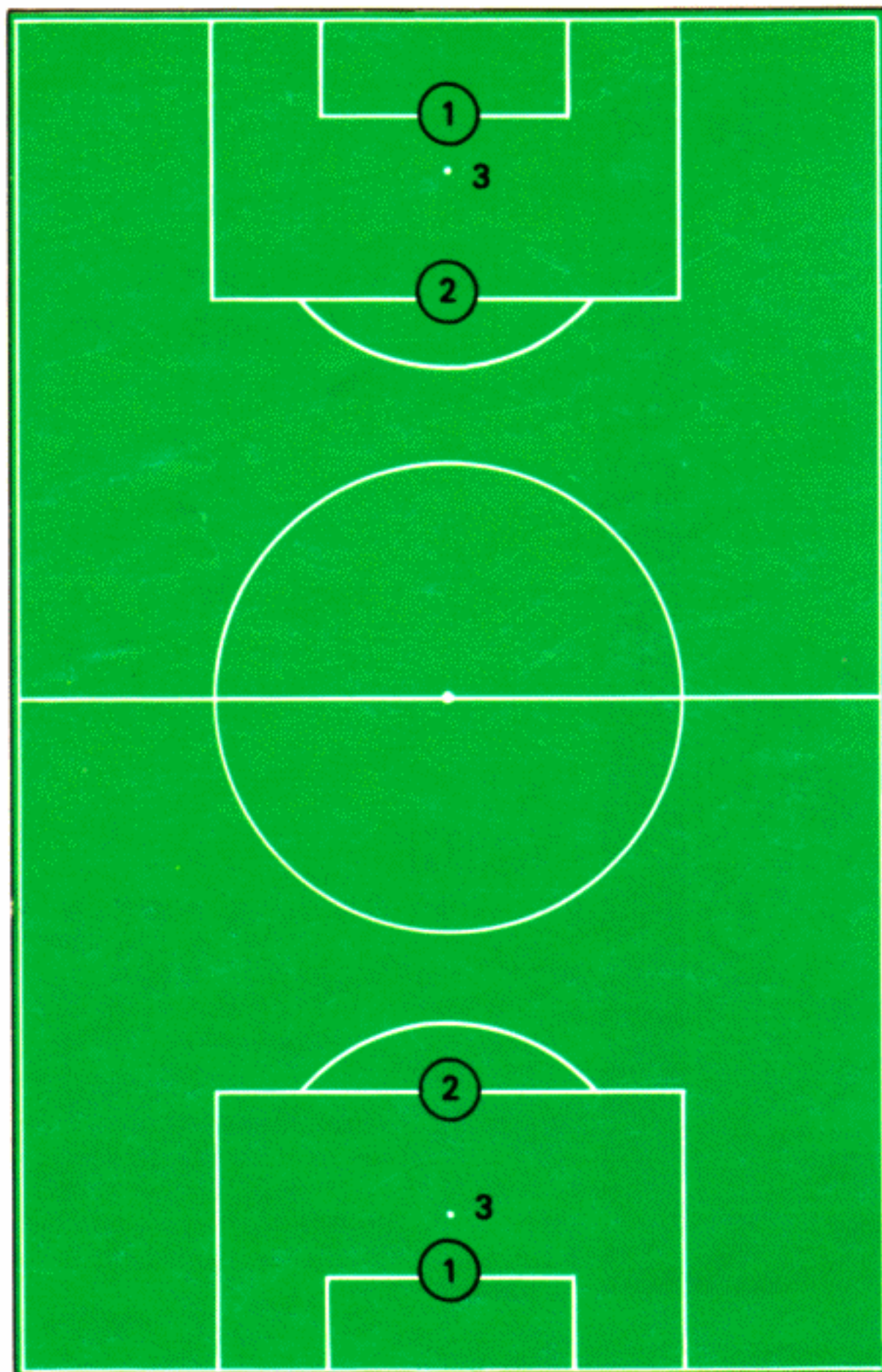


FIG 2 - LEGEND

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

FIG 2