

Benvenuti in Kick Off 98. State per giocare al più veloce e competitivo gioco di calcio che abbiate mai visto.

Questo file Readme è stato scritto per darvi importanti informazioni su come giocare. È molto importante che lo leggete attentamente, per assicurarvi di ottenere il massimo da Kick Off 98.

Menu di apertura

Qui potrete scegliere di giocare con una delle 120 squadre internazionali a disposizione. Per effettuare la vostra scelta, evidenziate la finestra di selezione delle squadre nella parte alta dello schermo e, quando essa è circondata da un bordo verde, scegliete la squadra che preferite.

Tattiche della squadra

Selezionate l'opzione "Squadra" per visualizzare la formazione, l'organizzazione e la distribuzione dei giocatori in campo. Questi tre fondamentali componenti determinano lo stile di gioco. Ogni squadra è unica.

Selezionando "Squadra" potrete ovviamente modificare la formazione, la rosa e le tattiche. La distribuzione e l'organizzazione si applicano solo se la squadra sta giocando con le tattiche pre-selezionate (definite "Tattiche squadra").

Menu di selezione della rosa e della formazione

Quando siete soddisfatti della vostra ricerca dello stile di gioco della vostra squadra e di quella avversaria, cliccate col tasto sinistro del mouse sul segno di spunta e tornerete al menu principale. Cliccate nuovamente col tasto sinistro del mouse sul segno di spunta per accedere al menu di selezione della rosa e della formazione. Qui, potrete modificare la rosa e la formazione con cui desiderate giocare. Sarà questo menu a fare la differenza tra la vittoria e la sconfitta, e sarà importante che scegliate di schierare la formazione coi giocatori migliori in funzione di un gioco equilibrato.

Per cambiare un giocatore, cliccate col tasto sinistro del mouse prima su quello che volete sostituire e poi su quello che volete giochi al suo posto. È fondamentale che vi assicuriate che i vostri giocatori abbiano il miglior valore d'abilità possibile.

A questo punto dovrete avere già un'idea su quale formazione andrete a schierare. Per esempio: 5-3-2, 4-4-2 ecc. Una volta che l'avrete selezionata usando i tasti freccia sinistra e destra, potrete regolare meglio l'assetto di ogni vostro singolo reparto (difesa, centrocampo e attacco) senza alterare lo schieramento totale della squadra. Ciò è possibile grazie ai tre pulsanti colorati che si trovano nella parte alta dello schermo.

Giocabilità

Contrastare – Tenete premuto il pulsante per il passaggio mentre state rincorrendo la palla. Se vi trovate dietro al giocatore col pallone, gli tirerete automaticamente uno spintone. Se premete a questo punto il pulsante di tiro, artigliarete il pallone intervenendo da dietro.

Passare – Passate continuamente la palla finché non trovate uno sbocco nella difesa avversaria. Potete provare con un passaggio in profondità tenendo premuto a lungo il pulsante del passaggio - avrete così il 50% delle possibilità di raggiungere i vostri goleador.

Calciare i corner e le punizioni – Potete dare un effetto rotatorio alla palla prima di calciare effettivamente. Ciò è possibile premendo e tenendo schiacciato il pulsante di tiro mentre usate i tasti direzionali. È particolarmente utile quando tra voi e la porta c'è la barriera, oppure per un calcio d'angolo in modo da rendere difficile agli avversari il capirne in anticipo la traiettoria. È anche possibile segnare direttamente dal calcio d'angolo!

NB. Più velocemente premete il tasto di tiro, più veloce andrà il pallone.

Pallonetto – Dall'alba dei tempi i portieri cercano di contrastare i vostri attacchi uscendovi incontro a valanga. Se in quel momento avrete la prontezza di riflessi di fermarvi e di premere il tasto del passaggio mentre guardate la porta, tenderete automaticamente un pallonetto a scavalcare il portiere.

Colpi di testa e tiri al volo – Dopo aver crossato o battuto un calcio d'angolo, premete e tenete schiacciato il pulsante di tiro. Se la palla è all'altezza della testa e un vostro giocatore è vicino alla sfera, egli eseguirà un colpo di testa. Se è a un'altezza differente, tenderà di calciarla al volo.

Tirare – Una volta che avrete premuto il pulsante di tiro, potete aggiungere dell'effetto alla palla. Ciò renderà la vita del portiere più difficile. Dovreste dare effetto al pallone quando pensate di stare eseguendo un tiro che il portiere sarà in grado di parare.

Azioni con palla ferma - Calci d'angolo, rimesse laterali, calci di punizioni, calci di punizione a due, calci di rinvio e rilancio del portiere.

Quando capita un'azione con palla ferma, a video appare un cursore. Muovetelo usando i tasti direzionali e premete quindi il pulsante A. Più a lungo lo terrete schiacciato più in alto si leverà il cursore. Rilasciate il pulsante A per eseguire l'azione.

Selezionare un giocatore - Calci di rinvio, punizioni e rimesse laterali.

Potete selezionare il giocatore di cui prendere il controllo premendo il pulsante B. Ogni volta che premete tale pulsante cambierete giocatore. Il giocatore selezionato potrà essere mosso usando le frecce direzionali.

Rimessa a sorpresa - Calci di rinvio, rilanci del portiere e punizioni

Premendo il pulsante D, la palla verrà calciata, passata o rilanciata molto velocemente in modo da cogliere gli avversari impreparati.

Rigori

Calciare un rigore

Un cursore si muoverà velocemente per tutto lo specchio della porta. Premete il pulsante A per far aumentare la rincorsa al rigorista. Premete il pulsante B per cominciare a correre. Il cursore si fermerà quando il giocatore raggiungerà il pallone. Il risultato dipenderà dal fatto che il cursore al momento del tiro sia all'interno dello specchio della porta o meno. Se non aumentate la rincorsa, il tiro sarà piazzato ma risulterà inevitabilmente debole.

Parare un rigore

Usate i tasti direzionali per scegliere l'angolo di tuffo e premete il pulsante A.

Controlli

F – Tasti

F1 = Replay dell'azione. Usate i tasti cursore per scorrere i controlli del replay e Invio per selezionare la vostra scelta.

F2 = Cambia la risoluzione dello schermo.

F3 = Radar. Ci sono 3 differenti livelli di zoom del radar.

F4 = Attivate/disattivate i nomi e i numeri dei giocatori.

F5-F8 = Cambia tipo di visuale

Controlli del joystick

GIOCATORE CON LA PALLA

TIRO

Pulsante 1

Calcio verso la porta se nel raggio di tiro (dipende dalle statistiche)

Colpetto - Il tiro è raso terra.

Tenendo premuto - Più tenete premuto e più la palla si alzerà da terra.

Si può usare l'"after touch".

CROSS Pulsante 1

Se la palla è nella zona dei cross, la palla verrà crossata verso l'area.

TIRO DI TAGLIO

Pulsante 1

Da fermo - La palla viene tagliata nella direzione in cui il giocatore sta guardando.

Pulsante 6 - Se sta correndo.

PASSAGGIO Pulsante 2

PASSAGGIO SUI PIEDI

Colpetto - La palla viene passata al compagno più vicino nella direzione in cui il vostro giocatore sta guardando.

PASSAGGIO SMARCANTE

Tenendo premuto - La palla viene passata in profondità nella direzione in cui il vostro giocatore sta guardando.

PALLONETTO

Da fermo - Il giocatore deve essere fermo. La palla verrà passata al compagno più vicino nella direzione in cui il vostro giocatore sta guardando.

UNO - DUE

Doppio click - Il pallone verrà passato al compagno più vicino che la ripasserà subito davanti al vostro giocatore.

TOCCO IN PROFONDITÀ

Pulsante 3 o pulsanti 1 + 2

Effettua un breve tocco in profondità

COLPO DI TACCO

Pulsante 3 - Da fermo.

Pulsante 7 - In un qualunque momento.

PASSAGGIO SMARCANTE

Pulsante 4

FARE UNA FINTA

Da fermo - Pulsante 5

COLPETTO DI TACCO

Da fermo - Pulsante 6

PASSAGGIO ALTO

Pulsante 8

Consiglio: per rubare la palla all'avversario, premete e tenete schiacciato il tasto B per spingerlo. Nel momento in cui perde l'equilibrio, premete A per arpionargli la palla.

GIOCATORE SENZA PALLA

CONTRASTI:

SCIVOLATA, Pulsante 1 Affrontando l'avversario da davanti, premete quando siete a una certa distanza.

ARPIONATA, Pulsante 2 Il giocatore è dietro all'avversario e, da vicino, gli arpiona il pallone prendendone possesso.

BLOCCO, Pulsante 2 Affrontate l'avversario da davanti.

SCATTO, Pulsante 3 Inseguite l'avversario col pallone.

COLPO DI TESTA, Pulsante 1 Quando la palla è in aria.

COLPO DI TESTA IN TUFFO
ROVESCIAIA, TIRO AL VOLO, Pulsante 1 L'azione appropriata viene selezionata a seconda dell'altezza della palla.

PASSAGGIO DI TESTA, Pulsante 2 Passa la palla di testa al giocatore più vicino.

TRASFERIMENTO DEL CONTROLLO, Pulsante 4 Trasferisce velocemente il controllo al giocatore più vicino alla palla.

CONTROLLI DA TASTIERA

CONFIGURAZIONE 1

Freccia su	Su
Freccia giù	Giù
Freccia sinistra	Sinistra
Freccia destra	Destra
Ctrl	Pulsante A
Shift (destra)	Pulsante B
-	Pulsante C
.	Pulsante D
,	Pulsante E
M	Pulsante F

CONFIGURAZIONE 2

F	Su
C	Giù
Z	Sinistra
X	Destra
\	Pulsante A
G	Pulsante B
Shift (sinistro)	Pulsante C
H	Pulsante D
J	Pulsante E
N	Pulsante F