

INSTRUCTIONS POUR CHARGER LE PROGRAMME

Mettre en marche votre ordinateur comme indiqué dans le manuel d'instructions. Insérer la disquette et taper RUN "DISC puis appuyer sur ENTER. Le programme sera alors chargé et exécuté.

TOUJOURS ENLEVER VOTRE DISQUETTE DE L'UNITE AVANT D'ALLUMER OU D'ETEINDRE VOTRE SYSTEME.

Vous allez maintenant entrer dans le ring et essayez de remporter le titre le plus prestigieux de l'histoire de la boxe informatique, LA CEINTURE AMSOFT!

De votre fauteuil, vous pourrez participer à l'un des sports les plus violents, grâce aux graphiques très réalistes en 3D. Pour remporter le titre, vous devrez vous battre contre les plus grands champions, ayant tous leur spécialité:

MAD JOE

Un poids léger, il remue beaucoup et de temps en temps, envoie un direct.

QUASI

Un peu plus baraqué que MAD JOE. Il remue un peu moins et utilise parfois la garde. Il n'abandonnera pas.

ROLAND

Il ne remue pas du tout. Il a surtout appris à se concentrer sur la partie supérieure du corps mais son esquive n'est pas brillante. Il envoie un excellent uppercut et des coups au corps bien visés. Il ne garde pas beaucoup.

MIL HAIL

Ce boxer a été entraîné à fond, et est bon en tout. Il ressemble à ROLAND mais en plus il se déplace beaucoup. Il envoie aussi des directs de temps en temps.

RONALD

Il est aussi bon en tout. Ces coups sont assez violents et son crochet très puissant.

JEF

Le meilleur – un vrai champion. Il ne se déplace que très rarement mais avec la force de ses poings, il n'en a pas besoin. Le crochet est sa spécialité et s'il accroche vous n'avez aucune chance. On ne plaisante pas avec lui!

Les quinze rounds avec chaque adversaire vont certainement mettre à l'épreuve votre aptitude en temps que boxer.

QUELQUES CONSEILS

En étudiant bien les caractéristiques de chaque adversaire, vous aurez plus de chance de passer au round suivant, il est important de surveiller votre niveau d'énergie, qui est affiché dans les coins supérieurs de l'écran, votre énergie diminuera quand vous enverrez des coups de poing ne servant à rien, mais remontra chaque fois que vous éviterez les coups de l'adversaire ou pour un coup bien visé. AMUSEZ VOUS BIEN!

© COPYRIGHT JAMES SOFTWARE 1985

LES COMMANDES

OU JOYSTICK

JOEUR No. 1

Direct à la tête W + A	Crochet à la tête W	W + S Direct à la tête
Garde de la figure A	Bouton rouge ou Barre-espace	S Uppercut
A + Z	Z	S + Z
Direct au corps	Crochet au corps	Direct au corps

Les coups de poing peuvent être envoyés à l'aide de ces touches et en utilisant la barre-espace, ou utilisez les touches indiquées pour vous déplacer sur le ring.

JOUEUR No. 2

OU JOYSTICK

Direct à la tête	Crochet à la tête	Direct à la tête
Garde de la figure	Bouton rouge ou Touche COPY	Uppercut
Direct au corps	Crochet au corps	Direct au corps

Les coups peuvent être envoyés à l'aide des touches curseur et en utilisant la touche COPY, ou utilisez les touches indiquées pour vous déplacer sur le ring.

Tous droits réservés. Toute copie, reproduction, location, transmission, distribution ou revente est interdite sans notre consentement préalable.