# LES BATTANTS

*

ATARI ST / AMIGA
IBM PC et Compatibles
AMSTRAD

*

- RICK DANGEROUS
- SAVAGE
- IKARI WARRIORS
- COMMANDO (ne figure pas dans la version PC).
- NAVY MOVES (ne figure pas dans la version PC).
- FRANCK BRUNO'S BOXING (ne figure pas dans les versions ST et Amiga).

UBI SOFT
*Entertainment Software*

# RICK DANGEROUS

## L'Aventure commence..

**Pour défendre Rick, utilisez:**

**Rick Dangerous, le super-héros intrépide et collectionneur de timbres à mi-temps, survivra-t-il à sa première mission dans le temple de la tribu Aztèque ? - espérons-le, car Rick devra ensuite faire face à de nouveaux risques dans la tombe Egyptienne et dans la forteresse ennemie.**

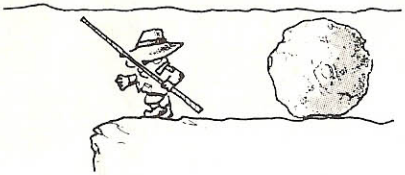
## LE REVOLVER

***... Ces Balles !***

Il y aura une limite au nombre de balles qu'il contient. En tuant un Méchant, on peut avoir une prime, ainsi quand elle sera collectée, elle réapprovisionnera les stocks. Ceci signifie que le joueur peut avoir à revenir et à s'exposer lui-même au danger. Utilisez vos munitions sagement en vous rappelant que le fusil est souvent un moyen d'activer un piège, plutôt que de seulement tuer un ennemi.

## LES PIEGES

Vous devrez être aussi ingénieux que Rick en évitant les pièges tortueux. Vous pourrez avoir besoin de votre bâton, de votre revolver, de la dynamite ou simplement de votre intelligence pour survivre, cela dépend de la nature du piège. Il n'y a aucune instruction sur la façon dont chacun est déclenché ou évité alors soyez attentif - réfléchissez avant, les choses ne sont pas toujours ce qu'elles semblent.



## LA DYNAMITE

Elle peut être posée pour provoquer un piège, souffler les murs, les ennemis et généralement faire quelques dommages pour permettre à notre héros de continuer sa recherche. Elle a aussi la caractéristique d'être **TRES DANGEREUX** quand elle est allumée, alors notre héros doit se sauver d'ici aussi vite que possible avant que elle n'explose.

## LE GRAND BATON

***peut être utilisé pour :***

# INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT.

**Amiga**

Les utilisateurs d'Amiga A1000 devront allumer leur ordinateur et insérer alors Kickstart 1.2.ou ultérieur
Quand l'affichage "Workbench" apparaît, insérez la disquette de jeu. Après quelques secondes l'écran titre apparaîtra, et le jeu se chargera en à peu près trente secondes.

**Atari ST.**

Allumez l'ordinateur et insérez la disquette de jeu. Après quelques secondes l'écran titre apparaîtra, et le jeu se chargera en à peu près trente secondes.

**Amstrad 6128.**

Tapez RUN"RICK"<ENTER>.

**IBM.**

Booter MS DOS, insérez la disquette de jeu et tapez RICK<RETURN>.

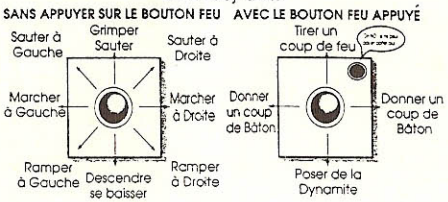
***Note: Contrôle des versions Tandy et IBM pour clavier seulement***

# CONTROLE JOYSTICK.

**ST·Amiga Amstrad**

Sans appuyer sur le bouton feu.
Déplacer le Joystick à gauche ou à droite permet de faire marcher Rick vers la gauche ou la droite.
Pousser le Joystick fera sauter Rick en l'air.
Pousser le Joystick vers la gauche ou vers la droite permet de faire sauter Rick dans ces directions.
Tirer le Joystick permet de faire baisser Rick.
Tirer le Joystick vers la gauche ou vers la droite fait ramper Rick sur le sol dans ces directions.
En appuyant sur le bouton feu.
Déplacer le Joystick à gauche ou à droite permet d'utiliser le petit bâton.
Utilisé pour appuyer sur les boutons ou renverser les ennemis de Rick.
Pousser le Joystick permet à Rick de pointer son revolver dans la direction qu'il regarde.

Tirer le Joystick permet à Rick d'allumer et de jeter un bâton de dynamite.




# CONTROLE DU CLAVIER.

**Atari ST/Amiga.**

AVEC/SANS Couleur..... Appuyer sur la Barre d'Espacement, quand l'écran de titre est en train de s'afficher, empêche la couleur, pour l'aspect réalistique de 1945 !
Recommencer .....ESC
Suspendre/Reprendre .....P

*Note : Tous les autres contrôles (ST, Amiga et Commodore 64) s'effectuent par le joystick.*

**Amstrad et IBM.**

Vers le haut/Saut.....O
Vers le bas/Ramper.....K
Marcher à gauche.....Z
Marcher à droite .....X
Feu (Spectrum) .....Retour
Feu (Amstrad et IBM).....Barre d'espacement
Arrêter/Recommencer (Spectrum et IBM) ..... P
Arrêter/Recommencer (Amstrad) .....H
Recommencer (Spectrum et Amstrad).....Q
Recommencer (IBM) .....E
Quitter MS DOS (IBM).....ESC

# SAVAGE

Tel un fauve enragé, Savage laisse éclater toute la violence qu'il porte en lui. La hache fidèle qu'il manie sans répit n'épargnera aucun de ceux qui lui barreront la route.

Devant lui se dresse un labyrinthe de donjons sombres et lugubres, qui abritent tout un peuple de démons et de vampires prêts à tout pour l'empêcher de sortir vivant de cet enfer.

Savage le pugnace fait appel à toutes ses capacités et à son expérience du combat au corps à corps pour sortir vainqueur.

Lorsqu'enfin le conflit sera parvenu à son terme et que Savage se trouvera hors du château des donjons, il devra se mesurer aux défenseurs de la Vallée de la Mort, chargés d'arrêter tous ceux qui cherchent à s'échapper.

Savage scrute à présent la plaine, et cherche un chemin lui permettant d'éviter ses attaquants et les monolithes qui se dressent comme pour freiner sa progression.

A mi-chemin, Savage découvre que son "évasion" du château n'était qu'une ruse pour garder sa bien-aimée emprisonnée à jamais.

Savage décide alors de revenir vers le château pour reconquérir ses pouvoirs magiques et sauver sa belle des griffes du Gardien noir.

Ne pouvant y pénétrer, Savage fait appel à son aigle fidèle qui devra entrer dans le labyrinthe pour sauver sa bien-aimée et reprendre ses pouvoirs magiques.

**Pouvez-vous être cette ultime machine de combat?..... SAVAGE**

## TOUCHES

| | |
|---|---|
| Q | - Sauter/monter/voler |
| A | - Se tapir/descendre |
| O | - Courir/voler vers la gauche |
| P | - Courir/voler vers la droite |
| ESPACE | - Tirer |

## IBM

Les touches du clavier sont redéfinissables à partir du menu principal (appuyez sur 'R'). Cependant, les touches qui suivent constituent les touches standard.

| | |
|---|---|
| 8(pavé numérique) | Bondir/Vers le haut/Voler |
| 2(pavé numérique) | S'accroupir/Vers le bas |
| 4(pavé numérique) | Courir vers la gauche/Voler vers la gauche |
| 6(pavé numérique) | Courir vers la droite/Voler vers la droite |
| SPACE | Feu |
| P | Pause (appuyez de nouveau sur "P" pour désactiver |
| ESC | Remise à zéro (retour au générique) |
| F1 | Sortie (retour au générique) |
| F | Rapidement |
| S | Lentement |
| M | Musique activée/désactivée |

(ou bien commandes à l'aide du Joyster)

## ATTENTION

Le jeu SAVAGE est composé de trois parties: les parties deux et trois ne vous accordent qu'une vie à moins que vous n'ayez réussi la partie précédente. Lorsque vous aurez terminé les parties une et deux, vous disposerez d'un nom de code que vous pourrez taper au début de la troisième partie: ce nom de code vous donnera droit aux trois vies.

## CHARGEMENT

Certaines versions peuvent se trouver sur plusieurs disquettes. Suivez les instructions qui vous sont données sur l'écran ou sur l'étiquette de la cassette ou de la disquette.

**Bande Amstrad CPC 464**

Maintenez la touche CONTROL enfoncée et appuyez sur la petite touche ENTER. Appuyez ensuite sur PLAY sur la bande.

**Amstrad CPC 664/6128**

Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche a. Tapez TAPE et appuyez sur RETURN. Maintenez la touche CONTROL enfoncée et appuyez sur la petite touche ENTER. Appuyez ensuite sur PLAY sur la bande.

**Disquette Amstrad CPC 464/664/6128**

Tapez RUN SAVAGE 1 pour le niveau 1 " " SAVAGE 2 pour le niveau 2 " " SAVAGE 3 pour le niveau 3 " et appuyez sur la touche RETURN.

**ATARI ST avec moniteur couleur ou relié à un poste TV**

1. Eteignez votre ordinateur
2. Insérez la disquette dans le lecteur
3. Allumez l'ordinateur

Le jeu se chargera automatiquement.

**Commodore Amiga**

1. Si vous disposez de Kickstart, vous devez tout d'abord initialiser Kickstart version 1.2 ou une version plus récente.
2. Lors de l'apparition du message de demande de l'utilitaire, insérez la disquette.

Le jeu se chargera automatiquement.

Attention: une extension mémoire vive ou un équipement non stantard peuvent empêcher le bon déroulement du jeu.

## CHARGEMENT

**IBM**

Allumez votre ordinateur et amorcez votre disquette DOS.

Utilisateurs d'appareils CGA

Insérez la disquette sur laquelle est inscrit Savage - CGA dans le lecteur et au message A>, tapez Savage puis appuyez sur ENTER. Laissez la disquette dans l'unité.

Si vous désirez copier le jeu sur votre unité de disque dur, insérez la disquette de jeu dans le lecteur A: et tapez COPY A:*.* C: Notez que C: spécifie votre disque dur.

Utilisateurs d'appareils EGA (et compatibles)

Insérez la disquette sur laquelle est inscrit Savage - EGA (DISK ONE) dans le lecteur et au message A>, tapez Savage, puis appuyez sur ENTER. Les niveaux 2 et 3 se trouvent sur le DISK TWO. Suivez les messages-écran et interchangez les disques lorsqu'il vous l'est demandé.

Si vous voulez copier le jeu sur votre unité de disque dur, insérez la disquette de jeu ONE dans le lecteur A: et tapez COPY A:*.* C: Puis insérez de jeu TWO dans l'unité A: et tapez COPY A:*.* C: Notez que C: Spécifie votre disque dur.

Dés que vous avez copié le jeu sur votre lecture de disque dur, un message vous demandera encore d'interchanger les disques. Ignorez-le et appuyez sur SPACE. pour continuer.

Copyrights détenus par Probe Software Limited.
Un catalogue des produits Telecomsoft vous sera gracieusement envoyé sur simple demande.
Telecomsoft est une marque déposé de British Telecommunications plc.

# IKARI WARRIORS

Une groupe de révolutionnaires s'est emparé du général Alexander Bonn, des forces américanes C.I.F. en Amérique centrale, et le maintient prisonnier dans son propre quartier général. Avant sa capture finale, il a lancé un signal de détresse que votre copain et vous avec reçu.

Votre avion s'écrase dans la densité de la jungle à une certaine distance du quartier général.

Après avoir décidé si vous souhaitez partir seul ou essayer de lui porter secours avec votre collègue, vous vous mettez en route. Vous vous trouvez en plein territoire ennemi. Des tireurs d'élite et des combattants, bien décidés à vous arrêter, se rassemblent de tous côtés. Vous allez vous apercevoir sans tarder que vous ne possédez pas ce qu'il faut pour gagner et pourtant vous devez gagner à tout prix.

En tendant des embuscades aux chars ennemis, vous pourrez vous en emparer et les utiliser à votre propre compte. Ramassez les grenades et le carburant que vos ennemis laissent derrière eux en se retirant. Et surtout pas de quartier, car vous êtes un guerrier Ikari!

**Instructions de Chargement**

Amstrad Schneider (cassette) – RUN "Elite"
Amstrad Schneider (disquette) – RUN "Elite"
Atari ST – Réinitialiser l'ordinateur et insérer de nouveau la disquette, le jeu redémarrera aussitôt.

***Commodore Amiga***

***1 - Si vous disposez de Kickstart, vous devez tout d'abord initialiser Kickstart version 1.2 ou une version plus récente.***

***2 - Lors de l'apparition du message de demande de l'utilitaire, insérez la disquette. Le jeu se chargera automatiquement.***

IBM PC + Compatibles

Deux (2) 5¼" disques sont inclus: Disquette PROGRAMME et disquette EGA. La disquette PROGRAMME utilise les graphiques EGA et demande une memoire de 256K au moins, standards CGA graphiques, et moniteurs RG8. La disquette EGA utilise les cartes graphiques standard EGA avec les moniteurs EGA.

*Chargement*

La disquette programme démarre seule. Il suffit d'insérer la disquette et de mettre le système en marche.

Pour EGA, ôter le disque programme une fois le chargement effectué Insérer la disquette EGA et appuyer sur RETURN.

Pous les disquettes A et B, placer la disquette PROGRAMME dans le lecteur A et mettre le système en marche. Une fois le chargement effectué placer la disquette B dans le lecteur.

**Instructions de Jeu**

Vous devez choisir un ou deux joueurs. Pour tirer une balle, appuyer sur le bouton de tir. Pour lancer une grenade ou entrer dans un char, maintener enfoncé le bouton de tir.

Il existe 2 modes sur chaque version (excepté C16 & IBM PC compatibles)

A: vous tirez dans la même direction que vous vous déplacez

B: Vous tirez dans une direction fixe

*Spectrum* (clavier ou au moins manette de jeu)

Joueur 1 2: Déplacer et tirer – Manette de jeu ou redéfinir les touches.
Changer de mode – redéfinir la touche

*Amstrad Schneider*

Joueur 1 2: Déplacer et tirer – Manette de jeu ou redéfinir les touches.
Changer de mode – redéfinir la touche

*Commodore 64 128* (clavier ou manette de jeu)

Joueur 1: Déplacer et tirer – manette de jeu en port 1
Changer de mode – utiliser RUN/STOP ou COMMODORE

Joueur 2: Déplacer et tirer – manette de jeu en port 2
Changer de mode – touche = ou ↑

Commandes pendant l'écran de titre

F1 = 1 partie à un joueur

F3 = 1 partie à deux joueurs

Feu = comme la dernière commande

Commandes pendant le jeu

Q = pause

Q suivi de @ = fin du jeu

F5 = basculer entre les possibilites suivantes:

musique + effet sonore
silence
musique
effet sonore

*Commodore C16* (manette de jeu uniquement)

Joueur no 1 Déplacer et tirer – manette de jeu en port 1

Joueur no 2 Déplacer et tirer – manette de jeu en port 2

***ATARI ST / AMIGA***

Entrer 1 pour joueur no 1

Entrer 2 pour joueur no 2

Le joueur no 1 utilise la manette de jeu no 1

Changements de mode de clefs = barre d'espacement

Le joueur no 2 utilise la manette de jeu en port 0

changement de mode: ENTER-clefs
F1: redémarrer le jeu
F2: Pause du jeu

*IBM PC* (et compatibles)
Contrôle par la manette de jeu

| | |
|---|---|
| Manette de jeu | Contrôle tous les mouvements |
| Bouton 1 | Pour tirer des balles et lancer des obus |
| Bouton 2 | Pour lancer des grenades et entrer sortie du char |
| Utilisation du clavier | |
| Pgup | Monter vers la droite |
| Home | Monter vers la gauche |
| Pgdn | Descendre vers la droite |
| End | Descendre vers la gauche |
| Flèche supérieure | Monter |
| Flèche inférieure | Descendre |
| Flèche droite | Déplacement vers la droite |
| Flèche gauche | Déplacement vers la gauche |
| Barre d'espacement | Arrêt |
| 'Z' Clef | Pour tirer des balles et lancer des obus |
| 'X' Clef | Pour lancer des grenades et entrer sortir du char |
| 'C' Clef | second bouton pour tirer |
| Touches diverses | |
| 'M' | Allumer Eteindre la musique |
| 'S' | Allumer Eteindre effet sonore |
| 'Q' | Quitter le jeu |
| ESC Key | Pause du jeu |

** IBM est une marque déposée de IBM Corp.*

# COMMANDO

Vous êtes Super Joe, le soldat de combat crack des années soixante-vingt, luttant contre toutes forces supérieures pour vaincre les armées rebelles qui sont en train de se porter en avant. Equipé seulement d'une mitrailleuse et de six grenades à main, vous poursuivez votre croisade solitaire, vous frayant un chemin dans la territoire hostile. Des mortiers, des grenades et de la dynamite pleuvefnt des cieux et éclatent autour de vous. Des balles ennemies vous passent dans toutes directions, et des tranchées, des falaissent des cavernes, des forteresses et des transporteurs de troupes pour arrêter votre progrès. Vous ne devez pas montrer de pitié. Vous ne devez pas battre en retraite. Vous devez vous pousser de plus en plus loin dans les lignes ennemies, recueillant des fournitures de grenades à main des avant-postes ennemis vaincus, jusqu à ce que vous arrivez a votre objectif final, la forteresse.

Commando/Envahissement Spatial a été développé à l'aide de Capcom pour produire la plus proche simulation possible sur un ordinateur de maison de jeu d'arcade de frappe numéro un. Avez-vous l'habileté et la résistance qu'il faut pour vaincre l'ennemi?

**INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT**

ST / AMIGA

IMPORTANT: Protection contre les virus: éteindre l'ordinateur, le laisser au minimun 10 secondes, allumer l'ordinateur et insérer le disque.

AMSTRAD DISC : RUN " COMMANDO

AMSTRAD K7 : CTRL / ENTER

**INSTRUCTIONS DE JEU**

JOYSTICK – ST/AMIGA

| | |
|---|---|
| Gauche | – ← |
| Droite | – → |
| Vers le haut | – ↑ |
| Vers le bas | – ↓ |
| Tirer | |
| Grenade | – Appuyer sur le bouton de tir |

CLEFS – AMIGA

| | |
|---|---|
| Cursor clefs | – Gauche, Droite, Vers le haut, Vers le bas |
| Grenade | – Shift clefs |
| Pause | – Barre d'espacement |
| Esc | – Abort |

***Amstrad/Schneider***

| | | |
|---|---|---|
| *Left* | *9* | |
| *Right* | *0* | *Or Joystick* |
| *Up* | *2* | |
| *Down* | *W* | |
| *Fire* | *Z, M* | |
| *Grenade* | *SPACEBAR* | |

***MOT D'ORDRE DE LA MISSION:*** **OPERATION CÉPHALOPODE**
***MESSAGE LANCÉ AU GROUPE DE COMBAT:*** **N. 78744003 HZ**

Ce message est TOP SECRET. La moindre négligence mettrait la sécurité de la mission en danger.

**MISSION:**

Localisation et destruction complète du sous-marin atomique U-5544, équipé de RAIDER-HOMING TORPEDOES

## 1.ere PARTIE

### *DESCRIPTION DU TERRAIN*

Notification au groupe de combat des zones prévisibles pour le déroulement de la mission:

**ZONE 1:** A la surface de la mer.

**OBJECTIF:** Trouver la zone adéquate pour la plongée.

**ENNEMIS ET DANGERS:** Ces eaux sont infestées de mines USSEX-12 portant une charge de 2.300 kg. d'explosif solide et pourvues de détonateurs se déclenchant par contact.

Les groupes de combat ennemis se trouveront au volant d'une SUZUKI Aquatic GPX à six vitesses dotée d'un moteur DOHC 4-temps à deux cylindres.

**ZONE 2:** Plongée à faible profondeur

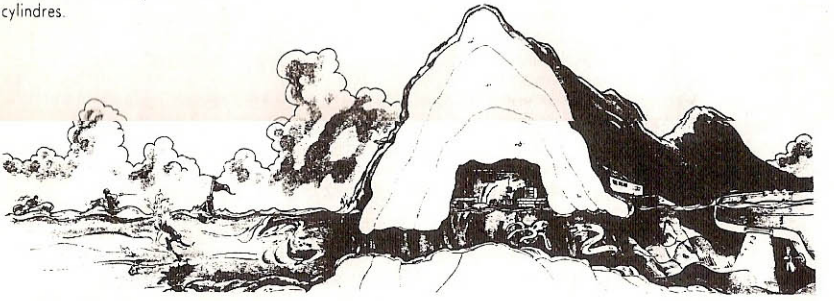
**OBJECTIF:** Localiser l'entrée de la base ennemie.

**ENNEMIS ET DANGERS:** Eviter tout contact avec les requins-tigres, très aggressifs et dangereux.

**ZONE 3:** Dans le bathyscaphe.

**OBJECTIF:** Pénétrer à l'intérieur du sous-marin atomique.

**ENNEMIS ET DANGERS:** Cephalopodes pouvant atteindre jusqu'à 8 m. qui se tiennent cachés dans des grottes et murene géante invulnérable aux missiles, d'un poids, oscillant entre 1.000 et 1.200 kg.



## *ARMEMENT ET EQUIPEMENT FOURNIS:*

Tu disposeras d'une embarcation HIGGINS du type "PT" dotée d'un moteur 890 CV HONDA ainsi que d'un fusil d'assaut de 4.140 kg. submersible a 400 pieds et d'un équipement de plongée DINMIC-GN 12.

## *CONSEILS DU MAJOR McWIRIL:*

1. Les commandos sur les motos aquatiques sont des kamikazes. Jette-les bas de leur vehicule avant qu'ils n'entrent en collision avec toi
2. Ne touche jamais un requin.
3. Essaie d'atteindre les poulpes avec un missile double: l'effet se triplera!
4. Si tu veux abattre la murène, atteinds-la à l'intérieur de la bouche.

# 2.ième PARTIE

## *A L'INTÉRIEUR DU SOUS-MARIN:*

### OBJECTIF

Placer la bombe à la base du réacteur et s'en sortir vivant. Pour t'échapper, arrête le sous-marin, fais-le remonter à la surface et transmets la phrase-clé à ta base..

### ARMEMENT ET EQUIPEMENT FOURNIS

Un fusil à répétition d'une portée de 400 m. avec lance-flammes FLAMMENWERFER incorporé sera mis à ta disposition. Actionne la touche de sélection pour utiliser alternativement le fusil ou le lance-flammes.

### FIN DE LA MISSION:

Une fois la bombe placée, transmets le mot OABERBYAMD à ta base; un compagnon viendra à ta rescousse.

**– REMARQUE –**

Pour obtenir cette information, beaucoup d'hommes y ont laissé leur vie. Mets-la à profit pour éviter la dernière guerre atomique.

**FIN DU MESSAGE**

### CONTROLES

Touches redéfinissables et compatibles avec Joystick. S'il s'agit d'un Spectrum, utiliser l'interface KEMPSTON.

## *ONT COLLABORÉ A L'ELABORATION DES PROGRAMMES*

- ***PROGRAMME SP, AMS, PC et ST:*** Ignacio Abril.
- ***PROGRAMME MSX et AMIGA:*** Carlos Abril.
- ***PROGRAMME C64:*** Luis Mariano Garcia.
- ***DESSINS ADDITIONNELS:*** Javier Cubedo.
- ***ECRANS DE CHARGEMENT:*** Jorge Azpiri et Deborah.
- ***MUSIQUE:*** Fernando Cubedo.
- ***ILLUSTRATION DU FRONTISPICE:*** Luis Royo.
- ***ILLUSTRATIONS ADDITIONNELLES:*** Ricardo Machuca et Rafa Negrete.

• *DESSINS:*
Jorge Azpiri.

• *INSTRUCTIONS:*
McWiril.

• *PRODUIT PAR:*
Victor Ruiz.

# INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT DU PROGAMME

**AMSTRAD CPC 464**

1. Rebobine la bande jusqu'au début.
2. Appuie simultanément sur les touches CONTROL et ENTER tout en actionnant le bouton PLAY du cassette.
3. Le programme se chargera automatiquement.

**AMSTRAD CPC 664-6128**

1. Tape | TAPE puis appuie sur la touche RETURN (Tu obtiendras le signe | en appuyant simultanément sur la touche SHIFT (majuscules) et sur @|.
2. Suis ensuit les instructions pour le CPC 464.

**AMSTRAD DISQUETTE**

1. Mets l'AMSTRAD en marche.
2. Introduis la disquette.
3. RUN " NAVY
4. Le programme se chargera automatiquement.

**ST**

1. Allume l'ordinateur.
2. Introduis la disquette.
3. Appuie sur le bouton RESET.
4. Le programme se chargerd automatiquement.

**AMIGA**

1. Allume l'ordinateur.
2. Introduis la disquette.
3. Le programme se chargera automatiquement.

# FRANK BRUNO'S BOXING

La boxe est sans aucun doute le plus redoutable des sports de contact à l'heure actuelle. Il exerce un charme à la fois étrange et presque sadique sur les passionnés du sport dans le monde entier. La boxe a été l'objet de films, de documentaires et de controverses, et elle rassemble des qualités physiques telles que la résistance, la force, le courage et l'endurance en produisant un sport extrêmement excitant. Vous pouvez maintenant éprouver ce sport rapide et violent sans risquer votre vie ou votre cou car Frank Bruno, un des plus grands boxeurs du monde, présente le plus grand jeu de boxe du monde.

pour passer au 2 :
9 UCIILSIS

**Indications de chargement**

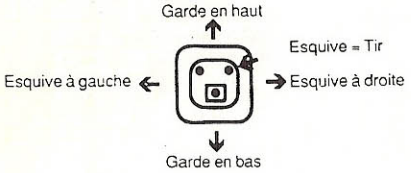
A> Bruno [Return]

***AMSTRAD DISC : Taper / CPM***
***AMSTRAD K7 : CTRL / ENTER***

***IBM PC + compatibles***
***Amstrad 1512 / 1640***

**Utilisation des clefs**

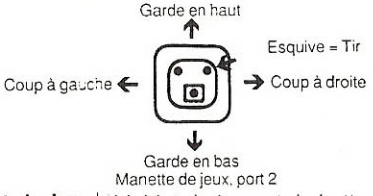
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| K | = | S'esquiver à gauche | C | = | S'esquiver à droite |
| I | = | Frapper à gauche | O | = | Frapper à droite |
| 1 | = | Défendre le haut | A | = | Défendre le bas |
| Q | = | S'accroupir | Espace | = | Knockout |
| P | = | Pause | | | |




***Amstrad/Schneider :***

| | |
|---|---|
| *Garde en haut* | *1* |
| *Esquive* | *Q* |
| *Garde en bas* | *A* |
| *Crochet à droite/uppercut* | *barre d'espacement* |
| *Esquive à gauche* | *K* |
| *Coup à gauche* | *I* |
| *Coup à droite* | *O* |
| *Esquive à droite* | *L* |
| *Abandon* | *↑ (flèche de direction)* |

**2 manettes de jeux**




** Commodore C16: trois boxeurs seulement.*

*Les coups au corps sont effectués en frappant alors que la garde de Bruno est abaissée.*
*Les coups à la tête sont portés lorsque la garde de Bruno est levée.*
*Les crochets à droite sont portés lorsque la garde de Bruno est abaissée.*
*Les uppercuts sont portés lorsque la garde de Bruno est levée.*
*Les crochets à droite et les uppercuts ne pourront être portés que lorsque l'indicateur de K.O. clignote.*

**Objet du jeu** \ L'objet du jeu est de battre huit boxeurs l'un après l'autre, tous prétendants au titre de champion du monde de la catégorie poids lourds. Chacque boxeur a un style de combat différent, chacun étant plus intelligent que le précédent.

Pour battre un adversaire, Bruno devra effectuer un 'knock-out' en l'envoyant au tapis trois fois au cours d'une même reprise de trois minutes. Pour ceci, Bruno devre réduire la 'statut' de son adversaire à zéro en évitant les coups de son adversaire et en frappant ce dernier lorsque son corpos ou sa tête ne sont pas protégés. En répétant plusieurs coups réussis, la puissance de frappe de Bruno augmentera et l'indicateur de K.O. se mettra à clignoter lorsqu'on obtiendra 100% de la force de frappe, et vous pourrez alors utiliser votre crochet à droite/votre uppercut.

L'écran est divisé en deux parties, la partie supérieure est le tableau de score et d'informations et la partie inférieure est une vue en perspective de l'enceinte.

***IBM PC et COMPATIBLES, AMSTRAD 1512 / 1640***

**Si vous gagnez la partie!**

Si vous gagnez la partie, vous vous verrez attribuer votre numéro de code personnel en tant que membre de 'Elite Video Boxing Association'.

Vous devrez utiliser le code pour charger le prochain boxeur à partir de la disquette, maintenant ou plus tard. Nous vous conseillons d'enregister ces codes pour vos futurs jeux.

**Pour charger un boxeur**

1. Appuyer L sur les pages options.
2. Frapper votre nom: 3 lettres seulement.
3. Frapper votre code de membre (appuyer sur ENTER sans taper autre chose si vous désirez recharger le premier boxeur).

**Si vous perdez le round**

Vous pouvez redémarrer le boxeur actuel que vous ayez gagné, perdu ou simplement chargé le jeu en appuyant R sur les pages options.

***Si vous gagnez la reprise!***

*Lorsque vous gagnez la reprise, vous recevez votre code personnel de membre de l'association de boxe Elite Video. Vous remarquerez, dans la reliure, que nous vous avons attribué une carte de membre EVBA pour votre usage personnel. Ecrivez ce numéro de code au crayon en face de celui du boxeur suivant. Ainsi si vous venz de battre le premier boxeur, marquez le numéro de code pour introduire le boxeur suivant, en l'appelant sur la bande/disquette, soit tout de suite ou ultérieurement. Pour l'introduction d'un boxeur, on effectuera les opérations suivantes:*

1. *Vérifier que la cassette/disquette soit placée du côté B.*
2. *Appuyer sur* ***L*** *sur la page des options.*
3. *Introduire votre nom à trois lettres.*
4. *introduire votre numéro de code de membre (appuyer sur Enter seulement, sans frapper d'autres touches, si vous voulez réintroduire le premier boxeur).*
5. *Appuyer sur PLAY du magnétophone.*

*Le programme vous communiquera quel boxeur il a trouvé sur la bande. Lorsqu'il trouve un boxeur qui précède ou un qui suit celui qu'il recherche, faites avancer ou bien rebobinez la bande.*

*Votre code de membre est valable pour toutes les versions de Frank Bruno's Boxing à condition qu'il soit utilisé avec le même nom à 3 lettres que vous avez utiiisé.*

***Si vous perdez la reprise!***

***Vous pouvez affronter de nouveau le même boxeur, selon que vous avez gagnée, perdu ou que vous venez de charger le jeu. Pour ceci, vous devez appuyer sur R dans la page des options.***

# JOUEZ AVEC VOS GROS POINGS

***Voici 8 des challengers poids lourds les plus invraisemblbables du monde dans une simulation du match de boxe imbattable!***

*FRANK BRUNO*
*GRANDE BRETAGNE*
*(LE CHALLENGER)*

***1 CANADIAN CRUSHER****
***CANADA***
*Le grand bucheron du Canada à la démarche lourde; beau comme un ours gris et rapide comme un éléphant!*

***2 FLING LONG CHOP****
***JAPON***
*Fling Long Chop du pays de 'Hi-Fi' levant est le champion incontesté des arts martiaux 'made in Japan'.*

***3 ANDRA PUNCHEREDOV****
***URSS***
*Andra est un danseur russe rapide qui vous monte à la tête plus rapidement qu'un verre de Vodka.*

***4 TRIBAL TROUBLE***
***AFRIQUE***
*Avec Tribal, vous n'aurez que des ennuis: son sale caractère l'emporte toujours et ses poings sont les plus précis qui soient.*

***5 FRENCHIE***
***FRANCE***
*Frenchie peut vous sembler décontracté, courtois et sophistiqué, mais attention: derrière cet extérieur trompeur se cache un individu menaçant qui ne demande qu'à vous faire voir trente-six chandelles.*

***6 RAVIOLI MAFIOSI***
***ITALIE***
*Ne vous frottez pas à Ravioli. Il connaît tous les mauvais coups et il les utilise sans le moindre scruple.*

***7 ANTIPODEAN ANDY***
***AUSTRALIE***
*Andy se nourrit de canettes de bières vides et il est insensible à la douleur. Une puissance et une énergie indomptables.*

***8 PETER PERFECT***
***USA***
*Le célèbre champion du monde Peter Perfect, le boxeur le plus parfait et précis de l'histoire de ce sport, s'apprête à foncer sur vous avec sa machine à gloire. Qui relèvera le défi de M. Muscle?*



** Commodore C16 : ces 3 boxeurs seulement*

Copyrights

Rick Dangerous © 1989 Core Design ltd.
(Ikari Warriors
© SNK Corporation;
Commando
© 1989 Capcom USA;
Franck Bruno's Boxing)
© 1988, 1989 Elite Systems ltd.
Savage © Probe Software ltd, © Microprose / Firebird.
Navy Moves © 1989 Dinamic.