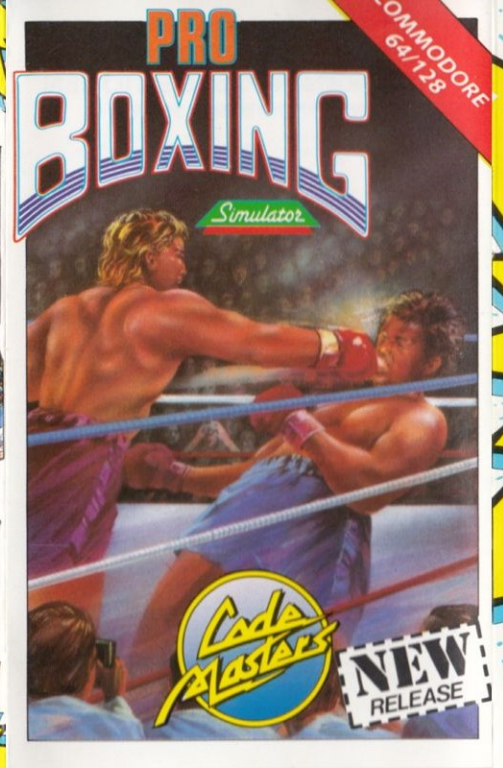




AIM OF THE GAME

Defeat each boxer over 15 rounds or within 5 lives.

2-player mode: play against a friend. **1-player mode**: play against 6 (computer-controlled) opponents. Beat all 6 to become **world champion**. Then defend your title against even tougher opponents.

Lives remaining are shown in the top corners, inside pictures of the men. The colour of the picture tells you if it's safe to foul your opponent without being seen by the ref. **Red** = little chance. **Amber** = maybe. **Green** = good chance.

Normally, you use the legal punches. A knockout brings you to the end of the round (not the whole fight).

When the boxers get too close they go into a hold and cross sides of the ring. If this is repeated a player may lose a life.

1 OR 2 PLAYERS

FOULS AND KNOCKOUTS

LOADING: C128 users select C64 mode
Type **LOAD** press **RETURN**





SUMMARY OF JOYSTICK POSITIONS

Moves marked with ★ are foul moves.

Guard High	Jerk Back	★Head Butt	Guard High	Punch	Upper Cut
Backward	●	Forward	★Knee	●	★Kick
Guard Low	Duck	Duck Punch	Guard Low	Body Blow	★Groin Punch
Fire button not pressed.			Fire button pressed.		

Moves above are for a right-facing character.
Moves are reversed for a left-facing character.

GAME CONTROLS

Joystick 1 controls Player 1, at the left. Joystick 2 controls Player 2, at the right.
On the title-screen, moving either joystick in any direction will toggle between the One Player and Two Player Modes. To enter the Practise Mode, press **f1.**
In the One Player Mode, you control Player 1 with joystick 1. You can use joystick 1 to select an opponent, provided you have previously reached that level. You will need to input the password which was displayed after you defeated the previous opponent.
In the Two Player Mode, Player 2 can select a character. Press Fire on joystick 2 to commence the game.
In the Practise Mode, joystick 1 controls the boxer, joystick 2 is used to change the names. In the Practise Mode only, move the boxer backwards and press Fire to reverse the direction the boxer is facing. Press **RUN/STOP** to return the the title-screen.
The game can be paused during play by pressing **RUN/STOP.** Pressing **RUN/STOP** again will resume the game. During a pause, pressing **SPACE** will give the title-screen.

ELENCO DELLE POSIZIONI DELLA LEVA

Le mosse contrassegnate con il simbolo ★ sono considerate fallose.

Gardia alzata	Scatto indietro	★Testata	Guardia alzata	Colpo	Montante
Spostamento indietro	●	Spostamento in avanti	★Colpol col ginocchio	●	★Calcio
Guardia abbassata	Schivata	Schivata e colpo	Guardia abbassata	Colpo al corpo	★Colpo all'inguine
			Pulsante di Fuoco premuto		

Le mosse appena descritte si riferiscono ad un giocatore che si trovi rivolto verso destra.
I movimenti risultano invertiti nel caso di un giocatore che sia rivolto a sinistra.

COMANDI PER IL GIOCO

La Leva 1 controlla il Giocatore n.1, situato sulla sinistra. La Leva 2 controlla il Giocatore n.2, che si trova sulla destra.
Quando sullo schermo appare l'immagine iniziale, con i titoli di testa, è possibile, muovendo una a caso delle leve in una qualsiasi direzione, passare alternativamente dalla Versione ad un giocatore alla Versione e due giocatori. Per spostarvi nella Versione con attività di allenamento premete f1.
Nella Versione ad un giocatore, avete il controllo del Giocatore n.1 per mezzo della Leva 1. Potete servirvi della Leva 1 per selezionare un particolare avversario, purché abbiate già raggiunto in precedenza quel determinato livello. E' infatti necessario che inseriate la parola d'ordine apparsa sullo schermo subito dopo la sconfitta dell'avversario immediatamente precedente.
Nella Versione a due giocatori, il Giocatore n.2 può scegliere una particolare identità. Premete il bottone FIRE(Fuoco) sulla Leva 2 per dare inizio alla partita.
Nella Versione con attività di allenamento, la Leva 1 controlla il pugile, montro la Leva? viene utilizzata per cambiare i nomi. In questa verslone, e solo in questa, potete spostare il pugile all'indietro e premere FIRE(Fuoco) per invertire la direzione in cui il pugile stesso è rivolto.
Premete RUN(Corsa)/STOP per ritornare allo schermo con i titoli di testa. E' possibile fare una pausa nel corso della partita premendo RUN(Corsa)/STOP. Premendo nuovamente RUN(Corsa)/STOP potrete riprendere la partita. Nel corso di una pausa, se premete SPACE(Spaziatore) apparirà lo schermo con i titoli di testa.

ZUSAMMENFASSUNG DER STEUERKNOPPELPOSITIONEN

Mit ★ markierte Bewegungen sind 'Fouls'

Schutz hoch	zurück-schnellen	★Kopf-stoß	Schutz hoch	Schlag	oberer Hieb
rück-wärts	●	vor-wärts	★Knie	●	★Tritt
Schutz unten	Ducken	Schlag, geduckt	Schutz unten	Körper-schlag	★Lenden-hieb
Feuerknopf nicht gedrückt			Feuerknopf gedrückt		

Die oben aufgeführten Bewegungen sind für einen nach rechts gerichteten Spielcharakter.
Für einen nach links gerichteten Spieler sind die Bewegungen umgekehrt.

SPIELSTEUERUNG

Steuerknüppel (Joystick) 1 steuert Spieler 1 auf der linken Seite. Steuerknüppel (Joystick) 2 steuert Spieler 2 auf der rechten Seite.
Wenn man auf der Titelbildanzeige einen der beiden Steuerknüppel in eine beliebige Richtung bewegt, kann man zwischen dem 'Ein Spieler' und 'Zwei Spieler' Modus umschalten. Um den Übungsmodus einzugeben, muß man f1 drücken.
Im 'Ein Spieler' Modus steuern Sie Spieler 1 mit Steuerknüppel 1. Sie können Steuerknüppel 1 benutzen, um einen Gosnoi zu wählen, verausgesetzt, daß Sie verher diese Stufe erreicht haben. Sie müssen das Losungswort angeben, das beim Besiegen des vorherigen Gegners angezeigt wurde.
Im 'Zwei Spieler' Modus können Sie einen Spielcharakter auswählen. Um das Spiel zu beginnen, 'Feuer' auf Steuerknüppel 2 drücken.
Im Übungsmodus steuert Steuerknüppel 1 den Boxer. Steuerknüppel 2 wird zum Ändern der Namen benutzt. Im Übungsmodus können Sie den Spieler rückwärts bewegen und auf 'Feuer' drücken, um die Blickrichtung des Boxers zu ändern. Um die Titelbildanzeige wiederzubekommen, auf Run/Stop drücken.
Während des Spielens kann durch Drücken von Run/Stop eine Pause gemacht werden. Abermaliges Drücken von Run/Stop setzt das Spiel wieder in Gang. Wenn Sie während einer Pause die Leertaste drücken, erhalten Sie die Titelbildanzeige.

Original design	*Michael & Terry Simpson*
BBC version	*Michael Simpson*
C64 version	*Jason Benham*
Spectrum/Amstrad version	*Charles Benham*
Addition Graphics	*Chris Graham*
Production	*Stewart Regan*
Project Manager	*Tim Miller*
Artwork	*Shan Savage*
Illustration	*Rod Walker*

This program, including code, graphics, music and artwork are the copyright of CodeMasters Software Co. Ltd and no part may be copied, stored, transmitted or reproduced in any form or by any means, hired or lent without the express permission of CodeMasters Software Co. Ltd.

MADE IN ENGLAND

Published by CodeMasters Software Company Ltd.,
PO Box 6, Southam, Warwickshire, England CV33 0SH.