

1 OR 2
PLAYERS

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.

FOULS AND KNOCKOUTS

LOADING: on the 464 type **RUN** (ENTER)
on the 664/6128 type **!TAPE**(ENTER)**RUN** (ENTER)

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

- f0**Quit Game (only if game is paused)
- f1**Start One Player Game
- f2**Start Two Player Game
- f3**Joystick/Keyboard Selection Player 1
- f4**Joystick/Keyboard Selection Player 2
- f5**Sound On/Off
- f9**Pause On/Off

On the Amstrad 464, the numeric keypad keys **0-9** correspond to the **f0-f9** keys given above.

When the game is paused, the Quit Game key (**f0**) and Joystick/Keyboard Selection keys (**f3** and **f4**) are operative.

Before commencing a game, the **f8/f9** keys (or **A-F** keys) can be used to select an opponent, provided you have previously reached that level.

KEYBOARD OPTIONS

The keyboard options produce moves corresponding to the joystick moves given above. In option KY1, single keys are pressed, with or without the "Fire" key, to produce the various moves. In options KY2 and KEY, some moves require two keys to be pressed simultaneously, with or without the "Fire" key.

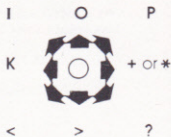
Option KY1

Player 1



Fire: ESCAPE

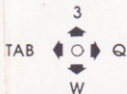
Player 2



DELETE

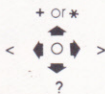
Option KY2

Player 1



Fire: 4

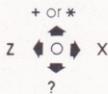
Player 2



]

Option KEY

Player 1



RETURN

On the Amstrad 464 and 664, the large **ENTER** key corresponds to the **RETURN** key given above.

RÉSUMÉ DES POSITIONS DE MANETTE

Les coups indiqués par un astérisque sont des coups irréguliers.

Garde Haut	Movement brusque en arrière	★ Coup de tête	Garde Haut	Coup de poing	Uppercut
En arrière	●	En avant	★ Genou	●	★ Coup de pied
Garde Bas	Baissez tête	Baissez tête coup de poing	Garde Bas	Coup au corps	★ Coup dans l'aîne

Sans appuyer sur le bouton FEU

En appuyant sur le bouton FEU

les coups ci-dessus sont pour un joueur à droite
Les coups sont inversés pour un joueur à gauche

CONTRÔLES DE JEU

- f0** Quittez la partie (seulement si la partie est arrêtée)
- f1** Commencez partie à un joueur
- f2** Commencez partie à deux joueurs
- f3** Commencez selection manette/clavier joueur 1
- f4** Sélection manette/clavier Joueur 2
- f5** Son allumé/éteint
- f9** Pause allumée/éteinte

Sur le modèle Amstrad 464, les touches du clavier numérique **0-9** correspondent aux touches **10-19** données ci-dessus.

Quand la partie est arrêtée, la touche quittez la partie (**10**) et les touches de sélection Manette/Clavier (**13 et 14**) fonctionnent.

Avant de commencer une partie, les touches 18-19 (ou touches A-F) peuvent être utilisées pour sélectionner un adversaire, à condition d'avoir déjà atteint ce niveau-là.

OPTIONS DE CLAVIER

Les options de clavier donnent des coups correspondant aux coups de manette mentionnés ci-dessus. Dans l'option KY1, il convient d'appuyer sur une seule touche, avec ou sans la touche 'FEU', afin de provoquer les coups divers. Dans les options KY2 et KEY, certains requièrent qu'on appuie sur deux touches en même temps, avec ou sans la touche 'FEU'.

ZUSAMMENFASSUNG DER STEUERKNOPPELPOSITIONEN

Mit ★ markierte Bewegungen sind 'Fouls'

Schutz hoch	zurück-schnellen	★Kopfstoß	Schutz hoch	Schlag oberer Hieb	
rückwärts	●	vorwärts	★Knie	●	★Tritt
Schutz unten	Ducken	Schlag, geduckt	Schutz unten	Körperschlag	★Lendenhieb

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.

SPIELEFUNKTIONEN

- f0** Spiel aufgeben (nur während Spielpause)
- f1** 'Ein-Spieler' Spiel beginnen
- f2** 'Zwei-Spieler' Spiel beginnen
- f3** Steuerknüppel/Tastenwahl, Spieler 1
- f4** Steuerknüppel/Tastenwahl, Spieler 2
- f5** Ton an/aus
- f9** Pause an/aus

Beim Amstrad 464 entsprechen die Tasten **0-9** auf dem numerischen Abschnitt den oben genannten Tasten **10-19**.

Während der Spielpause sind die 'Spielaufgabe' – Taste (**10**) und die 'Steuerknüppel/Tastenfeld' Auswahltasten **13/14** funktionsfähig.

Vor Beginnen des Spiels, können die **18/19** (oder die A-F Tasten) benutzt werden, um einen Gegner zu wählen, vorausgesetzt, daß Sie diese Stufe vorher erreicht haben.

TASTENFUNKTIONEN

Die Tastenfunktionen erzielen Bewegungen, die mit den oben genannten Steuerknüppelbewegungen vergleichbar sind. Bei Ausführung KY1 werden einzelne Tasten gedrückt, mit oder ohne 'Feuertaste', um die verschiedenen Bewegungen zu erzielen. Bei Ausführungen KY2 und KEY sind bei manchen Bewegungen gleichzeitig zwei Tasten erforderlich, mit oder ohne Feuertaste.



Original design
BBC version
C64 version
Spectrum/Amstrad
version
Addition Graphics
Production
Project Manager
Artwork
Illustration

Michael & Terry Simpson
Michael Simpson
Jason Benham

Charles Benham
Chris Graham
Stewart Regan
Tim Miller
Shan Savage
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.