

# PRO BOXING

## RESUME DES POSITIONS DE JOYSTICK

Les coups indiqués par un astérisque sont des coups irréguliers.

Les coups ci-dessus sont pour un joueur tourné vers la droite

Les coups sont inversés pour un joueur tourné vers la gauche

## CONTROLES DU JEU

f0 Quittez la partie (seulement si la partie s'est arrêtée).

f1 Commencez une partie à un joueur.

f2 Commencez une partie à deux joueurs.

f3 Sélectionnez entre le joystick et le clavier Joueur 1.

f4 Sélectionnez entre le joystick et le clavier Joueur 2.

f5 Son allumé/éteint.

f6 Pausez/Reprenez la partie.

Sur le modèle AMSTRAD 464, les touches du clavier numérique 0-9 correspondent aux touches f0-f9 indiquées ci-dessus.

La touche "quittez la partie" (f0) et les touches de sélection

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

Sans appuyer sur le bouton TIR

En appuyant sur le bouton TIR

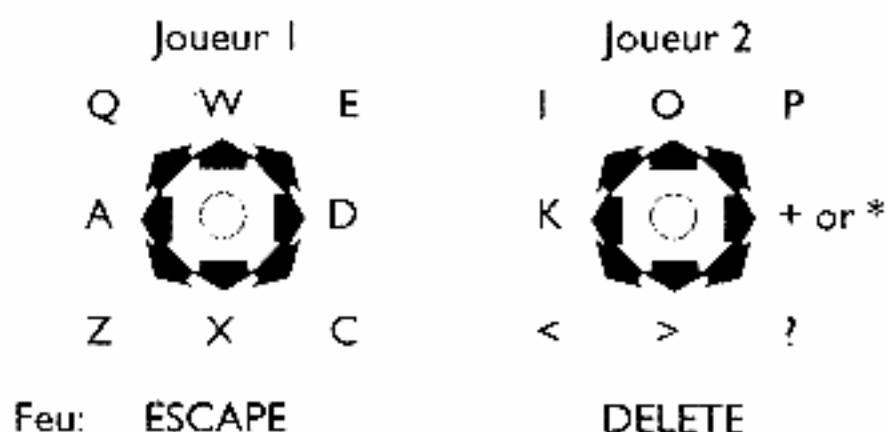
Joystick/Clavier (f3 et f4) fonctionnent quand on a pausé une partie.

Avant de commencer une partie, vous pouvez utiliser les touches f8/f9 (ou les touches A-F) pour choisir un adversaire, à condition d'avoir déjà atteint ce niveau là.

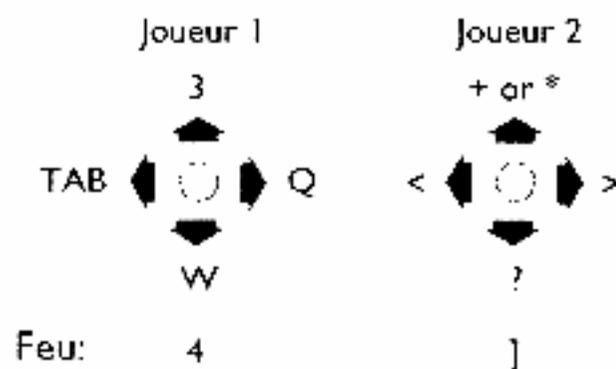
## OPTIONS DE CLAVIER

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

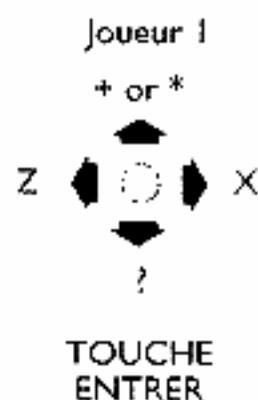
### Option KY1



### Option KY2



### Option KEY



Sur les modèles AMSTRAD 464 et 664 la grande touche ENTREE fonctionne comme la touche RETOUR cité ci-dessus.