



FIST FIGHTER

INSTRUKCJA OBSŁUGI GRY

LK[®] AMALON

01 Z odgłosem pięści kruszących szczęki zaczynają się Mistrzostwa
02 Pięściarzy - brutalne zawody, doprowadzające mięśnie i ścięgna
03 do granic wytrzymałości, a nawet jeszcze dalej. Mistrzostwa
04 odbywają się w trzech miejscach:

05 **1. Egipt**

06 Pałace słońce i brak wody, gorąco i jałowy krajobraz Środkowego
07 Wschodu to test dla najtwardszych zawodników.

08 **2. Japonia**

09 Ulice Tokio, spory kawałek drogi od zwyczajowych szlaków
10 turystycznych - tylko szalenie lub odważyć się spacerować tutaj
11 po zmroku.

12 **3. USA**

13 Skraj długiej, zakurzonej drogi. To miejsce, zamieszkałe przez
14 kołesi o nikczemnym spojrzeniu, z pewnością nie nadaje się dla
15 mięczaków.

OPCJE

16 Podczas wczytywania gry, należy użyć joysticka gracza
17 pierwszego, aby wybrać odpowiednie opcje. Ruchy joysticka w górę
18 i w dół powodują podświetlanie kolejnych opcji, zaś ruchy w lewo
19 i prawo - ustawianie ich konkretnych wartości. FIRE rozpoczyna
20 grę z aktualnymi ustawieniami.

21 **SFX/MUSIC ON**

22 - Fistfighter wykorzystuje muzykę bądź efekty dźwiękowe.

23 **1/3/5 ROUNDS** - ilość rund

24 **ONE/TWO PLAYER (JEDEN/DWÓCH GRACZY):** Wybierz "one
25 player", aby zagrać z komputerem, lub "two player", aby zmierzyć
26 się z żywym przeciwnikiem.

RÓZPOCZĘCIE GRY

28 Do dyspozycji mamy ośmiu różnych pięściarzy - każdy z nich używa
29 innych ruchów. Aby wybrać odpowiedniego zawodnika, użyj
30 joysticka, wychylając go w lewo lub w prawo. Do wglądu
31 otrzymujemy szczegółową analizę walczących, zawierającą:

- 32 **NAME** (IMIĘ)
- 33 **AGE** (WIEK)
- 34 **JOB** (ZAWÓD)
- 35 **ORIGIN** (POCHODZENIE)
- 36 **WEIGHT** (WAGA)
- 37 **HEIGHT** (WZROST)
- 38 **SPECIALITY** (SPECJALNOŚĆ)
- 39 **SPEED** (PRĘDKOŚĆ)
- 40 **STAMINA** (WYTRZYMAŁOŚĆ)

ZAWODNICY:

- 41 *TAI PING* - dwukrotny z rzędu mistrz Hong Kongu w kickboksie.
- 42 Uważaj na jego kopnięcie helikopterowe
- 43 *SIR GERRY* - nie oczekuj od niego żadnej rycerskości
- 44 *ANNA* - pozory mylą
- 45 *GINO* - pochodzi z górzystej wyspy Sycylii, nie zawaha się użyć
- 46 swego ciosu młotowego.
- 47 *JC* - człowiek-niedźwiedź wychowany w tundrze północnej Kanady.
- 48 Ma skłonności do filozoficznych kontemplacji i ekstremalnej
- 49 przemocy.

- 50 TSUNAMI - jak gigantyczna fala, zmiecie każdego przeciwnika
- 51 LEE CHUNG - jego specjalnością jest umiejętność posługiwania
52 się nożem ceremonialnym
- 53 MICKEY THE FINN - jeśli chcesz utrzymać jakiekolwiek szanse,
54 unikaj jego magnetycznego uderzenia.
- 55 U góry ekranu znajduje się zegar, a po obu stronach - paski
56 oznaczające ilość energii zawodników. Zejście poziomu energii do
57 zera oznacza znokautowanie przeciwnika. Każda runda trwa dwie
58 minuty.

Program: Paul Hepple

Animacja: Stephen Dietz & David Taylor

Muzyka i efekty: Adam McCrory

Program, grafika i muzyka są własnością Zeppelin Games Ltd.

© 1993 Zeppelin Games Limited

Wydanie polskie na podst. licencji udzielonej przez Zeppelin Games Ltd.

© 1994 for the Polish edition by L.K. AVALON

Laboratorium Komputerowe AVALON,

skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

Distributed in association with



Ede, Holland