

BOXING

CS 221

SPELINSTRUKTIES



BOXING

MIXO

INHOUD

INTRODUKTIE

1. SPELBESCHRIJVING
2. SPELVOORBEREIDINGEN
 - a) Inbrengen van de cassette
 - b) Handcontrollers
3. START VAN HET SPEL
4. SPELHANDLEIDING
5. EINDE VAN HET SPEL
6. START VAN EEN NIEUW SPEL

BOXING

Helpens weg, eerste ronde. Dek je lichaam tegen de regen van slagen. Maar deel ook uit. Gooi die rechtse eruit. Dans als Mohammed Ali. Breek door de verdediging van je tegenstander en sla hem tegen het canvas. De weg naar de wereldtitel is hard en lang. Zet echter door en win.



1. SPELBSCHRIJVING

Dit is een bokspel voor 2 spelers met 10 rondes in elk spel. De spelers hebben de keuze uit zowel verdedigend als aanvallend, alleen verdedigend of alleen aanvallend vechten. Punten worden toegekend aan de speler die een succesvolle slag of een knock-down toebrengt aan zijn tegenstander. Als zich een knock-down voordoet of een knock-down wordt uitgeteld door de aftelklok, is het spel afgelopen. In het andere geval, eindigt het spel aan het einde van de 10e ronde en wint de speler met de hoogste score.

2. SPELVOORBEREIDINGEN

Sluit de plug voor antenne en AC adaptor van de Omatu Video Spelcomputer aan overeenkomstig het instructieboekje van de spelcomputer.

a) Inbrengen van de cassette

Schakel de Omatu Video spelcomputer uit. Houd de cassette met de inkepingen naar de spelers en steek de cassette in de cassette opening.

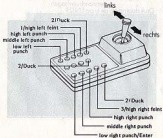
N.B. De spelcomputer moet uitgeschakeld zijn bij het inbrengen/verwijderen van de cassette om beschadigingen aan de spelcomputer en de cassette te vermijden.



de beschikbare tijd te gebruiken. Het spel wordt
beëindigd nadat de beschikbare tijd is opgebruikt
of als de speler de beschikbare tijd niet heeft
gebruikt. Het spel wordt beëindigd als de speler
de beschikbare tijd niet heeft gebruikt. Het spel
wordt beëindigd als de speler de beschikbare
tijd niet heeft gebruikt. Het spel wordt beëindigd
als de speler de beschikbare tijd niet heeft
gebruikt. Het spel wordt beëindigd als de
speler de beschikbare tijd niet heeft gebruikt.

b) Handcontrollers

Plaats de inlegplaatjes voor Boxing op de handcontrollers. Verplaatsing van de bokser is regelbaar met de joystick. De linker controller bestuurt de linker bokser (rood) terwijl de rechter controller de rechter bokser bestuurt (blauw). Bewegingen van de bokser zelf worden verkregen door op de corresponderende knoppen te drukken.



3. START VAN HET SPEL

met de afbeelding

- a) Zet de Ormatu Video Spelcomputer aan en druk op de knop CLEAR.

Elke speler wordt gevraagd zijn speltechniek te kiezen, door te drukken op de knoppen 1, 2 of 3.

1. Balance Deze speltechniek geeft gelijke aanvallende en verdedigende krachten.
2. Aanvallend Deze speltechniek zal de beste aanvallende kracht geven.
3. Verdedigend Zo heeft u een groot weerstandvermogen.

Druk daarna op de knop ENTER.

CHOOSE MEN

1. BALANCE
2. OFFENSIVE
3. DEFENSIVE

2

2

- b) Start het spel. Nadat beide spelers hun keuze van speltechniek hebben ingegeven, verandert het scherm in de ring met de linker bokser (rood) staande in de linker hoek en de rechter bokser (blauw) in de rechter hoek. Om het gevecht te starten, drukt u op een willekeurige knop van het toetsenbord. De boksers lopen naar elkaar toe en er verschijnt een close-up-scène.



4. SPELHANDLEIDING

- a) Close-up gevechtscène: het rondenummer, de resterende tijd in deze ronde, de totale score van de vorige rondes en de verworven punten in deze ronde, worden bovenaan het scherm weergegeven.
- b) Beweeg de bokser naar elkaar toe met de joystick. Druk op de corresponderende knoppen op het toetsenbord om slagen uit te delen aan de tegenstander.
- c) Tenzij er een knock-out is, gaat het gevecht tien rondes door voor het spel is afgelopen. Elke ronde duurt 1 minuut en 30 seconden.
- d) Een punt wordt toegekend voor elke slag die de tegenstander raakt. 2 punten worden gegeven voor knock down.
- e) Als een bokser knock-down is, start de computer de aftelklok en begint te tellen. De computer bepaalt ook of het een totale knock-out is of dat de bokser weer opstaat. Als het een knock-out is, is het spel afgelopen en verschijnt het "winnerscherm".
- f) Voor elke slag, wordt energie onttrokken aan de bokser, hetgeen hem vertraagd. Elke keer dat een bokser is geraakt, kost hem dat eveneens energie. De bokkers zullen hun energie herwinnen tussen de rondes in.
- g) Na elke ronde gaan de spelers terug naar hun hoek in de ring. Druk op een willekeurige knop op beide toetsenborden om een nieuwe ronde te starten.



5. EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als

- a) Er een volledige knock-out is
- a) Na 10 rondes, de speler met de hoogste score wint.

6. START VAN EEN NIEUW SPEL

Druk op de knop CLEAR.

Kies uw speltechniek.

Druk op de knop ENTER.

Druk op een willekeurige knop op de handcontroller.

ormatu

ORMATU IS EEN GERECHTVEERD HANDELSMERK VAN ORMATU ELECTRIC BV