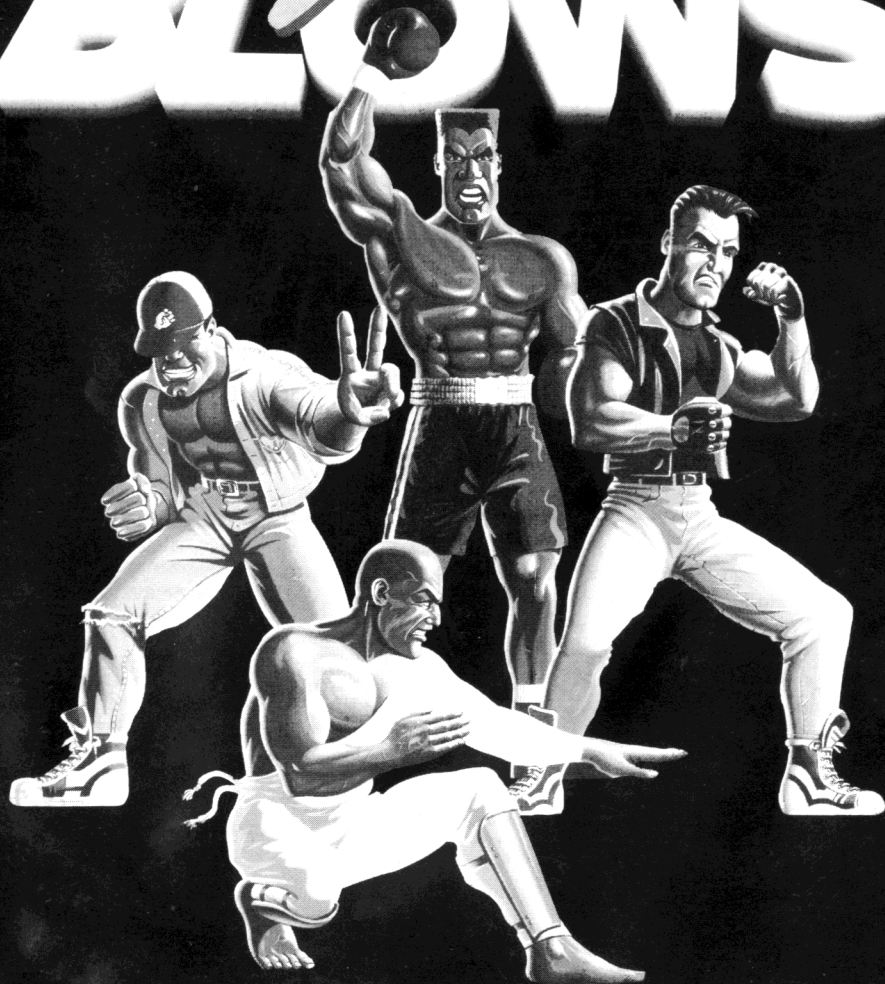


BODY BLOWS



BODY BLOWS

Conception: Danny Burke
Programming: Cedric McMillan JR
Graphics: Danny Burke
Sound-FX: Stephen & Gary Nicholas
Title Music: Allister Brimble
In-Game Music: Danny Burke
Additional Graphics: Nik Harbor
Additional Graphics: Alex Garnier
Additional Sound/Speech-FX: Allister Brimble
Vocal Effects: Christopher Brimble
Disk Format/Protection: Rob Northen
Project Manager: Martyn Brown

When we decided to develop BodyBlows, it was important for us to take a look at just what "Beat-em-up" games were available for the Amiga and aim to better all of them.

At an early stage it became apparent that we would have to make a number of sacrifices and compromises along the way or else there would be no way we could get the Amiga to do what we wanted.

Now the game is finished we are satisfied that we have given the Amiga "Beat-em-up" genre a game to be proud of. As well as moving and playing fast and smooth, the game has a full 32 colour overscan display, contains more sound & speech than we ever thought we could fit in and more importantly, it has that magical factor "X" which means it's brilliant fun to play.

Anyway, what are you doing sat reading this? Boot up the disk and get on with it!!

Martyn Brown, Body Blows Project Manager.

BODYBLOWS ENGLISH

It's been a long time in the making, but the most exciting beat'em-up to appear on your Amiga has arrived. Experience super fast, hard hitting fight action like you have never seen before.. choose one of four hero characters to combat the increasingly evil computer controlled opponents in Arcade mode.. take on a friend (or enemy!) in the highly competitive two player mode or go for broke in the Body Blows ultimate challenge, where up to eight players select their favourite character from the ten available and compete for the champion's belt!

Compatibility

Body Blows will run fine on any Amiga system imaginable from the A500, A500Plus to the A600, A1200, A2000 through to the A3000/4000 series. Should you experience any problems then please read the Troubleshooting section.

BodyBlows supports external drives and extra memory, you will need an Amiga with one-megabyte of RAM in order to play. If your machine has extra memory then this will be used to store data during play.

You will need a joystick to play the game, or two if in two player mode. The game will run on a CDTV system that supports Joystick control.

There is no facility to install BodyBlows on to Hard-Drive, the disks are non Amiga standard. Trying to carry out such a task may damage your original disks and therefore we advise against it.

Your BodyBlows disks carry on-disk copy protection and as long as you keep your disks write-protected they will function perfectly. If your disks become damaged, virus-infected or should suffer some equally horrible fate then please read the Disk Faults & Returns section.

Note: Body Blows works fine on any normal Television set although we recommend that players sit at least 1.5-2 metres away whilst playing.

Loading Instructions

Turn your Amiga OFF at the power-supply-unit, wait 10 seconds and turn it back on again - this makes sure your system is clear of any other data.

When the usual insert-disk prompt appears, Insert Body Blows Disk One.

After a short while, a loading screen should appear and loading will commence. If this is not the case, consult the Troubleshooting section.

Insert the other Body Blows disks only when prompted by the game. When loading is complete, the main options menu will appear and music will play.

Main Menu

Use the joystick to move around the menu and the button to change between the various options; when you are satisfied with the set-up you can start the game.

Game Modes

There are three distinct modes of play within the game, these are as follows;

One Player - In this mode, a single player can select their character from the four "hero" characters (DAN, NIK, LO-RAY & JUNIOR) and do battle against ever-tougher opponents in an attempt to finally beat the evil MAX and discover his terrible secret!

For details on selecting and operating the characters of your choice, please refer to the separate character information pages that follow the main instructions.

Two Player -

In this mode, two players can select their fighters and location and take part in a bone crunching duel. Using the set-up options you can tailor the game to your specific requirements. (See Options)

BODY BLOWS

ENGLISH

Tournament - This mode allows 4 or 8 human players to take part in a huge Body Blows knock-out tournament. As for the Two-player game, the tournament can be tailored to suit your own personal preferences via the set-up options.

Options:

Within the set-up options for both one-player and two-player games there are the following facilities;

TIME - The round timer can be OFF in which case the fight is won by the last player standing, or it can be set to 60 or 90 time units.

ROUNDS - This can be set to 1 or 3. This way you can decide if the bout is decided quickly or if it is to be decided by the first player to win two rounds.

MUSIC - In game music can be ON or OFF

CHAR v CHAR - This can be ON or OFF and gives players the ability to fight with the same character. If two players are using the same character in the same fight then this will be shown on screen with a marker for the player using the second joystick (gameport one).

ARCADE SKILL - This can be ON or OFF. This effects the difficulty level of the computer opponents in the one player "Arcade" game. To see the exciting climax to the one player game, you must play in Arcade mode.

DEFAULTS ; On loading, Body Blows defaults to the following set-up;

TIME ON (90), ROUNDS (3), MUSIC (ON), CHAR v CHAR (OFF)

The one player game defaults to Arcade Skill.

PLAYING THE GAME

After selecting your game, the program will load the various characters and data from your disks, please insert disks only when the game requests them.

At the top of the main game screen there is a panel which indicates the players and their strength, the number of bouts won, time left (or energy depleted before total knock-out if TIME has been turned off) and the number of points for the players. The player controlling the character from game port one is on the left and the other is on the right.

The fight will be introduced with digitised speech and from then, the fight is underway! The fight continues until one player defeats the other over 1 or 3 rounds, depending upon the set-up options.

For full movement lists on the character you have chosen, consult the pages after these instructions.

Troubleshooting

Your Body Blows disks should perform perfectly fine as long as you treat them with care. Ensure that they remain write-protected (So that you can see through the holes in the corner of the disks) and that you reset your machine prior to playing, as instructed earlier.

Failure to observe these points does increase the possibility of problems occurring, but does not necessarily mean that they will.

If you do have any problems and cannot work out what is happening then please call our helpline and they will answer your queries.

The Team17 Helpline Number is 0924 201846, 10am - 4pm Monday-Friday.

Disk Faults and Returns

If your disks do become damaged, infected by a virus, covered in some curious liquid or even the dog chews them up (it has been known) then we will be happy to replace your disk-set on receipt of the old ones for a minimal charge of £2.50. If your disks are faulty on purchase then simply return them to the place of purchase, who should exchange them for you. If you encounter problems, phone the helpline as listed above. If you are to return a product directly to ourselves for replacement, then package the disks only in a durable bag (a Jiffy bag for instance) and mark it with the following address;

RETURNS DEPT, Team17 Software Ltd, Marwood House, Garden St, Wakefield, West Yorkshire, WF1 1DX. England.

BODYBLOWS FRANCAIS

Il a fallu longtemps pour le mettre au point, mais voici enfin le plus trépidant beat'em-up pour Amiga. Lancez-vous dans des combats frénétiques et impitoyables comme vous n'en avez jamais vu... choisissez l'un des quatre héros pour combattre les ennemis de plus en plus méchants contrôlés par l'ordinateur en mode Arcade... jouez avec un ami (ou un ennemi!) en mode deux joueurs pour une compétition sévère, ou bien lancez-vous à fond dans l'ultime défi de Body Blows où huit joueurs choisissent leur personnage favori parmi les dix proposés et se battent pour obtenir la ceinture du champion!

Compatibilité

Body Blows fonctionnera sans problème sur tous les systèmes Amiga imaginables, depuis le A500, le A500Plus jusqu'au A600, A1200, A2000 en passant par la série A3000/4000. Si vous avez des difficultés, lisez la section 'En cas de problème'.

Bodyblows soutient les unités externes et la mémoire additionnelle. Pour jouer, il vous faut un Amiga avec un mégaoctet de RAM. Si votre machine a une mémoire supplémentaire, elle sera utilisée pour stocker des données durant le jeu. Il vous faut une manette pour jouer, ou deux en mode deux joueurs. Le jeu fonctionnera sur un système CDTV qui soutient les commandes par manette. Il n'est pas possible d'installer BodyBlows sur un disque dur car ces disques ne répondent pas aux normes Amiga. Si vous tentez de le faire, vous risquez d'endommager vos disques d'origine. Ceci est donc fortement déconseillé.

Vos disques BodyBlows sont protégés contre la copie et du moment que vos disques restent en protection écriture ils fonctionneront parfaitement. Si vos disques sont endommagés, prennent un virus ou souffrent d'un autre problème tout aussi horrible veuillez lire la section sur les disques défectueux et renvois.

Remarque: Body Blows fonctionne sans difficulté sur n'importe quel poste de télévision normal, mais nous recommandons aux joueurs de s'asseoir au moins à 1,5 - 2 mètres de l'écran durant le jeu.

Instructions de chargement

Eteignez votre Amiga au secteur, attendez 10 secondes et rallumez-le. De cette façon vous serez sûr que le système ne contiendra pas d'autres données.

Lorsque l'invite habituelle 'insert-disk' apparaît, introduisez le Disque Un de Body Blows.

Après quelques secondes, un écran de chargement devrait apparaître et le chargement commencera. Si cela ne se produit pas, consultez la section 'En cas de problème'.

Introduisez les autres disques Body Blows uniquement lorsque le jeu vous le demande. Lorsque le chargement est terminé, le menu principal apparaîtra et vous entendrez de la musique.

Le menu principal

Servez-vous de la manette pour vous déplacer dans le menu et du bouton pour passer d'option à option. Lorsque vous êtes satisfait des options choisies, vous pouvez commencer le jeu.

Modes de jeu

Il existe trois modes de jeu principaux. Les voici:

Un joueur - En mode un joueur, un seul joueur peut choisir son personnage parmi les quatre 'héros' (DAN, NIK, LO-RAY et JUNIOR) et affronter des ennemis de plus en plus coriaces pour essayer d'arriver à battre l'horrible MAX et de découvrir son terrible secret!

Pour en savoir plus sur la sélection et l'utilisation des personnages de votre choix, voyez les pages d'information sur chaque personnage situées après les instructions.

Deux joueurs - En mode deux joueurs, deux personnes peuvent choisir leur personnage et leur position et prendre part à un duel fracassant. Vous pouvez personnaliser le jeu grâce aux options. Voir Options.

BODY BLOWS

FRANCAIS

Tournoi - Le mode Tournoi permet à 4 - 8 joueurs humains de participer à un énorme tournoi de combats. Comme pour le mode deux joueurs, le tournoi peut être adapté à vos préférences personnelles grâce aux options.

Options: Les options offrent les possibilités suivantes pour un et deux joueurs:

TIME - Vous pouvez éliminer le chronomètre des tours auquel cas le combat est remporté par le dernier joueur restant debout. Vous pouvez également le régler à 60 ou 90 unités.

ROUNDS - Peut se régler à 1 ou 3, ce qui vous permet de décider si la reprise sera résolue rapidement ou si elle sera remportée par le premier joueur à gagner deux tours.

MUSIC - Vous pouvez ou non avoir de la musique durant le jeu

CHAR v CHAR - Peut être activé ou non. Donne aux joueurs la possibilité de se battre avec le même personnage. Si deux joueurs utilisent le même personnage durant le même combat ceci sera indiqué sur l'écran par une croix pour le joueur qui utilise la seconde manette (accès jeu numéro un).

ARCADE SKILL - Peut être activé ou non. Modifie le niveau de difficulté des ennemis contrôlés par l'ordinateur dans le jeu 'Arcade' à un joueur. Pour voir l'apogée fascinante du jeu à un joueur, vous devez jouer en mode Arcade.

VALEURS PAR DEFAUT - Lorsque Body Blows est chargé, il prend automatiquement les valeurs par défaut suivantes: TIME ON (90), ROUNDS (3), MUSIC (ON), CHAR v CHAR (OFF). Le jeu à un joueur se met automatiquement sur Arcade Skill.

POUR JOUER

Une fois que vous avez sélectionné votre jeu, le programme chargera les différents personnages et données contenus sur vos disques. Introduisez les disques uniquement lorsque le jeu les demande.

En haut de l'écran de jeu principal vous trouverez un

panneau qui indique les joueurs et leur force, le nombre de reprises gagnées, le temps restant (ou l'énergie dépensée avant le knockout complet si TIME n'a pas été sélectionné) et le nombre de points pour les joueurs. Le joueur qui contrôle le personnage sur l'accès jeu numéro un est sur la gauche et l'autre est sur la droite.

Le combat sera introduit par une voix numérisée. A partir de là le combat démarre! Le combat continue jusqu'à ce qu'un joueur l'emporte sur l'autre pour un ou trois tours, selon les options choisies.

Pour obtenir une liste complète des mouvements du personnage que vous avez choisi, reportez-vous aux pages qui suivent ces instructions.

En cas de problème

Vos disques Body Blows doivent fonctionner sans problème du moment que vous les traitez avec soin. Ils doivent rester en protection écriture (le trou à l'angle des diskettes ne doit pas être bouché) et vous devez éteindre votre machine avant de jouer, comme indiqué plus haut.

Si vous ne respectez pas ces conseils, vous risquez d'avoir plus de problèmes. Cela ne veut pas dire que ces problèmes se produiront à coup sûr. Si vous avez des difficultés et que vous ne comprenez pas ce qui se passe, appelez notre téléphone rouge où on répondra à vos questions.

Le numéro du téléphone rouge Team17 est le 0924 201846, de 10h00 à 16h00 du lundi au vendredi.

Disques défectueux et renvoi

Si vos disques sont endommagés, s'ils prennent un virus, sont recouverts d'un liquide curieux ou même si le chien s'y fait les dents (c'est déjà arrivé) nous nous ferons un plaisir de remplacer tous les disques sur réception des anciens pour un prix nominal de £2,50. Si vos disques sont défectueux à l'achat il vous suffit de les ramener au point de vente. Ils seront échangés immédiatement. Si vous avez des problèmes, appelez le téléphone rouge comme indiqué ci-dessus.

Si vous nous renvoyez un produit directement pour le faire remplacer, emballez les disques dans une enveloppe solide (à bulles d'air par exemple) et envoyez-les à l'adresse suivante:

RETURNS DEPT, Team17 Software Ltd, Marwood House, Garden St, Wakefield, West Yorkshire, WF1 1DX, England.

Nach langer Vorbereitungszeit erscheint nun das aufregendste "Hau drauf-Kampfspiel" für Ihren Amiga. Hier erleben Sie superschnelle, hart zuschlagende Kampffaction, wie nie zuvor. Wählen Sie einen der vier Helden, um mit immer gemeineren, bössartigen computergesteuerten Gegnern im Arcade-Modus zu kämpfen. Im Zwei-Spieler-Modus können Sie gegen einen Freund (oder Feind!) einen wetteifernden Zweikampf ausüben, oder riskieren Sie alles im tollsten Body-Blows-Kampf, in dem bis zu acht Spieler aus den zehn zur Verfügung stehenden Kämpfern je den Kämpfer, den sie vorziehen wählen, und dann um den Meistergürtel kämpfen!

Kompatibilität

Body Blows ist mit allen möglichen Amigasystemen verträglich, A500, A500PLUS bis zu A600, A1200, A2000 und der A3000/4000 Serie. Sollten Sie irgendwelche Schwierigkeiten haben dann lesen Sie bitte das Kapitel "Fehlersuche" durch. Body Blows unterstützt externe Laufwerke und Speichererweiterungen. Sie benötigen einen Amiga mit 1-MByte RAM, um dieses Spiel zu spielen. Wenn Ihr System einen größeren Speicher hat, dann wird der Speicher dazu benutzt, um Daten während des Spielens zu speichern.

Um das Spiel zu spielen, benötigen Sie einen oder zwei Steuerknüppel (für den Zwei-Spieler-Modus). Das Spiel läuft auch auf einem CDTV-System, das Steuerknüppelsteuerung unterstützt. Es ist nicht möglich Body Blows auf der Festplatte zu installieren, die Disketten sind nicht Standard-Amiga. Wenn Sie versuchen dies durchzuführen kann es zu Schäden kommen und wir raten Ihnen daher ab, dies durchzuführen. Ihre Body Blows-Disketten haben einen Kopierschutz auf der Diskette und wenn die Disketten auf Schreibschutz eingestellt bleiben, werden sie perfekt funktionieren. Sollten Ihre Disketten beschädigt, viren-infiziert o.ä. sein, dann lesen Sie bitte das Diskettenschäden & Rückgabe Kapitel.

Bitte beachten: Body Blows funktioniert auf jedem Fernsehapparat, wir empfehlen aber, daß Sie 1,5 - 2 Meter entfernt vom Bildschirm sitzen, während Sie spielen.

Ladeanweisungen

Schalten Sie die Stromzufuhr zu Ihrem Amiga aus, warten Sie 10 Sekunden und schalten Sie wieder ein - dies gewährleistet, daß Ihr System keine anderen Daten enthält. Wenn die Aufforderung: "Diskette einlegen" erscheint, legen Sie die Body Blows Diskette 1 ein.

Nach kurzer Zeit erscheint ein Ladebildschirm und das Laden beginnt. Sollte dies nicht der Fall sein dann lesen Sie bitte das Kapitel "Fehlersuche".

Legen Sie die anderen Body Blows Disketten nur ein, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Wenn das Spiel vollständig geladen ist erscheint das Optionen-Menü und Sie hören Musik.

Hauptmenü

Benutzen Sie den Steuerknüppel, um sich im Hauptmenü zu bewegen und die Taste, um von einer Option zur anderen überzuwechseln; Wenn Sie mit Ihrer Wahl zufrieden sind können Sie das Spiel starten.

Spielmodus

Es bestehen drei verschiedene Varianten innerhalb des Spiels, diese sind wie folgt:

Ein Spieler - In diesem Modus kann ein einziger Spieler seinen Kämpfer von vier "Heldenkämpfern" wählen (DAN, NIK, LO-RAY & JUNIOR) und kämpft dann gegen immer stärker werdende Gegner, um dann zu letzt zu versuchen den üblen MAX zu besiegen und sein schreckliches Geheimnis kennenzulernen!

Informationen über die Wahl und Steuerung der jeweiligen Helden, befinden sich in den nachfolgenden Informationen über die einzelnen Helden, im Anhang an die Hauptinformationen.

Zwei Spieler - In diesem Modus können zwei Spieler Ihre Kämpfer und deren Standort wählen und an einem Zweikampf, bei dem die Knochen krachen, teilnehmen. Benutzen Sie die Einstelloptionen, um das Spiel auf Ihre besonderen Wünsche einzustellen. Siehe Optionen.

BODY BLOWS

DEUTSCH

Turnier - Dieser Modus ermöglicht 4 oder 8 (menschlichen) Spielern an einem riesigen Body-Blows-Turnier Teilzunehmen. Beim Zwei-Spieler-Spiel kann das Turnier mit Hilfe der Einstelloptionen auf Ihre persönlichen Wünsche zugeschnitten werden.

Optionen:

Innerhalb der Einstelloptionen für Ein-Spieler oder Zwei-Spieler-Spiele bestehen folgende Einrichtungen:

Zeit Der runde Zähler kann auf AUS geschaltet werden. Wenn dies der Fall ist, dann siegt der Kämpfer der als letzter stehen bleibt, oder der Zähler kann auf 60 oder 90 Zeiteinheiten eingestellt werden. Runden Diese Option kann auf 1 oder 3 eingestellt werden. Daher können Sie bestimmen ob der Kampf schnell vorüber ist oder ob der Sieg dem Kämpfer gehört, der zwei Runden gewinnt. **Musik** Während des Spiels kann die Musik entweder ein oder ausgeschaltet sein. Kämpfer gegen Kämpfer Dies kann ein oder ausgeschaltet sein und bietet Spielern die Möglichkeit mit dem gleichen Kämpfer zu spielen. Wenn zwei Spieler den gleichen Kämpfer im gleichen Kampf benutzen, dann wird dies auf dem Bildschirm durch ein Zeichen, für den Spieler angegeben, der den zweiten Steuerknüppel benutzt. (Spielschluß eins).

Arcade-Fähigkeiten Dies kann ein- oder ausgeschaltet werden. Das wirkt sich dann auf den Schwierigkeitsgrad des Computergegners, im Ein-Spieler-Arcade-Spiel, aus. Um den aufregenden Höhepunkt des Ein-Spieler-Spiels zu erleben, müssen Sie im Arcade-Modus spielen.

Voreinstellung

Nach dem Laden hat Body Blows folgende Voreinstellung: ZEIT EIN (90), RUNDEN (3), MUSIK (EIN), KÄMPFER gegen KÄMPFER (AUS). Das Ein-Spieler-Spiel ist auf Arcade-Fähigkeiten voreingestellt.

Spielen des Spiels

Nachdem Sie Ihr Spiel gewählt haben, lädt das Programm die verschiedenen Kämpfer und Daten von Ihrer Diskette; bitte legen nur dann neue Disketten ein, wenn das Programm Sie dazu auffordert.

An der oberen Bildschirmkante des Hauptmenüs ist ein Sichtfenster, das die Spieler und ihre Stärke, die Anzahl der gewonnenen Kämpfe, die noch verbleibende Zeit (oder Energieverlust vor dem totalen K.O. wenn Zeit ausgeschaltet ist) und die Punktzahl jedes Spielers angibt. Der Spieler der den Kämpfer vom Spielschluß eins steuert ist links auf dem Bildschirm und der andere rechts.

Der Kampf wird durch Digitalsprache angekündigt und dann geht der Kampf los! Der Kampf setzt sich fort bis ein Spieler den anderen innerhalb einer oder drei Runden besiegt, je nach der Einstellung der Optionen.

Eine komplette Liste der Grundfunktionen (Bewegungen) der Kämpfer liegt diesen Informationen nachfolgend bei. **Fehlersuche**

Ihre Body-Blows-Disketten werden völlig funktionentüchtig bleiben wenn Sie sie vorsichtig behandeln. Stellen Sie sicher, daß sie auf Schreibsperrung eingestellt sind (so daß Sie durch die Öffnungen an den Ecken der Disketten schauen können) und, daß Sie Ihren Computer neu einstellen, wie vorher beschrieben.

Wenn Sie diese Anweisungen nicht beachten wird das Risiko von Schäden erhöht, bedeutet aber nicht, daß Schäden vorkommen werden. Sollten Sie Probleme haben, die Sie nicht lösen können dann rufen Sie bitte unseren Beratungsdienst an und wir werden Ihre Fragen beantworten.

Beratungsdienst Team 17 : Telefon ++ (0) 924 201846, 10.00 Uhr - 16.00 (britische Zeit) Montag - Freitag.

Diskettenschäden und Diskettenrückgabe

Sollten Ihre Disketten beschädigt sein, von einem Virus infiziert werden, durch sonderbare Flüssigkeiten verklebt sein oder sogar wenn Ihr Hund an ihnen gekaut hat (das ist schon vorgekommen), dann sind wir gerne bereit die Disketten zu ersetzen wenn Sie uns den ganzen Diskettensatz zurückschicken und GBP 2,50 beilegen. Sollten Sie sofort nach dem Kauf feststellen, daß Ihre Disketten beschädigt sind dann wenden Sie sich bitte an Ihren Händler. Der Händler sollte die Disketten sofort ersetzen. Sollten dabei Probleme auftreten dann wenden Sie sich bitte an den Beratungsdienst, siehe oben.

Wenn Sie ein Produkt direkt an uns zurückschicken dann verpacken Sie die Disketten nur in einem haltbaren Umschlag (z.B. gepolsterter Umschlag) und schicken Sie den Umschlag an folgende Adresse: RETURNS DEPT, Team 17 Software Ltd, Marwood House, Garden St, Wakefield West Yorkshire, WF1 1DX England.

Ci è voluto molto tempo per prepararlo, ma la più eccitante mai apparsa sul vostro Amiga è finalmente arrivata. Cimentatevi in azioni di lotta estremamente rapide e cruento... scegliete uno dei quattro eroi per combattere i malefici oppositori controllati dal computer nel modo a un giocatore... sfidate un amico (o nemico!) nella modalità estremamente competitiva a due giocatori, o misuratevi nel difficilissimo torneo del Body Blows, dove sino ad otto giocatori possono scegliere il loro personaggio preferito tra i dieci disponibili, e lottare per aggiudicarsi la cintura del campione!

Compatibilità

Body Blows funzionerà su qualsiasi sistema Amiga, dall'A500, A500Plus all'A600, A1200, A2000 sino alla serie A3000/4000. Nel caso incontriate qualche problema, consultate la sezione Individuazione e risoluzione dei problemi.

Body Blows supporta drive esterni e memoria addizionale, ma per giocare avrete bisogno di un Amiga dotato di 1 Mbyte di memoria RAM. Se il vostro computer è dotato di memoria addizionale, questa verrà usata per memorizzare i dati durante il gioco.

Avrete bisogno di uno o due joystick, se volete giocare con un amico. Il gioco funzionerà su un sistema CDTV che supporti il comando del joystick. Non è possibile installare Body Blows sull'hard disk, in quanto i dischetti non sono standard Amiga. Se provate quindi a installare il gioco sull'hard disk potreste danneggiare i dischetti originali, per cui vi consigliamo di non farlo.

I dischetti di Body Blows sono dotati di protezione dalla copia, e funzioneranno perfettamente se li mantenete in tale stato. Qualora i dischetti si danneggiassero, venissero intaccati da un virus o dovessero fare una fine ugualmente terribile, vi consigliamo di leggere la sezione Dischetti difettosi e loro restituzione.

Nota: Body Blows funziona perfettamente con qualsiasi televisore, sebbene consigliamo ai giocatori di sedersi almeno a 1,5-2 metri di distanza dallo schermo durante il gioco.

Istruzioni di caricamento

Spegnete il vostro Amiga, attendete 10 secondi e accendetelo nuovamente - questo garantirà che il vostro sistema si sia svuotato di qualsiasi altro dato.

Quando sullo schermo appare il solito prompt che richiede l'inserimento del disco, inserite il dischetto UNO Body Blows. Dopo una breve pausa, dovrebbe apparire uno schermo di caricamento seguito dal caricamento del programma. Se ciò non succede, fate riferimento alla sezione Individuazione e risoluzione dei problemi.

Inserite gli altri dischetti del programma solo quando il computer ve ne fa richiesta.

A caricamento completato, sullo schermo apparirà il menu principale delle opzioni accompagnato da un tono musicale.

Menu principale

Usate il joystick per spostarvi nel menu ed il pulsante per passare da un'opzione all'altra. Quando l'impostazione del gioco è quella desiderata, potete iniziare la prima partita.

Modalità di gioco

Vi sono tre modi di gioco diversi:

A un giocatore - In questa modalità, il giocatore può selezionare il proprio personaggio tra i quattro "eroi" (DAN, NIK, LO-RAY e JUNIOR) e sfidare i durissimi oppositori nel tentativo di sconfiggere per sempre il maledetto MAX e scoprire il suo terribile segreto! Per ulteriori dettagli sulla selezione e funzionamento dei personaggi di vostra scelta, fate riferimento alle pagine relative al personaggio che seguono le istruzioni principali.

Due giocatori - In questa modalità, due giocatori possono selezionare i loro personaggi e la località, e partecipare ad un duello all'ultimo sangue. Servendovi delle opzioni di configurazione, potete personalizzare il gioco secondo le vostre esigenze specifiche. Fate riferimento alla sezione Opzioni.

BODY BLOWS

ITALIANO

Torneo - Questa modalità permette a 4 o 8 giocatori di partecipare in un incredibile torneo Body Blows. Come per la modalità a due giocatori, il torneo può essere personalizzato per soddisfare le vostre preferenze mediante le opzioni di configurazione.

Opzioni: Tra le opzioni di configurazione per le modalità a uno e due giocatori, troverete i seguenti parametri:

TIME Il cronometro delle riprese può essere OFF nel cui caso l'incontro verrà vinto dall'ultimo giocatore rimasto in piedi, oppure può essere impostato su 60 o 90 unità di tempo.

ROUNDS Questo parametro può essere impostato su 1 o 3. In questo modo, potrete stabilire se l'incontro è ad eliminazione diretta oppure il titolo andrà al primo giocatore che vince due round.

MUSICG li effetti musicali durante il gioco possono essere ON o OFF.

CHAR v CHAR Questo parametro può essere ON (attivato) o OFF (disattivato) e permette ai giocatori di combattere con lo stesso personaggio. Se i due giocatori usano lo stesso lottatore nello stesso incontro, il personaggio azionato dal giocatore che usa il secondo joystick (porta uno) verrà contrassegnato da una freccia sullo schermo.

ARCADE SKILL Questo parametro può essere ON (attivato) o OFF (disattivato). Influisce sul livello di abilità mostrato dagli opponenti comandati dal computer nel gioco a un giocatore (Arcade). Per rendervi conto di quanto la lotta possa essere eccitante, quando sfidate da soli il computer giocate nella modalità "Arcade".

VALORI PREDETERMINATI

Quando caricate il gioco, Body Blows è automaticamente configurato nel seguente modo: TIME ON (90), ROUNDS (3), MUSIC (ON), CHAR v CHAR (OFF). Il gioco a un giocatore è automaticamente impostato su Arcade Skill.

GIOCO

Dopo aver selezionato il tipo di gioco desiderato, il programma caricherà dai dischetti i vari personaggi e i dati relativi. Inserite i dischetti solo quando il computer ve ne fa richiesta.

Nella parte superiore dello schermo principale del gioco,

Nella parte superiore dello schermo principale del gioco, appare un pannello, che indica i giocatori e la loro forza, il numero di incontri vinti, il tempo rimasto (o l'energia esaurita prima del NO totale se l'opzione TIME è stata disattivata (OFF) e il numero di punti di ciascun giocatore. Il giocatore che controlla il personaggio dalla porta di gioco N. 1 giocherà con l'eroe che appare a sinistra sullo schermo, mentre il personaggio usato dal secondo giocatore apparirà a destra.

L'incontro verrà presentato da un discorso digitalizzato, al cui termine... fatevi sotto, ragazzi! La lotta continuerà sino a quando un giocatore non sconfiggerà l'avversario in 1 o 3 round, a seconda delle opzioni di configurazione.

Per informazioni sui movimenti del personaggio da voi scelto, fate riferimento alle pagine che seguono queste istruzioni.

Individuazione e risoluzione dei problemi

I dischetti di Body Blows dovrebbero funzionare perfettamente se li trattate con cura. Assicuratevi che continuino ad essere protetti dalla scrittura (dovreste poter vedere attraverso l'apertura all'angolo dei dischetti) e riavviate sempre il computer prima di giocare, come descritto in precedenza.

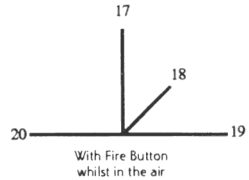
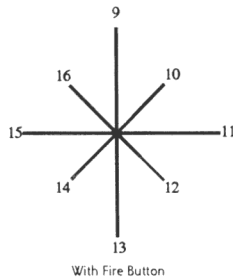
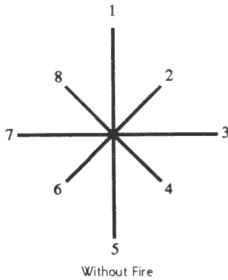
L'inosservanza di questi consigli aumenta la possibilità che insorgano problemi, ma non significa necessariamente che ciò accada. Se incontrate delle difficoltà e non riuscite a risolverle, potete chiamare la nostra helpline ed il nostro personale di assistenza sarà lieto di rispondere alle vostre domande.

Il numero di telefono del Team17 Helpline è 0044 924 201846, orario: dalle 10 alle 16.00, lunedì-venerdì.

Dischetti difettosi e loro restituzione

Qualora i dischetti venissero danneggiati, intaccati da virus, se su di essi venisse inavvertitamente un liquido o addirittura se il vostro cane si divertisse a masticarli (no ridete, non sarebbe la prima volta che ciò succede), saremmo lieti di sostituire il set completo dietro restituzione di quello vecchio, al costo addizionale di 2 sterline e 50 pence. Se i dischetti sono difettosi quando li acquistate, restituiteli semplicemente al rivenditore, che li dovrebbe cambiare immediatamente. Qualora incontraste dei problemi, contattate l'helpline, al numero sopra riportato. Se intendete invece restituirci direttamente un prodotto da sostituire, mettete i dischetti in una busta spessa o imbottita e spedite all'indirizzo seguente: RETURNS DEPT, Team17 Software Ltd, Marwood House, Garden St, Wakefield, West Yorkshire, WR1 1DX, Inghilterra.

JOYSTICK CONTROLS



The figures above represent a joystick and the 8 directions which it can move. One is for movement of the joystick only (moves 1-8), one is for movement of the joystick along with the fire button (moves 9-16) and the last is for movement of the joystick along with the fire button, while your player is in the air during a fight (moves 17-20).

For move 21, press and hold the button **only** and release it when the power-bar next to your character (on the status display) is full. This will trigger your character's super-move.

Each move is listed as a number, look up the relevant move in the character lists that follow these pages.

The directions as shown above are for a player facing right, they should be mirrored for a player facing left.

BODY BLOWS MOVES

MOVEMENT LIST #1

	DAN	LORAY	JUNIOR	NIK	KOSSAK
1	Jump Up or Avoid	Jump Up or Avoid	Jump Up or Avoid	Jump Up or Avoid	Jump Up or Avoid
2	Jump Up and Right	Jump Up and Right	Jump Up and Right	Jump Up and Right	Jump Up and Right
3	Walk/Push Right	Walk/Push Right	Walk/Push Right	Walk/Push Right	Walk/Push Right
4	Skid/Duck Right	Skid/Duck Right	Crouch & Push Right	Skid/Duck Right	Duck/Slide Right
5	Crouch Down	Crouch Down	Crouch Down	Crouch Down	Crouch Down
6	Low Block	Low Block	Low Block	Low Block	Low Block
7	Walk/Push Left	Walk/Push Left	Walk/Push Left	Walk/Push Left	Walk/Push Left
8	Jump Up and Left	Jump Up and Left	Jump Up and Left	Jump Up and Left	Jump Up and Left
9	Body/Mid Kick	Body/Mid Kick	Roundhouse	Body/Mid Kick	Body/Mid Kick
10	SPECIAL MOVE *Power Punch*	SPECIAL MOVE *Arrow Hand*	SPECIAL MOVE *Iron Uppercut*	SPECIAL MOVE *Power Punch*	SPECIAL MOVE *Sledgehammer*
11	High Punch	High Punch	Hook	High Punch	Iron Elbow
12	Sliding Low Kick	Sliding Low Kick	Low Kick	Sliding Low Kick	Sliding Kick Right
13	Low Kick	Low Kick	Low Jab	Low Kick	Low Kick
14	Low Punch	Low Roundhouse	Jab	Low Punch	Low Elbow Attack
15	Standing/High Block	Standing/High Block	Standing/High Block	Standing/High Block	Standing/High Block
16	SPECIAL MOVE *Super Roundhouse*	SPECIAL MOVE *Spinning Super Kick*	SPECIAL MOVE *The Blitz*	SPECIAL MOVE *Super Roundhouse*	SPECIAL MOVE *Earthcharge*
17	High Kick	High Kick	High Jab	High Kick	Hammer-Fist
18	Flying Kick	Flying Kick	Flying Kick	Flying Kick	Flying Kick
19	Flying Punch	Flying Punch	Flying Hook	Flying Punch	Flying Elbow Attack
20	SPECIAL MOVE *Deflector Bolt*	-	-	SPECIAL MOVE *Deflector Bolt*	-
21	SPECIAL MOVE *Inner-Energy Bolt*	SPECIAL MOVE *Flame Of Buddha*	SPECIAL MOVE *Fist Of Fury*	SPECIAL MOVE *Inner-Energy Bolt*	SPECIAL MOVE *Driller Killer*
	SPEED: MEDIUM STRENGTH: GOOD	SPEED: MEDIUM-FAST STRENGTH: FAIR	SPEED: MEDIUM-FAST STRENGTH: GOOD	SPEED: MEDIUM STRENGTH: GOOD	SPEED: SLOW STRENGTH: AWESOME

MOVEMENT LIST #2

BODY BLOWS MOVES

	MIKE	MARIA	DUG	YIT-U	NINJA
1	Jump Up or Avoid	Jump Up or Avoid	Jump Up or Avoid	Jump Up or Avoid	Jump Up or Avoid
2	Jump Up and Right	Jump Up and Right	Jump Up and Right	Jump Up and Right	Jump Up and Right
3	Walk/Push Right	Walk/Push Right	Walk/Push Right	Walk/Push Right	Walk/Push Right
4	Skid/Duck Right	Duck/Slide Right	Duck/Short Slide	Skid/Duck Right	SPECIAL MOVE *Shadow*
5	Crouch Down	Crouch Down	Crouch Down	Crouch Down	Crouch Down
6	Low Block	Low Block	Low Block	Low Block	Low Block
7	Walk/Push Left	Walk/Push Left	Walk/Push Left	Walk/Push Left	Walk/Push Left
8	Jump Up and Left	Jump Up and Left	Jump Up and Left	Jump Up and Left	Jump Up and Left
9	Body/Mid Kick	SPECIAL MOVE *High Split Kick*	Low Kick	Body/Mid Kick	Body/Mid Kick
10	SPECIAL MOVE *Whirlwind Punch*	Flying Kick	SPECIAL MOVE *Battering Ram*	Speed Punch	Sword Attack
11	High Punch	Fore-arm Smash	Hammer Hands	High Punch	High Punch
12	Sliding Low Kick	Sliding Low Kick	SPECIAL MOVE *Super Slam*	Sliding Low Kick	Sliding Jab
13	Low Kick	SPECIAL MOVE *Low Split Kick*	Low Arm Smash	Low Kick	Low Kick
14	Low Punch	Low Smash	Body Slam	Low Punch	Body Punch
15	Standing/High Block	Standing/High Block	Standing/High Block	Standing/High Block	Standing/High Block
16	SPECIAL MOVE *Whirlwind Kick*	SPECIAL MOVE *Jaw Breaker*	SPECIAL MOVE *Hammer Hook*	SPECIAL MOVE *Super Leap*	SPECIAL MOVE *Ninja Death Roll*
17	High Kick	SPECIAL MOVE *Flying Splits Kick*	SPECIAL MOVE *Body Slam*	High Kick	SPECIAL MOVE *Ninja Sword Spin*
18	Flying Kick	Flying Kick	Flying Kick	Flying Kick	Flying Sword Attack
19	Flying Punch	Flying Smash	Flying Slam	Flying Punch	Flying Punch
20	-	-	-	-	-
21	SPECIAL MOVE *Tornado*	SPECIAL MOVE *Flamenco Fury*	SPECIAL MOVE *Earth Tremor*	SPECIAL MOVE *Speed Of Light*	SPECIAL MOVE *Super Shadow*
	SPEED: MEDIUM-FAST STRENGTH: FAIR	SPEED: FAST STRENGTH: POOR	SPEED: MEDIUM-FAST STRENGTH: GOOD	SPEED: AWESOME STRENGTH: FAIR	SPEED: MEDIUM STRENGTH: GOOD

TEAM17

SOFTOGRAPHY

When you purchase a Team17 product, you can be assured of it's all-round qualities. It will have excellent graphics, amazing sound, fine playability and it will push the Amiga as far as it can go.

Team17 would like to thank everyone who has bought and enjoyed our products. Please remember that piracy is theft and duplicating (stealing) this game puts the development of others like it on the Amiga, in serious jeopardy, we thank you for your support in not doing so.

This game, all it's associated code, graphics and sound-effects are the exclusive copyright of Team17 Software Ltd. All Rights Reserved.

SOFTOGRAPHY..

FULL CONTACT (Released July 1991) - Budget priced beat-em up sporting super fast action and evocative sound and music. Available for all Amigas. (Now works on A500 Plus/A600). £9.99 rrp.

ALIEN BREED (Released October 1991) - Team17's debut full-price game and the one that launched the true 1meg arcade games as we know it! Stunning graphics, sound and action that gained a huge army of fans. Recieved huge critical acclaim and made Team17 a force to be reckoned with! Now no longer available as it has been replaced by Alien Breed Special Edition.

PROJECT-X (Released March 1992) - As if Alien Breed wasn't enough to drop Amiga owners jaws, along came Project-X.. Better graphics and sounds just hadn't been seen in an Amiga arcade game. Project-X is a classic style shoot-em'up that blows the competition clean out of the water.. if you only buy a shootem'up once.. make sure it's this. £25.99 rrp. (4 Disks)

ASSASSIN (Released October 1992) - Team17's attempt at the platform-action genre yielded this sprawling, super-playable romp. Featuring over 1,500 screens of fast'n'smooth scrolling screens, lots of diverse enemies and quite the most remarkable control method ever devised, Assassin is another thoroughbred stallion from the Team17 stable. £25.99 rrp.

ALIEN BREED SPECIAL EDITION '92 (Released November 1992) - This special version of this hugely popular game has re-written budget-game history, breaking all sales records and knocking thousands of players for six with it's superb gameplay, atmosphere and tremendous challenge. The same, stunning high quality graphics and sound are there along with a dozen new levels and many refinements and enhancements over the original. At this price, you can not afford to miss it! Only £10.99 rrp.

Latest Releases..

BODY BLOWS - We will pay you the courtesy of making your own minds up about it, but we trust that the Amiga beat-em-up scene will never be the same again.. at least until the next Body Blows installment arrives! Body Blows is £26.99 rrp

SUPERFROG - Meet Superfrog and his amazing friends in this stunning cutesy platform game. Fabulous cartoon quality graphics and sound from the team behind Alien Breed and Project-X. 25 huge levels and two sub games provide a massive challenge. All the Team17 hallmarks are there and it's so polished you can cook chicken off it. £26.99 rrp includes amazing cartoon intro by the famous Eric Schwartz!

Watch out for..

OVERDRIVE (Super playable auto action)

ALIEN BREED 2 (The terror continues)..

If, after trying your local software retailer, you are unable to secure a copy of a Team17 product then we will be more than happy to supply it for you.

Send your order to the address detailed below, along with a cheque or postal order for the specific amount, not forgetting to add the post and packaging fee. If you wish to pay by credit card, phone the telephone number below.

**Team17 Software Ltd, Marwood House, Garden St,
Wakefield, West Yorkshire WF1 1DX. England.**

Credit Card Holders can order over the phone
on 0924 201846 - please have your details ready.

**Postage and packaging is £1 per title. Overseas orders must add
£2 and present payment in GBP and not any other currency.**

We will endeavour to send your order out as quick as possible, but please allow up to 10 days for delivery.

**Also available! Superb Body Blows posters! If you would like one of
these, then we are happy to supply them for £2.50 (inclusive of all
postage and packing).**

Limited poster-stocks, please order early to avoid disappointment.



Marwood House, Garden Street, Wakefield, WF1 1DX