

PUNTEGGIO

COLPI	PUNTI
Alla guardia dell'avversario	1
Al corpo	2
Al viso	2

Ogni knockdown (abbattimento) vale 10 punti.

IL DIVERTIMENTO DELLA SCOPERTA

Questo manuale di istruzioni vi fornisce le informazioni fondamentali che vi necessitano per iniziare a giocare con ROCKY™; ma questo è soltanto l'inizio! Ben presto vi accorgerete che questa cartuccia è ricca di speciali caratteristiche che rendono ROCKY™ sempre più affascinante. Sperimentate le varie tecniche di gioco e buon divertimento!



ROCKY™

CARTRIDGE INSTRUCTIONS

For use on UK (PAL) colour television sets



For use with CBS ColecoVision®
SUPER ACTION™
CONTROLLERS ONLY

Play against the computer
or another player!



CARTRIDGE INSTRUCTIONS
SPIELANLEITUNG IN DEUTSCH
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS
SPELINSTRUKTIES
ISTRUZIONI PER LA CARTUCCIA

CBS
ELECTRONICS

Video Game Cartridge for CBS ColecoVision Video Game System
 Video Spiel-Kassetten für CBS ColecoVision Video Game System
 Programbokse Til CBS ColecoVision Video Game System
 Videospill Tyl knytningmoduler for CBS ColecoVision Video Game System
 Spelkassetter för CBS ColecoVision Video Game System
 Videopelikasitit CBS ColecoVision Video Game System

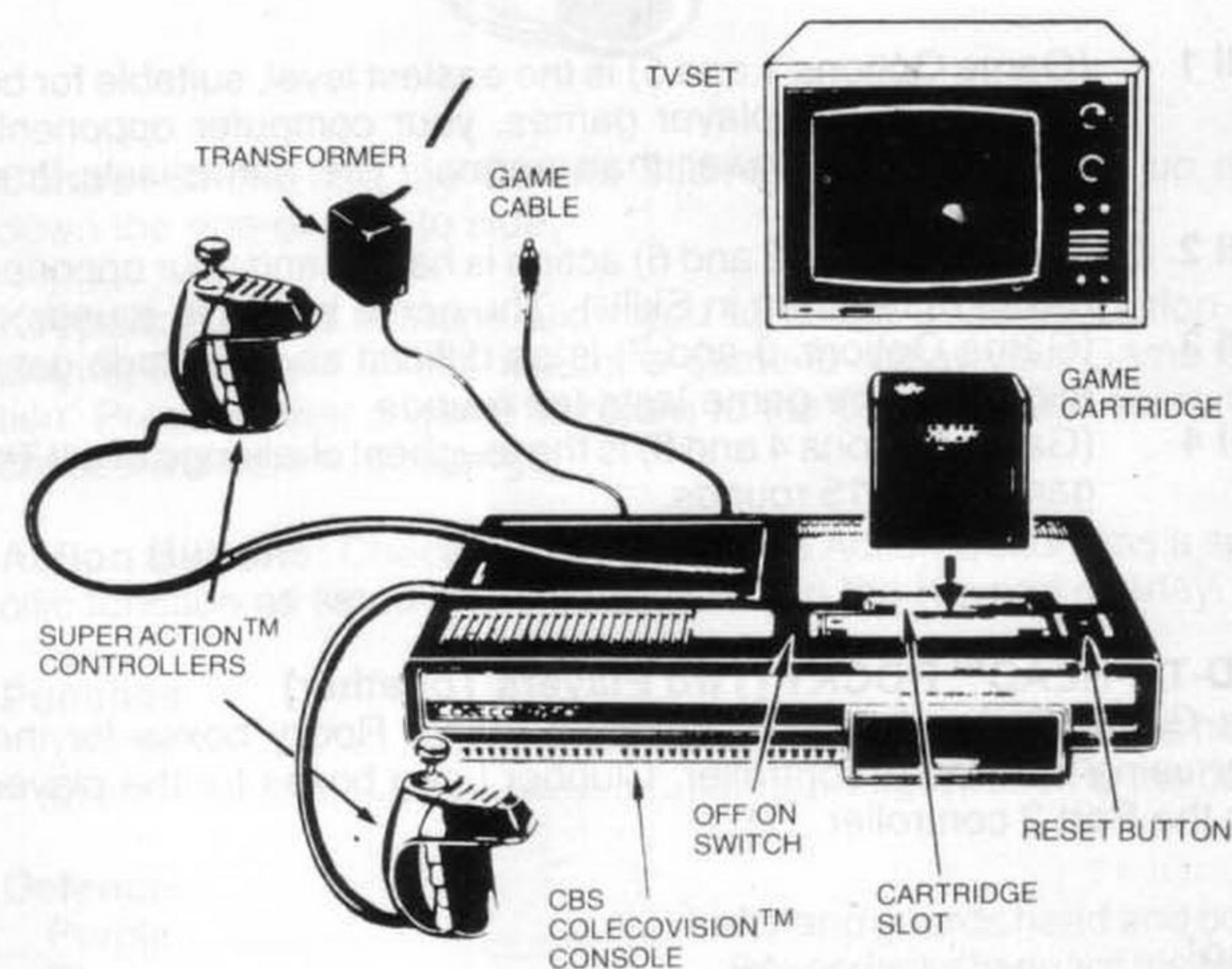
English Instructions	Page	3
Spielanleitung in Deutsch	Blatt	12
Mode d'emploi en Français	Page	21
Nederlandse gebruiksaanwijzing	Bladzijde	30
Istruzioni in Italiano	Pagina	40

CBS is a trademark of CBS Inc.
 Coleco Vision is a trademark of Coleco Industries, Inc.
 © 1983 CBS Inc. ROCKY™ © 1983 United Artists Corporation
 All rights reserved.

GAME DESCRIPTION

Whether you're the Italian Stallion or Clubber Lang, you're in the ring with the toughest opponent of your career! Put up your gloves, look for an opening, then land a punch. Bob and weave. Duck. Jab to the body. A quick manoeuvre confuses your opponent. Direct hits earn you points as you wear your opponent down. Keep punching away until he falls to the canvas! Then get into your corner to watch the referee count him out. You're the new world champion!

GETTING READY TO PLAY



ALWAYS MAKE SURE THE CBS COLECOVISION™ UNIT IS OFF BEFORE INSERTING OR REMOVING A CARTRIDGE.

Choose your challenge.

Press the Reset Button. The Title screen appears on your TV. Wait for the Game Option screen to appear. It contains a list of ten Game Options. Select a Game Option by pressing the corresponding Keypad Button on either controller keypad.

One-Player Games

In Game Options 1-4, you're Rocky. In Game Options 5-8, you're Clubber Lang. The computer plays your opponent – and it's tough! Use the controller that you used to select a game option.

Be alert. In one-player games, the better you perform in the ring, the better your computer-controlled opponent performs. Like all good boxers, he learns your fighting style as you fight.

- Skill 1** (Game Options 1 and 5) is the easiest level, suitable for beginners. In one-player games, your computer opponent's reactions are slower than normal. The game lasts three rounds.
- Skill 2** (Game Options 2 and 6) action is harder and your opponent reacts faster than in Skill 1. The game lasts five rounds.
- Skill 3** (Game Options 3 and 7) is as difficult as an arcade game might be. The game lasts ten rounds.
- Skill 4** (Game Options 4 and 8) is the toughest challenge of all! The game lasts 15 rounds.

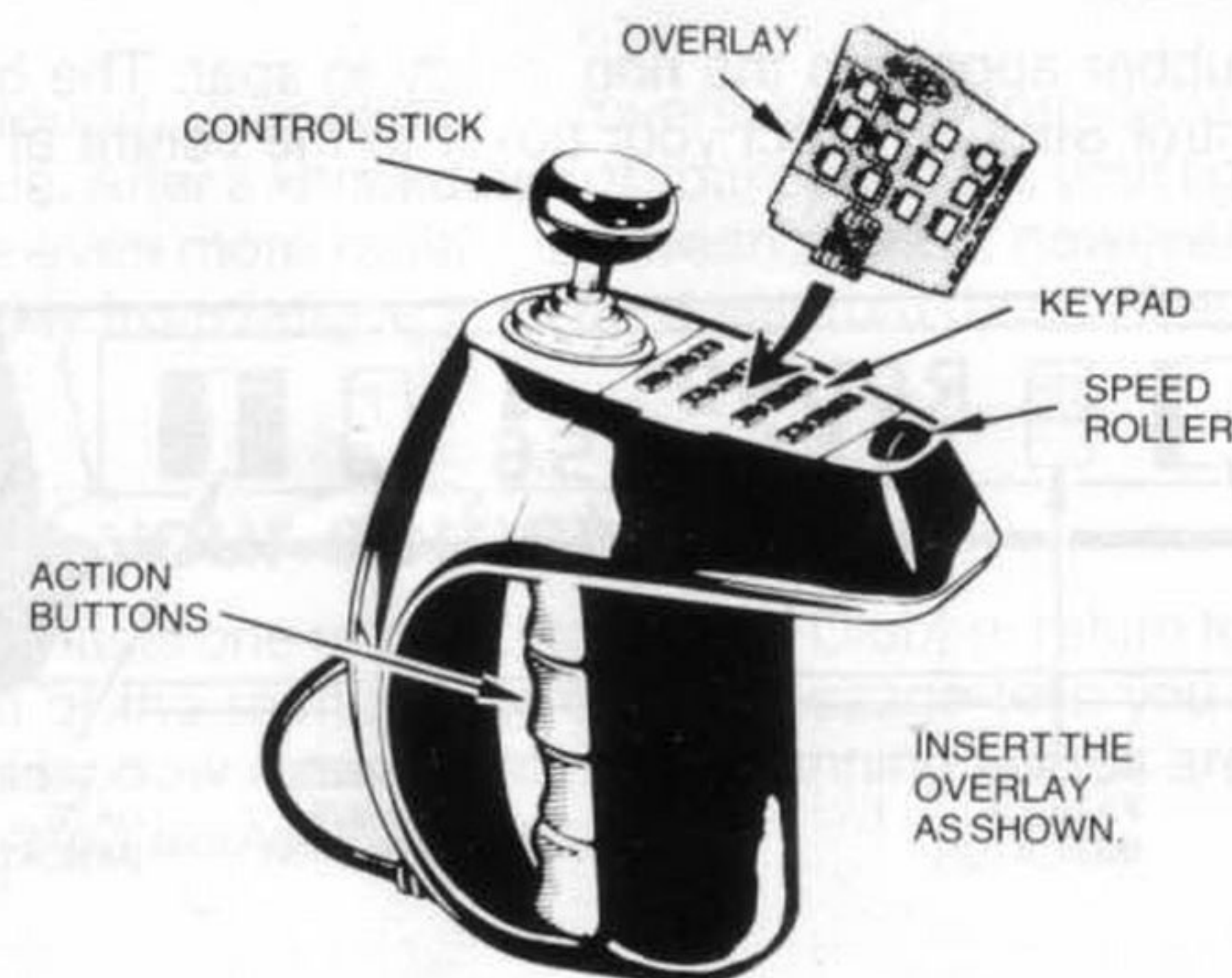
HEAD-TO-HEAD™ ROCKY (Two Players Together)

Press Game Option 9 to box against a friend. Rocky boxes for the player using the Port 1 controller. Clubber Lang boxes for the player using the Port 2 controller.

Demo!

Press Keypad Button 0 to see a demonstration of ROCKY™. Press # to stop the demo and return to the Game Option screen.

USING YOUR CONTROLS



- 1. Control Stick:** Use the Control Stick to move your boxer up and down the ring or side to side.
- 2. Keypad:** Keypad Buttons allow you to select a Game Option for playing ROCKY™. Press ★ after a game to replay your Game Option. Press # after a game to return to the Game Option screen to choose a different challenge.
- 3. Action Buttons:** Check the overlay. Each Action Button has a specific function as listed and colour-coded on the Keypad overlay.

Punches

Yellow	Right punch to the head
Orange	Right punch to the body

Defence

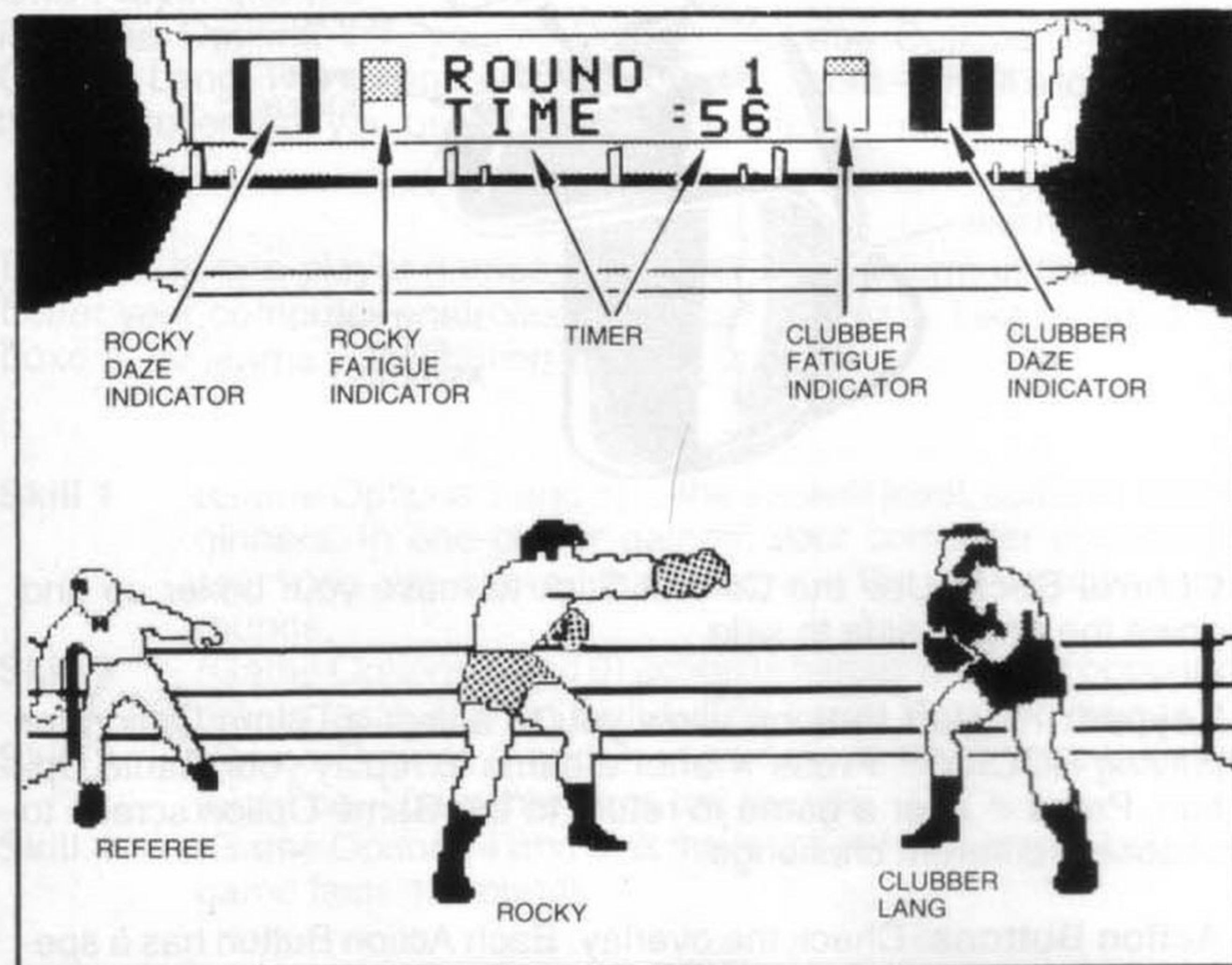
Purple	Left hand guards head and body
Blue	Boxer ducks to guard his head

The Speed Roller is not used in ROCKY™

HERE'S HOW TO PLAY

Round One.

Rocky and Clubber appear in the ring, ready to spar. The bell rings. Press the Control Stick to direct your boxer to the centre of the ring. Stay loose.



Let your opponent come to you. Then jab to the body. Break through to his jaw! You earn points for landing punches to the head and body, for breaking up your opponent's guard and for knocking your opponent down (see Scoring).

Defence!

Only a fool goes into the ring to get his head beaten off. Block those punches. Duck! When your opponent thinks he's got you in a corner, hit him with everything you've got. Whatever you do, keep the slugger guessing.

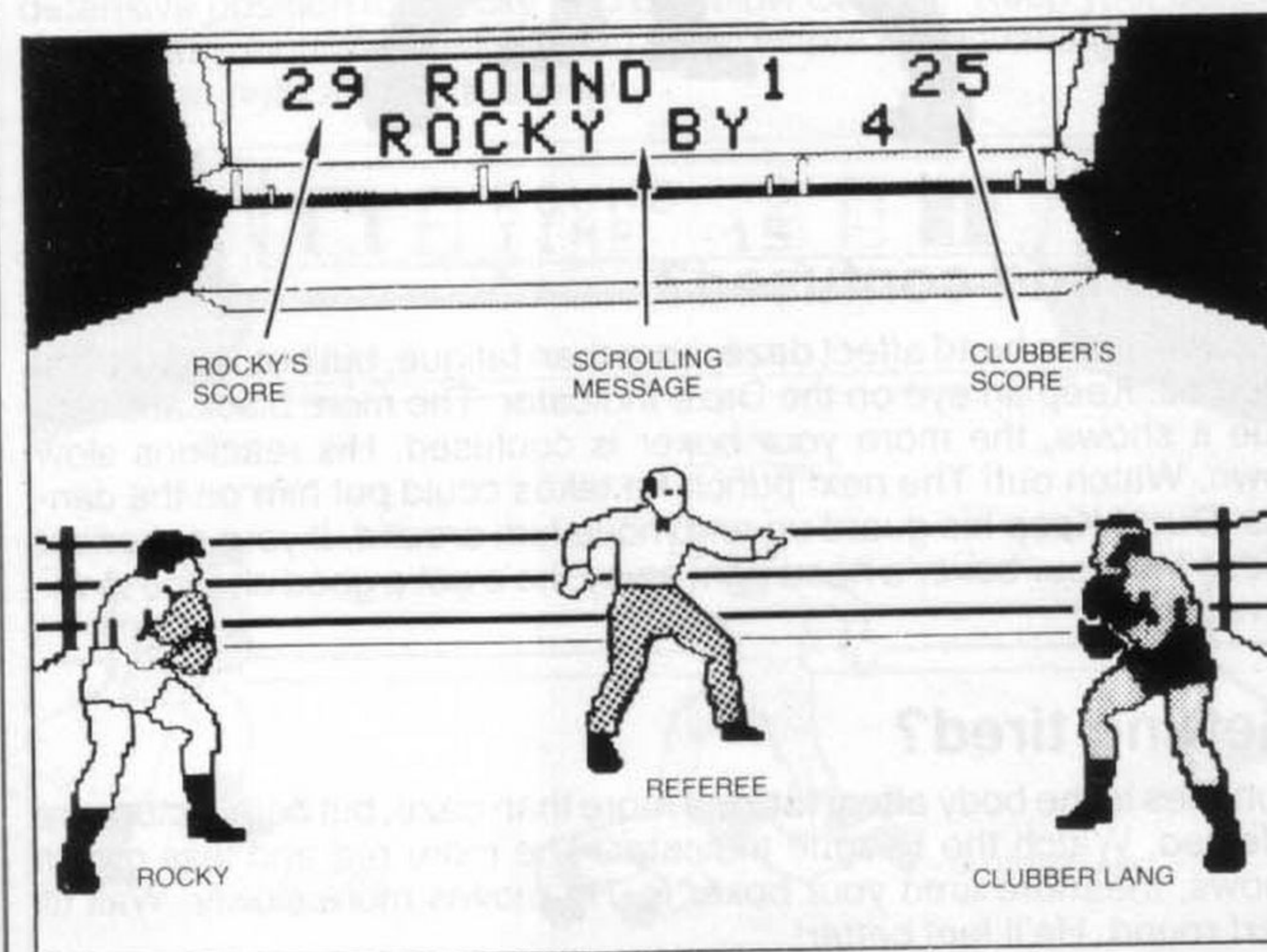
Some pointers.

If your fighter is dazed, protect his head. If he's tired, protect his body. But be careful: ducking doesn't protect against body punches.

During a round, your fighter recovers quickly from daze, more slowly from fatigue. After a knockdown of your opponent, your fighter recovers from daze even more rapidly. Between rounds, however, he recovers more quickly from fatigue than he does from daze. Keep alert!

Back to your corner.

Each round lasts one minute. Rocky and Clubber return to their corners at the end of the round. A scrolling message tells you who won the round and by how many points. Your running scores are displayed in the score area above the message.



Clinch!

If the boxers get too close, Clubber and Rocky clinch. The referee breaks them up and you're back to boxing again.



Dazed and confused?

Punches to the head affect **daze** more than fatigue, but both factors are affected. Keep an eye on the Daze Indicator. The more black and less blue it shows, the more your boxer is confused. His reactions slow down. Watch out! The next punch he takes could put him on the canvas. Duck! Keep his guard up and move him around. If your opponent doesn't hit your boxer's head right away, he's got a good chance to recover.

Getting tired?

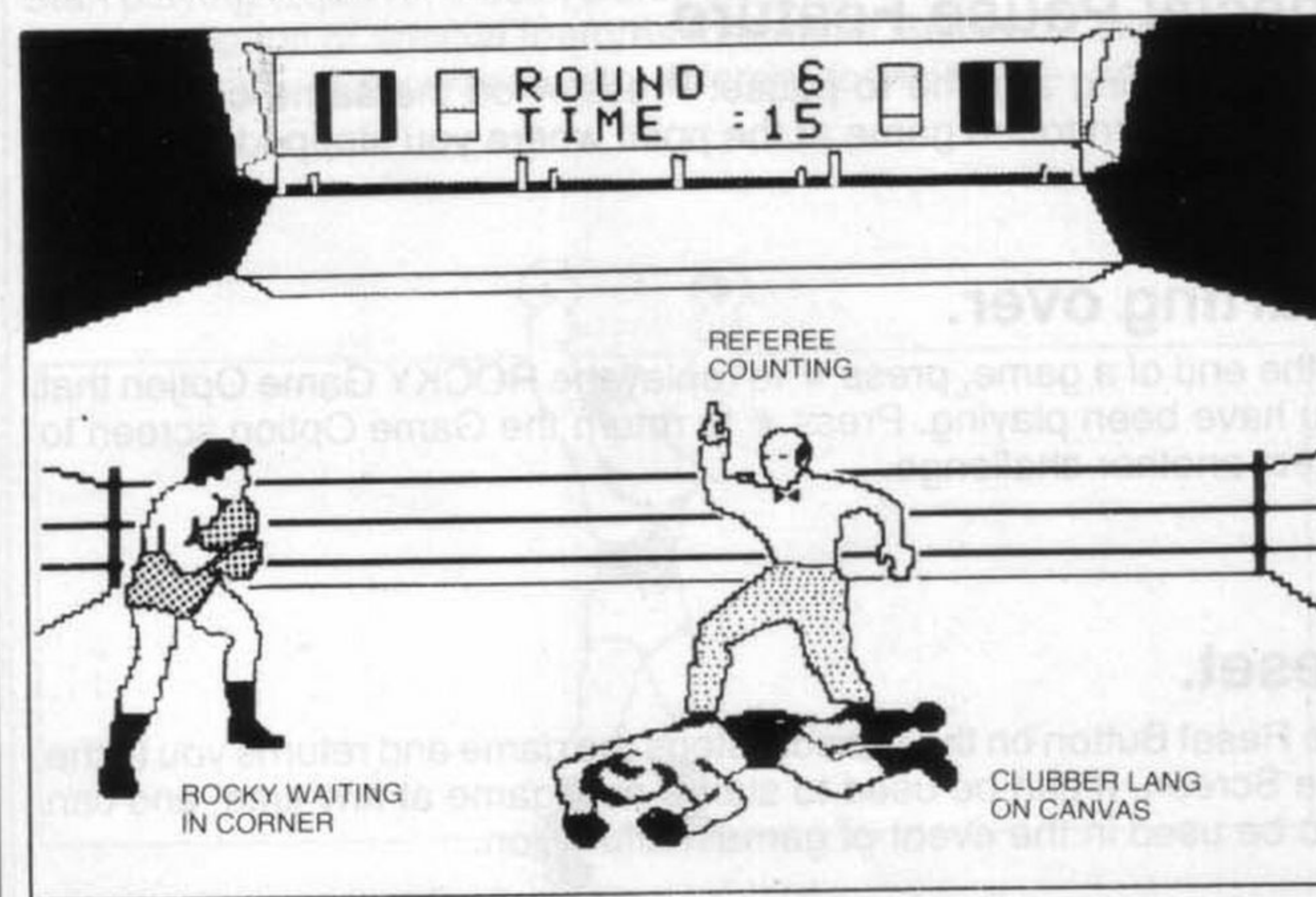
Punches to the body affect **fatigue** more than daze, but both factors are affected. Watch the Fatigue Indicator. The more red and less grey it shows, the more tired your boxer is. He moves more slowly. Wait till next round. He'll feel better!

Who's got the advantage?

Push the Control Stick up and down. Your boxer can move up and down three "lanes" in the ring. Note that Rocky always fights on the left side of the ring, Clubber always on the right. Each fighter punches with his right, blocks with his left. Here's how to use a fighter's position to advantage:

1. If both boxers are in the same lane, blocks protect both the head and the body. A duck protects the head.
2. If one boxer is in the highest lane and one is in the lowest lane, no punches hit their target.
3. If Rocky is one lane **above** Clubber, a block does not protect either boxer. A duck does protect the head.
4. If Clubber is one lane above Rocky, no punches hit their target.

The best defensive position for Clubber is to be above Rocky. The best defensive position for Rocky is to be below Clubber. Keep your boxers moving as much as possible. You know where the advantage for each lies. At the right moment, use it!



Knockdown!

Keep your eye on the Daze Indicator. If it shows all black, your fighter is heavily dazed and in trouble. The crowd begins to chant. If your fighter gets hit hard again, he goes down. Your opponent returns to his corner while the referee starts his count.

Backed up.

If your opponent backs your boxer against the ropes, don't panic. Dodge up and down. Sneak in a counterpunch as soon as his arm goes down. There's nothing like a surprise!

Round and round.

In HEAD-TO-HEAD™ ROCKY™, your fighters box for ten full rounds. Try to win each round by as many points as possible. Keep your lead. At the end of the last round, the theme song plays for the champ. Will it be you?

Special Pause Feature

Press ★ during a game to pause. Press ★ on the **same controller**, again to return to the game at the point where you stopped.

Starting over.

At the end of a game, press ★ to replay the ROCKY Game Option that you have been playing. Press # to return the Game Option screen to select another challenge.

Reset.

The Reset Button on the console stops the game and returns you to the Title Screen. It can be used to start a new game at any time, and can also be used in the event of game malfunction.

SCORING

BOXER HITS

POINTS

Opponent's Guard	1
Body	2
Head	2

Each knockdown scores 10 points.

THE FUN OF DISCOVERY

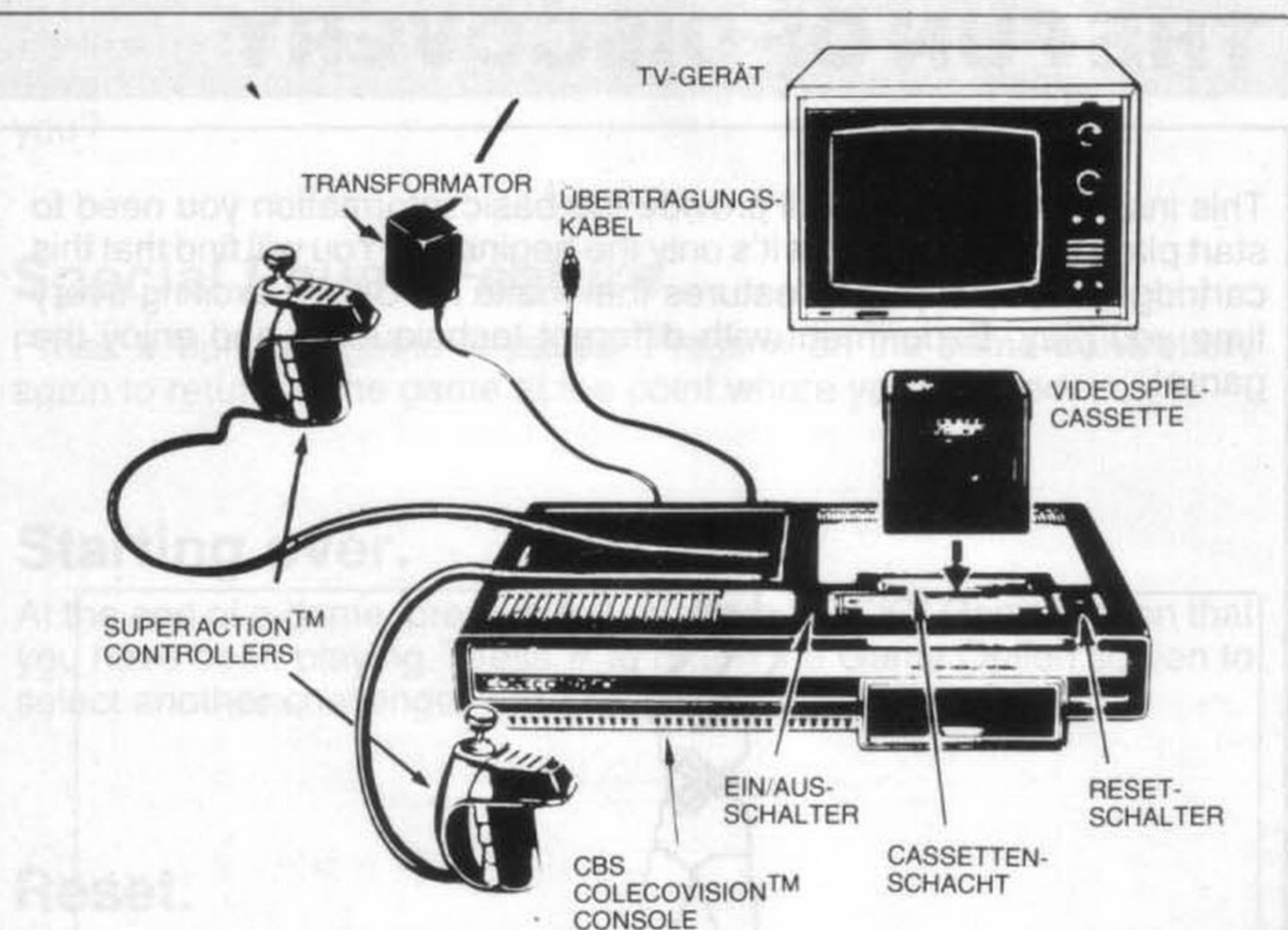
This instruction booklet will provide the basic information you need to start playing ROCKY™, but it's only the beginning! You will find that this cartridge is full of special features that make ROCKY™ exciting every time you play. Experiment with different techniques – and enjoy the game!



SPIELBESCHREIBUNG

Ob Du nun der italienische Super-Kämpfer Rocky – oder Clubber Lang bist, kannst Du selbst bestimmen. Jetzt befindest Du Dich mit dem härtesten Gegner Deiner ganzen Laufbahn im Ring. Ziehe die Boxhandschuhe an und wärme Dich schon etwas während der Eröffnungszeremonie auf. Angreifen und kämpfen – abducken und wieder zuschlagen! Schnelligkeit verwirrt Deinen Gegner. Volltreffer erzielen viele Punkte und vielleicht einen Niederschlag. Während Dein Gegner ausgezählt wird, stehst Du in Deiner Ecke und wartest auf die Ehrungen, die dem Weltmeister zuteil werden.

VORBEREITUNG ZUM SPIEL



Achte stets darauf, daß die Console ausgeschaltet ist – Ein/Aus-Schalter auf OFF –, bevor Du eine Cassette auswechselst.

Deine Herausforderung

Drücke den "Reset"-Schalter und der Titel erscheint auf dem Bildschirm. Warte nun, bis die Spielauswahl-Tabelle erscheint. Sie enthält eine Liste mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden. Suche Dein Spiel aus und drücke auf die entsprechende Zahl der Zahlentastatur auf einem Controller.

Ein Spieler

In Spielauswahl 1-4 bist Du Rocky. In Spielauswahl 5-8 bist Du Clubber. Der Computer spielt Deinen Gegner – und der ist stark! Benutze den Controller, auf dem Du Dein Spiel eingestellt hast.

Aber Achtung! Je besser Du im Ring bist, desto stärker macht der Computer Deinen Gegner. Wie jeder gute Boxer beobachtet er genau den Box-Stil seines Gegners und stellt sich darauf ein.

- Skill 1** Auswahl 1 und 5 sind am einfachsten und besonders geeignet für Anfänger. Bei diesem Spiel sind die Reaktionen Deines Gegners etwas langsamer als normal. Der Kampf geht über 3 Runden.
- Skill 2** (Spielauswahl 2 und 6). Hier wird es schon schwieriger, und Dein Gegner reagiert schneller als im Schwierigkeitsgrad 1. Dieser Kampf geht über 5 Runden.
- Skill 3** (Spielauswahl 3 und 7). Dieser Kampf ist mindestens so schwierig wie ein Arcadespiel sein könnte. Es geht hier über 10 Runden.
- Skill 4** (Spielauswahl 4 und 8). Das ist die größte Herausforderung, die es gibt. Dieser Kampf geht über 15 Runden.

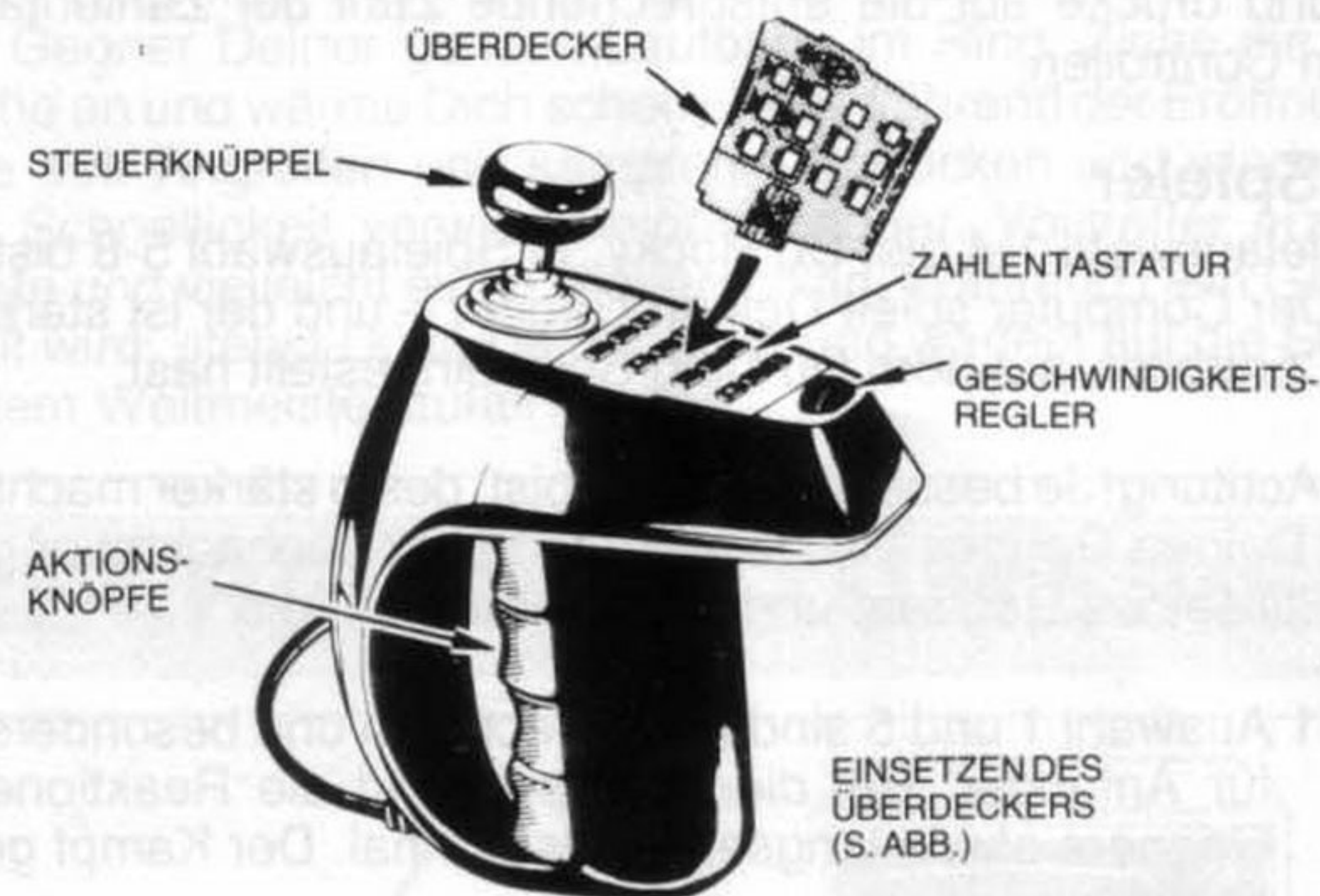
HEAD-TO-HEAD™ ROCKY (Zwei Spieler)

Wenn Du Spielauswahl 9 drückst, kannst Du gegen einen Freund boxen. Rocky boxt für den Spieler mit Bedienungseinheit 1 und Clubber boxt für den anderen Spieler.

Demo

Wenn Du Spielauswahl 0 drückst, wirst Du zu einem Schaukampf eingeladen, wo beide Boxer computergesteuert gegeneinander boxen. Wenn Du zwischendurch # drückst, erscheint wieder die Spielauswahl-Tabelle auf dem Bildschirm.

GEBRAUCH DER BEDIENUNGSEINHEITEN



- 1. Steuerknüppel:** Durch Bewegung des Steuerknüppels geht der Boxer in die entsprechende Richtung.
- 2. Zahlentastatur:** Durch Drücken einer Zahlentaste wählst Du den Schwierigkeitsgrad. Wenn Du ★ nach einem Spiel drückst, kannst Du das gleiche Spiel wiederholen. Wenn Du # nach einem Spiel drückst, erscheint wieder die Spielauswahl-Tabelle auf dem Bildschirm.
- 3. Aktionsknöpfe:** Beobachte den Überdecker. Jeder Aktionsknopf hat eine andere Funktion und ist auf dem Überdecker beschrieben.

Schläge

Gelb..... die Rechte zum Kopf
Orange die Rechte zum Körper

Verteidigung

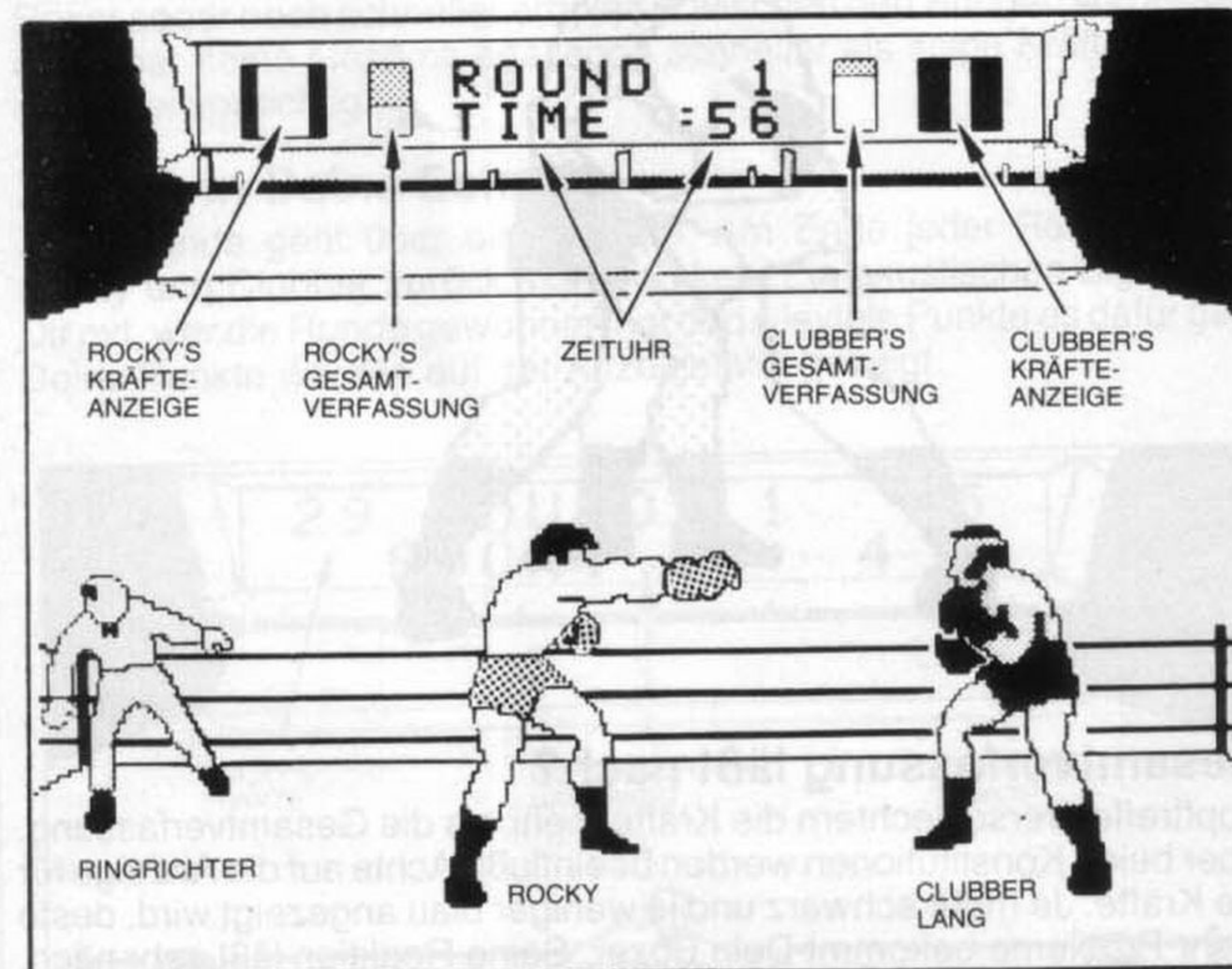
Lila..... linke Hand schützt Kopf und Körper
Blau Boxer duckt sich und schützt seinen Kopf

Der Geschwindigkeitsregler hat bei ROCKY™ keine Funktion.

SO WIRD GESPIELT

Erste Runde

Rocky und Clubber kommen in den Ring. Die Glocke läutet. Bewege den Steuerknüppel, damit Dein Boxer in die Mitte des Ringes geht. Bleib locker.



Lasse Deinen Gegner auf Dich zukommen. Schlage auf den Körper und versuche, seine Deckung zu zerschlagen. Für jeden Treffer, den Du auf den Körper landest, bekommst Du Punkte. Du bekommst mehr Punkte, wenn Du Kopftreffer landest, die Deckung zerschlägst oder sogar einen Niederschlag schaffst.

Verteidigung

Nur ein Dummkopf geht in den Ring, um sich auf den Kopf schlagen zu lassen. Duck' Dich! Wenn Dein Gegner glaubt, Dich in eine Ecke getrieben zu haben, schlage zu mit allem, was Du draufhast.

Clinch!

Wenn die Boxer zu lange zu dicht zusammenstehen, gehen sie in den Clinch. Der Ringrichter zieht sie auseinander, und der Kampf geht weiter.



Gesamtverfassung läßt nach?

Kopftreffer verschlechtern die Kräfte mehr als die Gesamtverfassung. Aber beide Konstitutionen werden beeinflusst. Achte auf die Anzeige für die Kräfte. Je mehr schwarz und je weniger blau angezeigt wird, desto mehr Probleme bekommt Dein Boxer. Seine Reaktion läßt sehr nach. Jetzt aufpassen! Der nächste Treffer kann ihn auf die Bretter schicken. Jetzt heißt es gut reagieren und möglichst keinen Schlag mehr einfangen. Je mehr er nur herumläuft, desto schneller kann er sich erholen.

Müde?

Treffer auf den Körper beeinflussen die Gesamtverfassung mehr als die Kräfte. Achte auf die Anzeige. Je mehr rot und je weniger grau sie zeigt, desto müder ist Dein Boxer. Er wird langsamer. Warte auf die nächste Runde. Er wird sich dann besser fühlen.

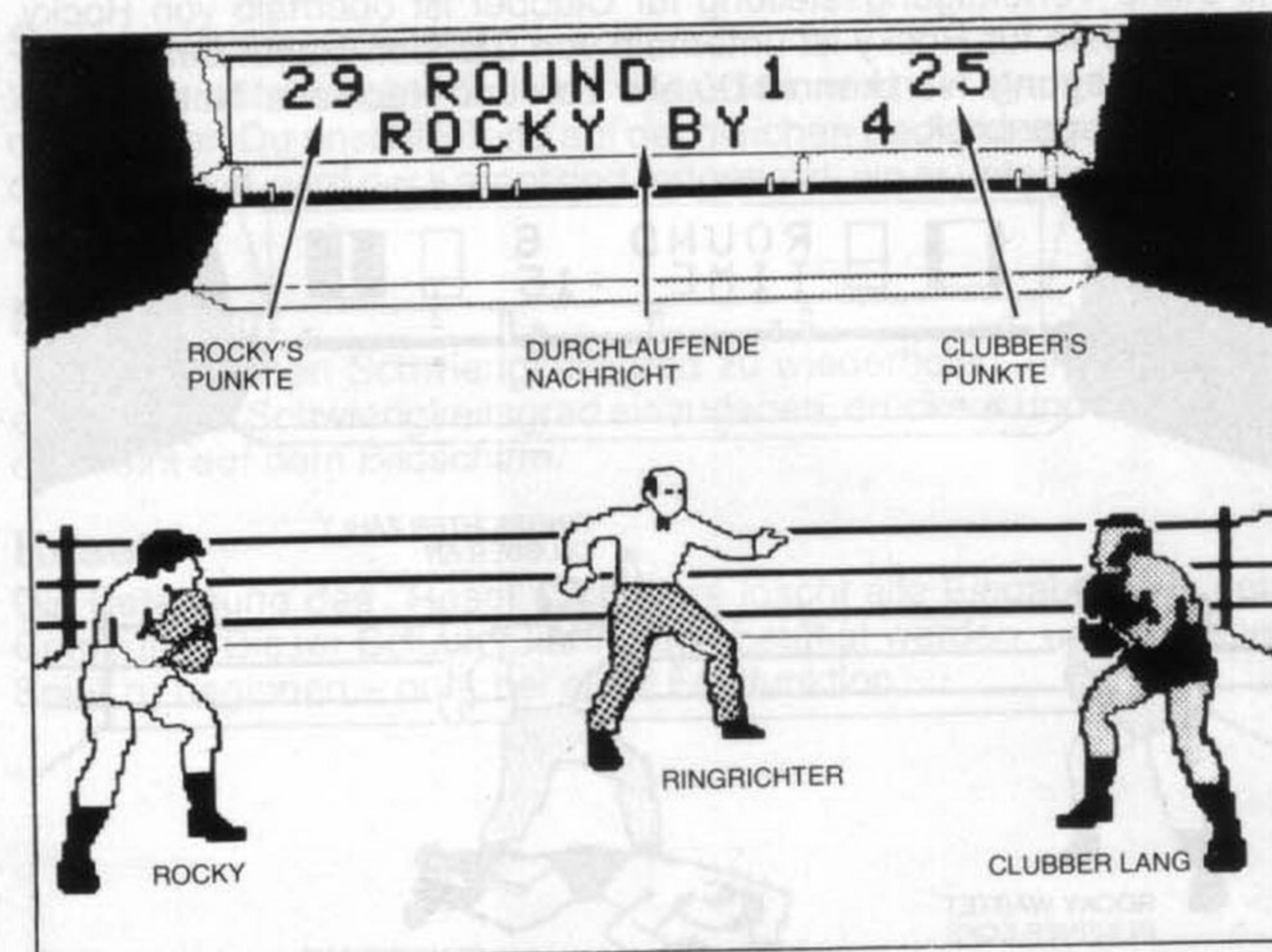
Hinweise

Wenn die Kräfte nachlassen, versuche, den Kopf Deines Boxers zu schützen. Wenn die Gesamtverfassung schlechter wird, dann schütze den Körper. Aber sei vorsichtig. Ducken schützt nicht vor Körpertreffern.

Während einer Runde erholt sich Dein Boxer schneller von nachlassenden Kräften als von einer Verschlechterung der Gesamtverfassung. Wenn Du Deinen Gegner niedergeschlagen hast, kann sich Dein Boxer sogar noch schneller erholen. Zwischen den Runden verbessert sich aber seine Gesamtverfassung schneller als seine Kräfte zunehmen. Sei vorsichtig!

Zurück in Deine Ecke!

Jede Runde geht über eine Minute. Am Ende jeder Runde gehen Rocky und Clubber zurück in ihre Ecken. Ein akustisches Signal teilt Dir mit, wer die Runde gewonnen hat und wieviele Punkte es dafür gab. Deine Punkte werden auf der Anzeigetafel gezeigt.



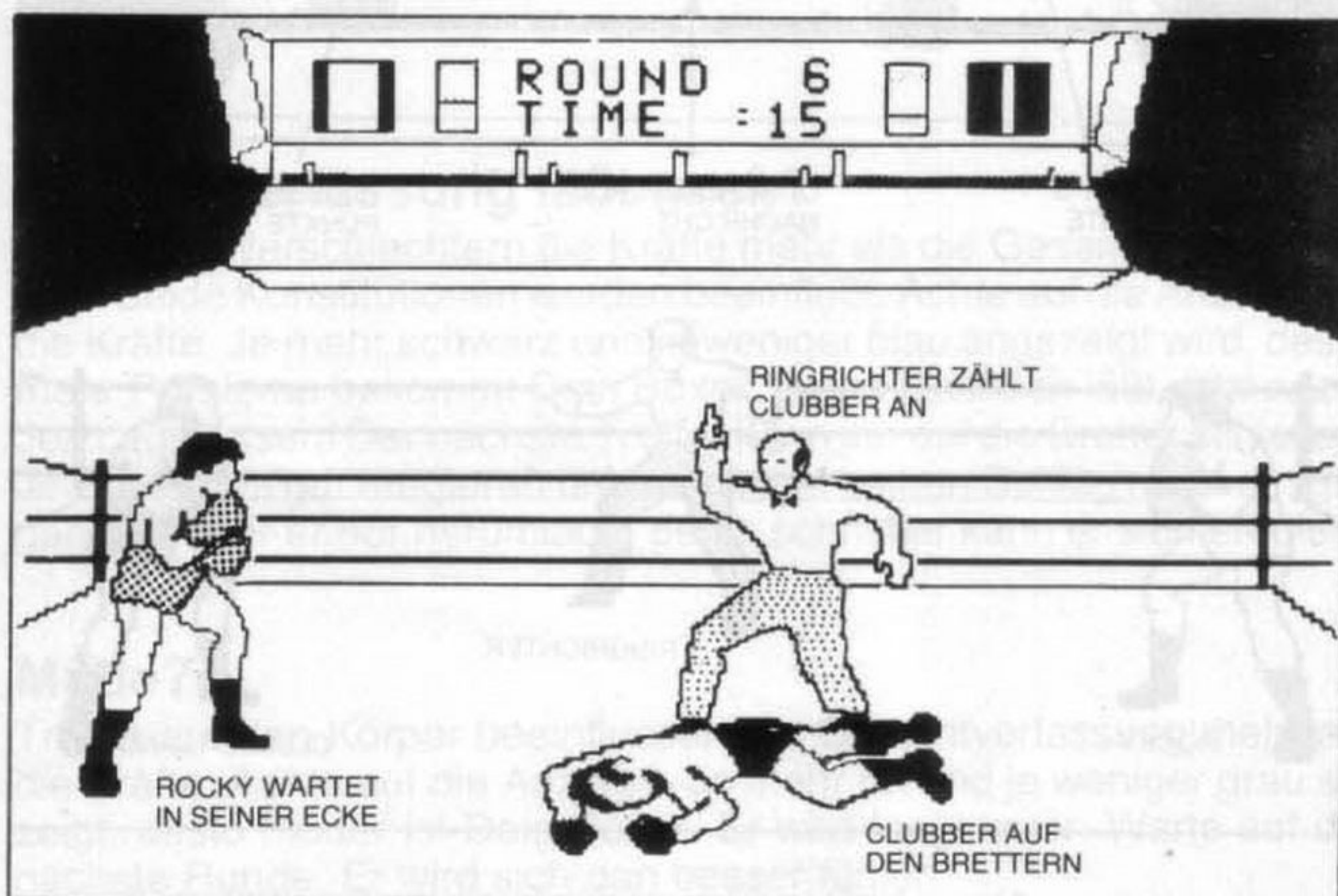
Wer hat Vorteile?

Bewege den Steuerknüppel auf- und abwärts und Dein Boxer wird sich entsprechend im Ring bewegen. Beachte, daß Rocky immer auf der linken Seite des Ringes und Clubber immer rechts kämpft. Jeder Kämpfer schlägt rechts und schützt sich mit der Linken.

So kannst Du aus den Positionen der Kämpfer Vorteile ziehen:

1. Wenn sich beide Boxer in einer Höhe befinden, können sie durch Hochreißen der Arme Kopf und Körper schützen. Ducken schützt den Kopf
2. Wenn sich ein Boxer ganz oben und der andere ganz unten befindet, trifft kein Schlag.
3. Wenn Rocky einen Schritt über Clubber steht, nützt das Hochreißen der Arme keinem der beiden Boxer. Den Kopf können sie durch Abducken schützen.
4. Wenn Clubber einen Schritt über Rocky steht, trifft kein Schlag sein Ziel.

Die beste Verteidigungsstellung für Clubber ist oberhalb von Rocky und die beste für Rocky ist unterhalb von Clubber. Haltet Eure Boxer gut in Bewegung. Nun kennst Du alle Vor- und Nachteile. Nutze sie im richtigen Augenblick.



Niederschlag!

Achte auf die Kräfteanzeige. Wenn sie vollständig schwarz ist, hat Dein Boxer größere Probleme und ist schon schwer angeschlagen. Die Zuschauer beginnen zu rufen. Wenn Dein Boxer dann noch einen Treffer einsteckt, geht er zu Boden. Dein Gegner geht sofort in seine Ecke, und der Ringrichter beginnt zu zählen.

In die Seile

Wenn Dein Gegner Deinen Boxer in die Seile treibt, keine Angst! Versuche, durch Auf- und Abwärtsbewegungen des Körpers den Schlägen auszuweichen und versuche, einen Gegentreffer zu erzielen, wenn er gerade den Arm nach unten nimmt. Überraschungen sind immer möglich.

Runde für Runde

Bei der Version für 2 Spieler wird über 10 volle Runden geboxt. Versuche, jede Runde durch so viele Punkte wie möglich zu gewinnen. Behalte die Führung! Nach der letzten Runde erfolgt die Siegerehrung. Wirst Du der Champion sein?

Spielunterbrechung

Wenn Du während des Spieles ★ drückst, wird der Kampf unterbrochen. Wenn Du anschließend auf der gleichen Bedienungseinheit wieder ★ drückst, wird der Kampf dort fortgesetzt, wo er unterbrochen wurde.

Neubeginn

Um den gleichen Schwierigkeitsgrad zu wiederholen, drücke ★. Um einen neuen Schwierigkeitsgrad einzugeben, drücke # und die Tabelle erscheint auf dem Bildschirm.

Reset

Die Betätigung des "Reset"-Schalters löscht alle Eingaben aus dem Computer. Dieser Schalter kann auch betätigt werden, um ein neues Spiel zu beginnen – oder bei einer Fehlfunktion.

PUNKTE

TREFFER

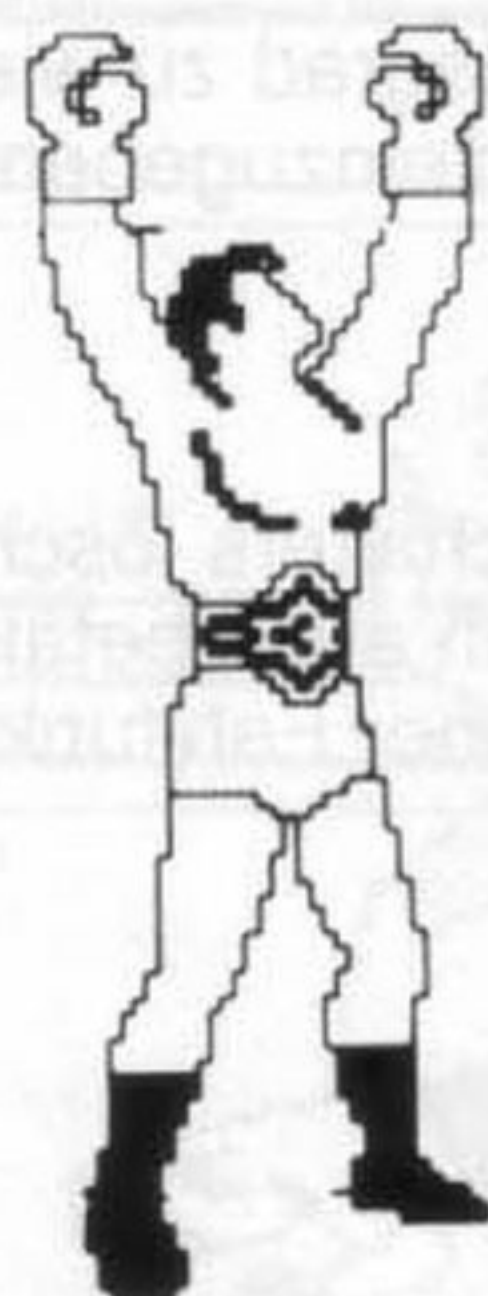
PUNKTE

Gegners Schutz.....	1
Körper	2
Kopf.....	2

Jeder Niederschlag zählt 10 Punkte.

SPAß AM ENTDECKEN

Dieses Anleitungsheftchen vermittelt Dir die Grundinformationen, die Du benötigst, um ROCKY™ zu spielen. Aber das ist nur der Anfang! Du wirst schnell herausfinden, daß in dieser Cassette so viel mehr steckt, daß jedes neue Spiel immer wieder neuen Spaß bringt. Probiere verschiedene Techniken aus und – viel Spaß dabei!

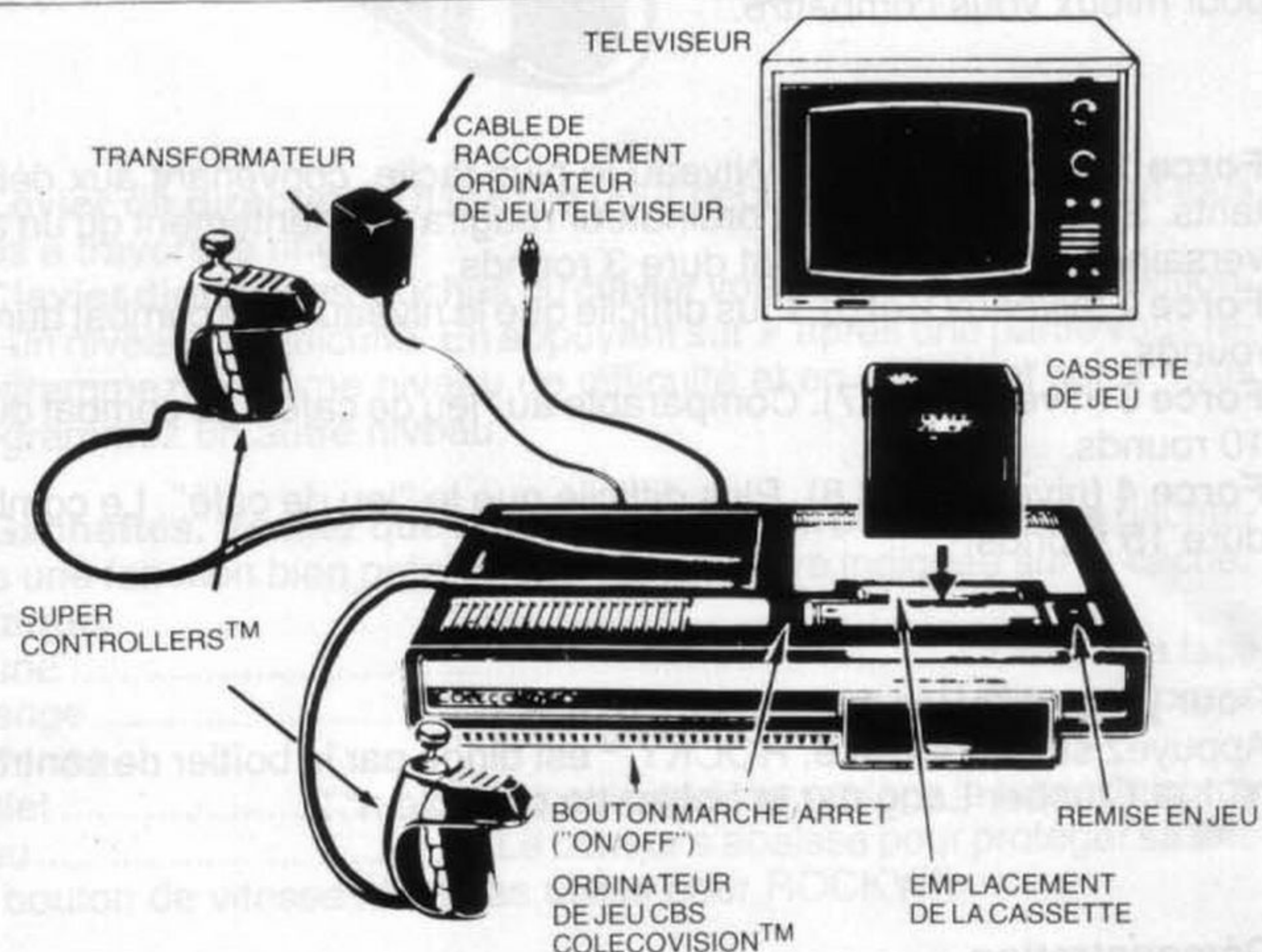


DESCRIPTION DU JEU

Que vous soyez ROCKY™ ou Clubber Lang vous allez affronter l'adversaire le plus redoutable de votre carrière. Chaussez vos gants, cherchez l'ouverture et frappez de toutes vos forces. Sautiez, déplacez-vous! Coup au corps! Coup à la face! Une manœuvre rapide dérouté votre adversaire. Un direct au visage vous fait gagner des points. Votre adversaire chancelle. Continuez à frapper jusqu'à ce qu'il tombe.

Allez attendre dans votre coin pendant que l'arbitre compte. 7-8-9 OUT... Vous êtes le nouveau Champion du monde!

COMMENT INSTALLER VOTRE ORDINATEUR DE JEU



● Assurez-vous toujours que votre ordinateur de jeu CBS COLECOVISION™ est éteint ("OFF") avant d'introduire ou enlever une cassette. Pousser le bouton marche/arrêt ("ON/OFF") sur marche ("ON") après avoir introduit la cassette.

Choisissez votre challenge.

Appuyez sur le bouton de remise en jeu ("RESET BUTTON"). Le nom du jeu ROCKY™ apparaît sur l'écran de votre TV. Attendez que l'écran des niveaux de difficulté apparaisse. Il propose une série d'options numérotées de 0 à 9.

Sélectionnez une option en appuyant sur la touche correspondante de votre clavier.

Pour jouer seul.

Dans les options de 1 à 4, vous êtes ROCKY™. De 5 à 8, vous êtes Clubber Lang. L'ordinateur sera votre adversaire et il est de taille! Servez-vous du boîtier de contrôle déjà utilisé pour sélectionner le niveau de difficulté.

Soyez très vigilant. Mieux vous jouez, plus votre adversaire se surpasse. Comme tous les bons boxeurs, il apprend à connaître votre style... pour mieux vous combattre.

Force 1 (niveaux 1 et 5). Niveau le plus facile, convenant aux débutants. Si vous jouez seul, l'ordinateur réagira plus lentement qu'un adversaire normal. Le combat dure 3 rounds.

Force 2 (niveaux 2 et 6). Plus difficile que le niveau 1. Le combat dure 5 rounds.

Force 3 (niveaux 3 et 7). Comparable au "jeu de café". Le combat dure 10 rounds.

Force 4 (niveaux 4 et 8). Plus difficile que le "jeu de café". Le combat dure 15 rounds.

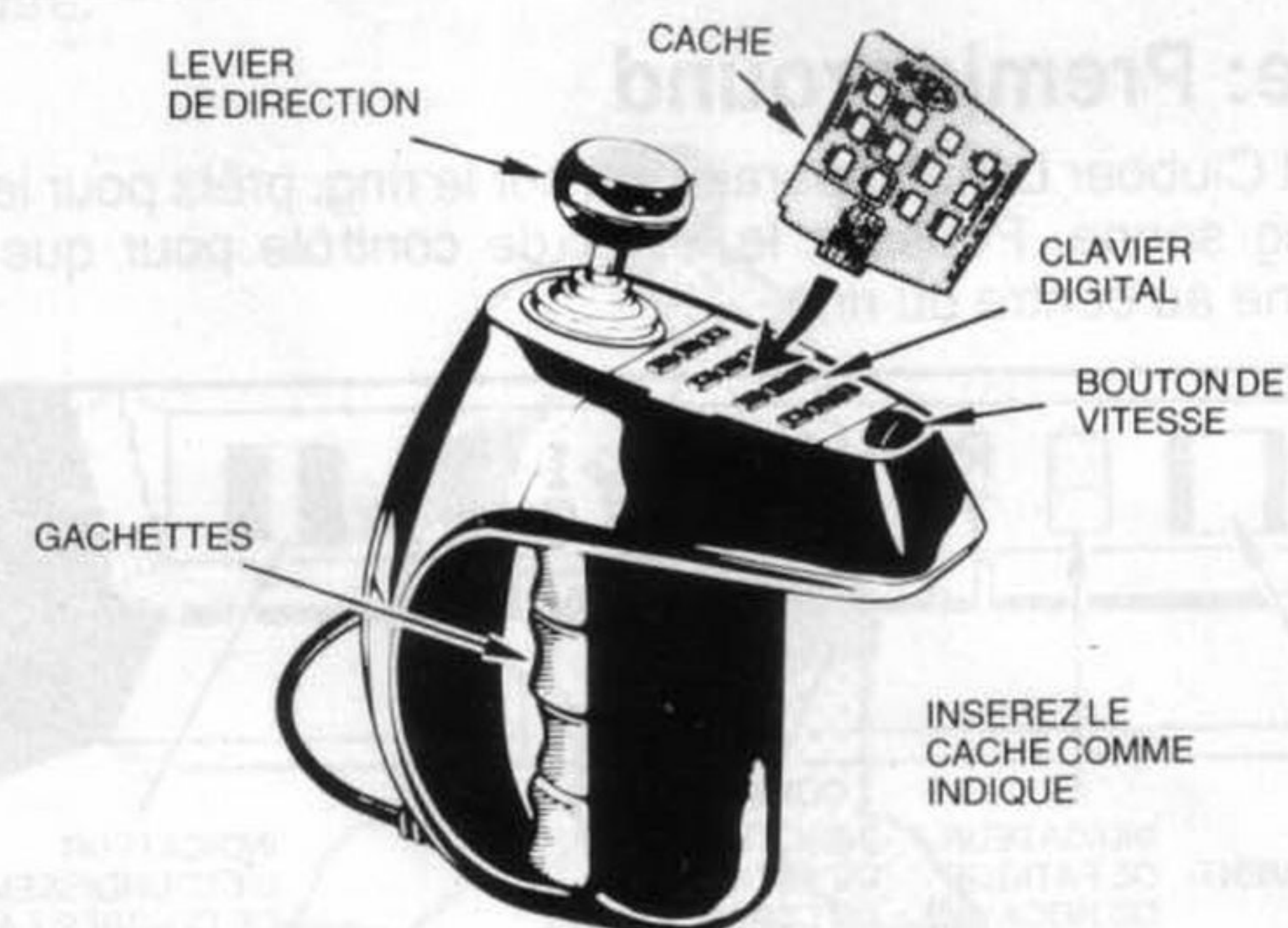
Pour jouer à 2 Head-to-head™ ROCKY™.

Appuyez sur la touche 9. ROCKY™ est dirigé par le boîtier de contrôle n° 1 et Clubber Lang par le boîtier de contrôle n° 2.

Démonstration.

Appuyez sur la touche 0 du clavier et vous assisterez à une démonstration du jeu ROCKY™. Appuyez sur # pour l'arrêter et commencez votre partie.

COMMENT UTILISER VOS SUPER CONTROLLERS™?



1. Levier de direction. Utilisez-le pour déplacer votre boxeur en tous sens à travers le ring.

2. Clavier digital. Les touches du clavier vous permettent de sélectionner un niveau de difficulté. En appuyant sur # après une partie vous reprogrammez le même niveau de difficulté et en appuyant sur # vous programmez un autre niveau.

3. Gâchettes. Vérifiez que le cache est bien en place. Chaque gâchette a une fonction bien précise que l'on retrouve indiquée sur la cache.

Attaque.

Jaune Direct à la face
Orange Direct au corps

Défense.

Violet Le poing gauche protège la tête et le corps
Bleu Le boxeur s'abaisse pour protéger sa tête
Le bouton de vitesse n'est pas utilisé pour ROCKY™.

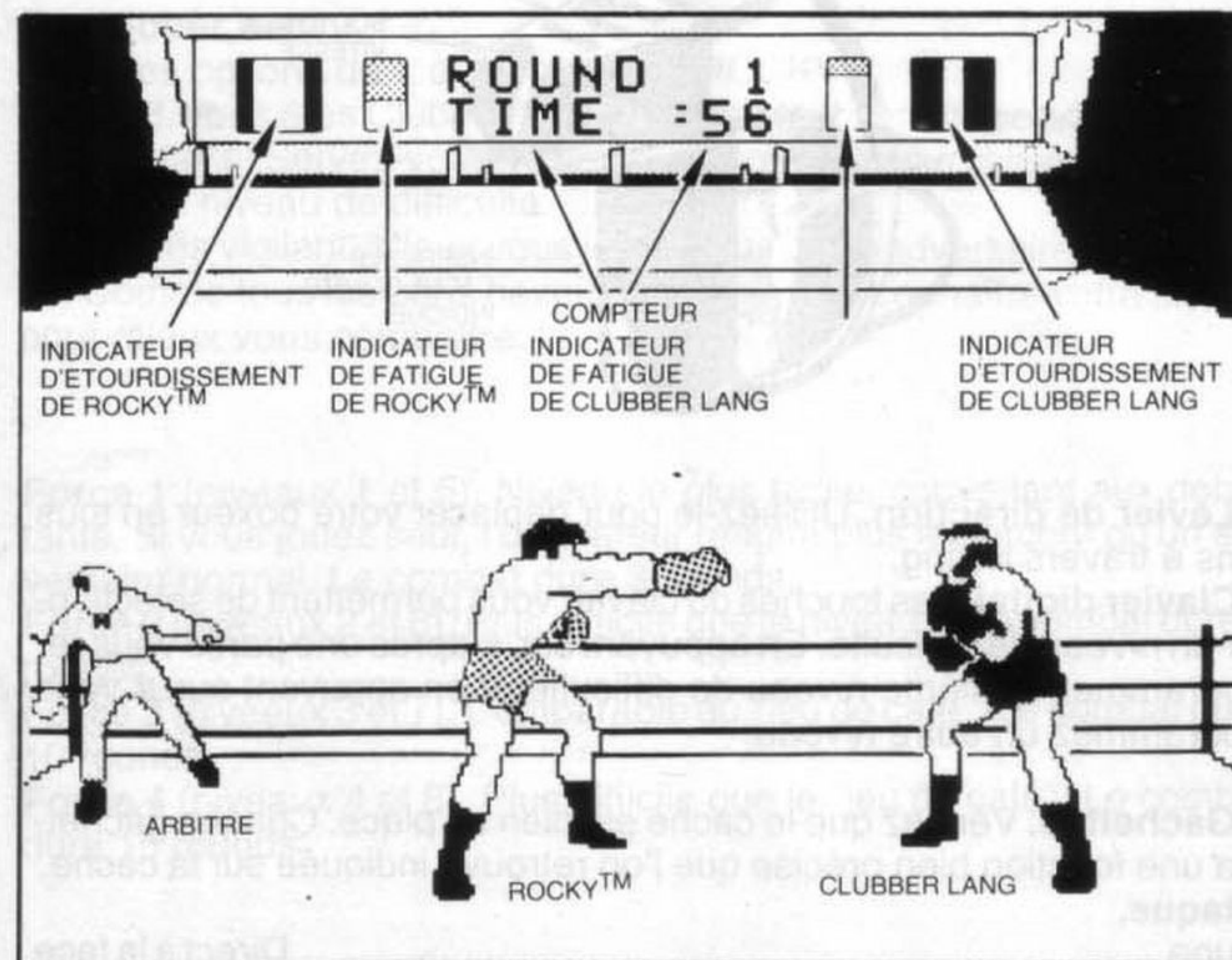
REMARQUE: vous pouvez jouer au jeu ROCKY™ avec les boîtiers de contrôle d'origine de votre ordinateur de jeu CBS COLECOVISION™. En ce cas, certaines fonctions ne pourront être utilisées (pas de défense, pas de coups au corps).

COMMENT JOUER

INSTRUCTIONS PAR ETAPE.

1^{re} étape: Premier round

ROCKY™ et Clubber Lang apparaissent sur le ring, prêts pour le combat. Le gong sonne. Poussez le levier de contrôle pour que votre boxeur vienne au centre du ring.



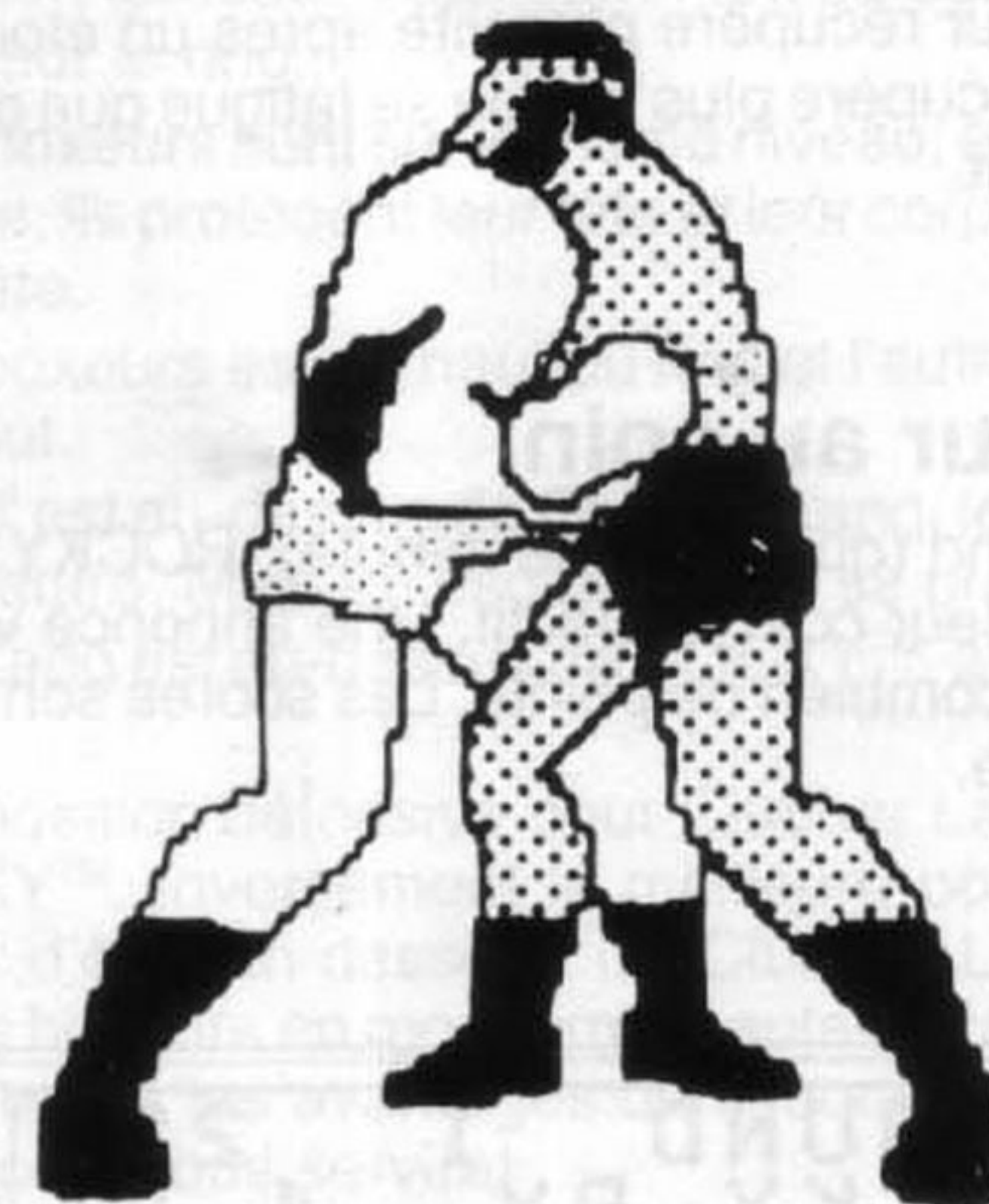
Restez un peu à l'écart. Laissez l'adversaire venir à vous. Puis foncez! Frappez-le à la mâchoire! Placez-lui des directs à la tête et au corps, briser sa défense et envoyez-le au tapis (voir tableau des scores).

2^e étape: Défense.

Il faut savoir encaisser les coups mais il vaut mieux les esquiver. Bloquez l'adversaire, baissez-vous. Lorsque votre adversaire pense vous avoir acculé dans un coin, attaquez-le de toutes les façons possibles. Anticipez les coups de l'adversaire!

3^e étape: Corps à corps.

Les boxeurs se livrent à un corps à corps quand ils s'approchent trop près l'un de l'autre. L'arbitre les sépare et vous êtes de nouveau prêt à combattre.



4^e étape: Etourdissements.

Les coups à la tête étourdisent plus qu'ils ne fatiguent. Ayez toujours un œil sur le compteur des étourdissements. Plus il devient noir ou plus le bieu pâlit, plus votre boxeur va mal. Ses réactions se ralentissent. Observez-le. Le coup de poing suivant risque de l'envoyer au tapis, alors baissez-vous! Conservez votre garde haute et déplacez-vous. Si votre adversaire ne vous touche pas à la tête, vous avez toutes les chances de récupérer.

5^e étape: Fatigue.

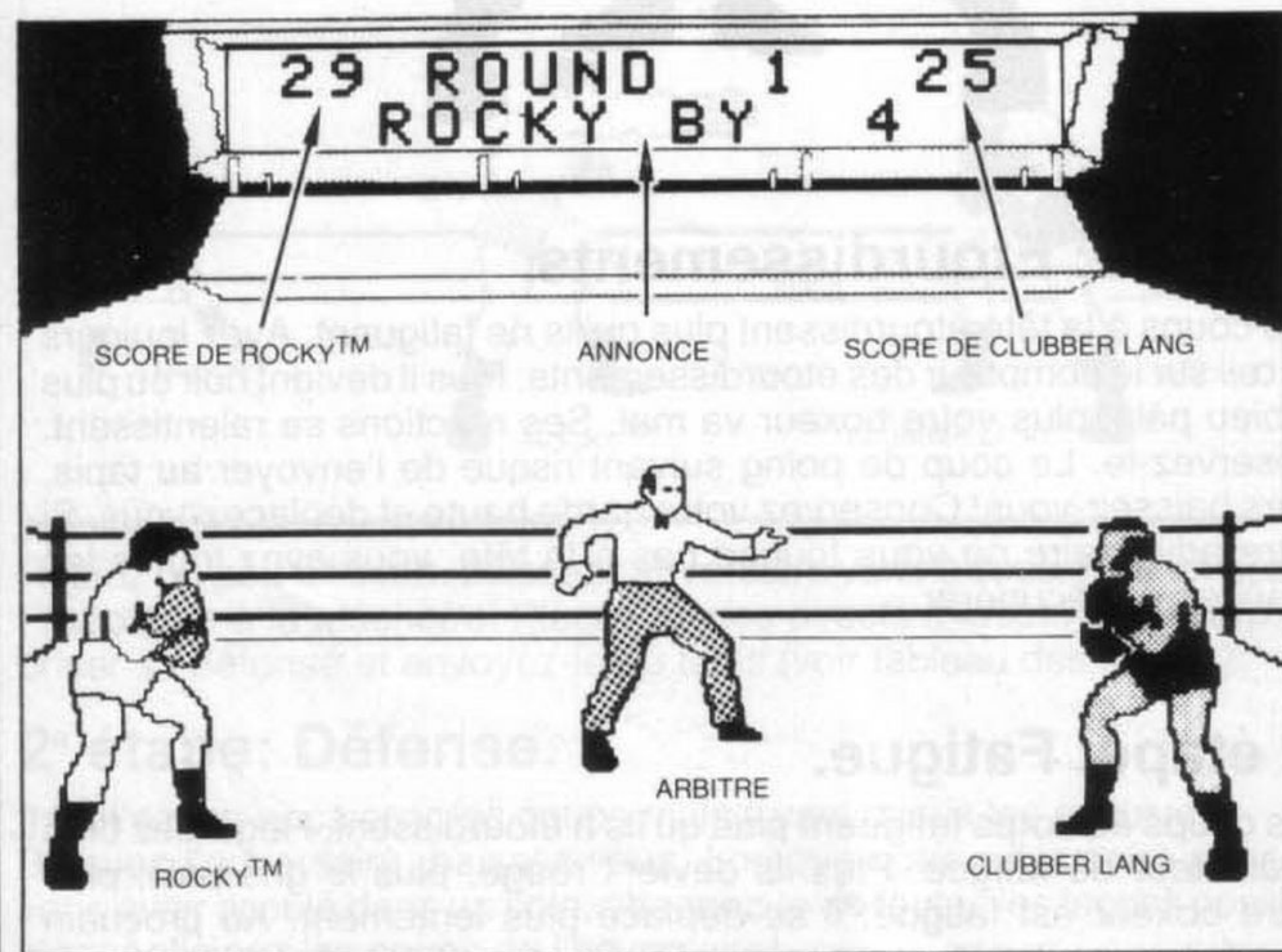
Les coups au corps fatiguent plus qu'ils n'étourdisent. Regardez bien l'indicateur de fatigue. Plus ils devient rouge, plus le gris pâlit, plus votre boxeur est fatigué: il se déplace plus lentement. Au prochain round, il se sentira mieux.

6^e étape: Petits conseils.

Si votre boxeur est étourdi, protégez sa tête. S'il est fatigué, protégez son corps. Mais faites attention: vous baisser ne vous met pas à l'abri des coups au corps. Lors d'un round, votre boxeur récupère facilement d'un étourdissement, plus lentement de la fatigue. Si votre adversaire est à terre, votre boxeur récupère plus vite après un étourdissement. Entre deux rounds, il récupère plus vite de sa fatigue que d'un étourdissement. Restez vigilant.

7^e étape: Retour au coin.

A la fin de chaque round (qui dure une minute), ROCKY™ et Clubber Lang retournent dans leur coin respectif. Une annonce vous dit qui a gagné le round et par combien de points. Les scores sont affichés au-dessus de ce message.



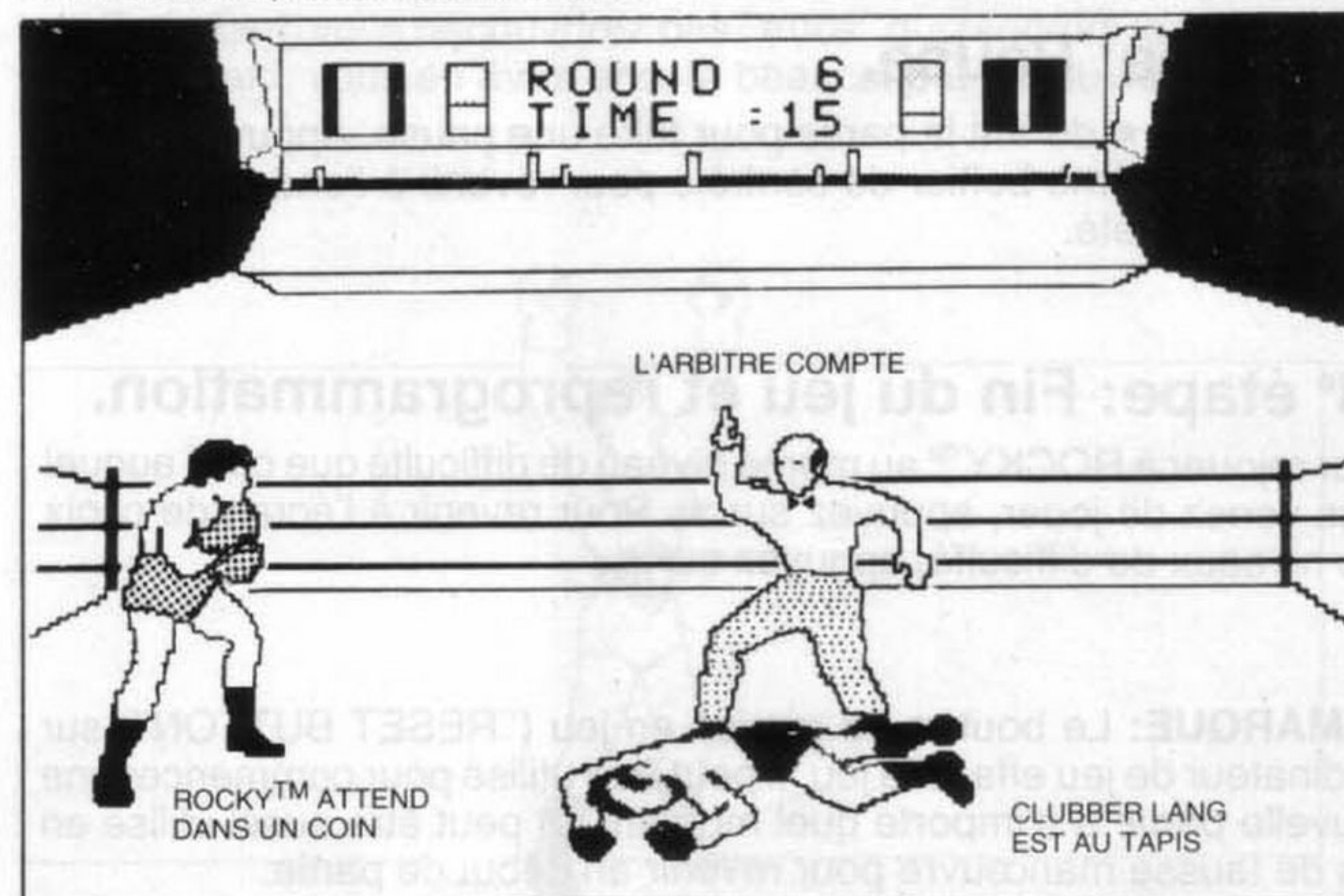
8^e étape: Qui a l'avantage?

Avec votre levier de direction, faites déplacer votre boxeur latéralement à l'intérieur du ring suivant trois niveaux.

Remarquez que ROCKY™ combat toujours sur le côté gauche du ring et Clubber Lang toujours sur la droite. Chacun frappe avec son droit et bloque avec son gauche. Voici comment se servir avantageusement des positions sur le ring.

1. Si les deux boxeurs sont sur le même niveau, en se mettant en garde basse ou haute, ils protègent leur tête et leur corps. En esquivant, ils se protègent la tête.
2. Si l'un des boxeurs est en haut du ring et l'autre en bas, aucun coup n'atteint son but.
3. Si ROCKY™ est au-dessus de Clubber Lang, leur garde ne les protège ni l'un, ni l'autre. Mais en esquivant, ils se protègent la tête.
4. Si Clubber Lang est au-dessus de ROCKY™, aucun coup n'atteint sa cible.

La meilleure position défensive pour Clubber Lang est d'être au-dessus de ROCKY™. Inversement la meilleure position défensive pour ROCKY™ est d'être en-dessous de Clubber Lang. Soyez mobiles! Maintenez vos boxeurs en mouvement autant que possible. Vous connaissez maintenant les avantages de chaque position sur le ring. Au bon moment, cela vous servira!



9^e étape: KO.

Gardez les yeux sur l'indicateur d'étourdissement. S'il est devenu noir votre boxeur est très étourdi et en mauvaise posture. La foule commence à chanter les louanges de votre adversaire. Si votre boxeur est à nouveau frappé durement, il retourne au tapis. Votre adversaire se retire alors dans son coin et l'arbitre commence à compter.

10^e étape: Dans les cordes.

Si votre adversaire accule votre boxeur dans les cordes, ne paniquez pas. Esquivez, baissez-vous. Chaque fois qu'il lèvera sa garde, foncez. Rien ne remplace la surprise!

11^e étape: De round en round.

Dans les combats à deux (Head-To-Head™) vos boxeurs ont 10 rounds à tenir. Essayez de gagner chaque round avec le maximum de points. Gardez votre avance. A la fin du dernier round éclate l'hymne au vainqueur. Vous, peut-être?

12^e étape: Pause.

Appuyez sur ★ durant la partie pour faire une pause. Appuyez à nouveau sur le même boîtier de contrôle pour revenir à l'endroit où vous vous étiez arrêté.

13^e étape: Fin du jeu et reprogrammation.

Pour rejouer à ROCKY™ au même niveau de difficulté que celui auquel vous venez de jouer, appuyez sur ★. Pour revenir à l'écran de choix des niveaux de difficulté, appuyez sur #.

REMARQUE: Le bouton de remise en jeu ("RESET BUTTON") sur l'ordinateur de jeu efface le jeu. Il peut être utilisé pour commencer une nouvelle partie à n'importe quel moment, et peut être aussi utilisé en cas de fausse manœuvre pour revenir en début de partie.

SCORE

COUPS PORTES

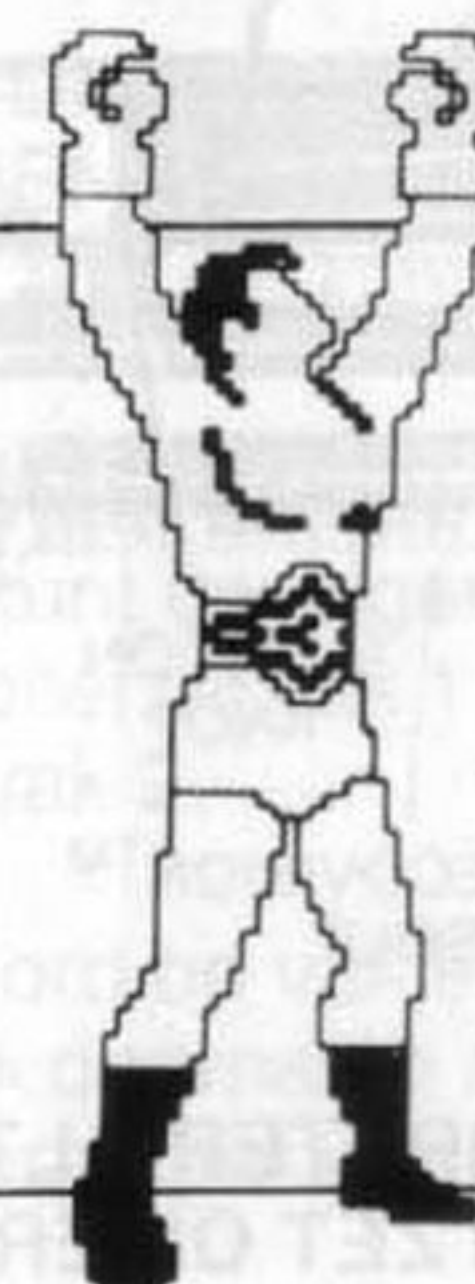
POINTS

A la garde de l'adversaire	1
Au corps	2
A la tête	2

Chaque KO rapporte 10 points.

DECOUVREZ TOUJOURS PLUS

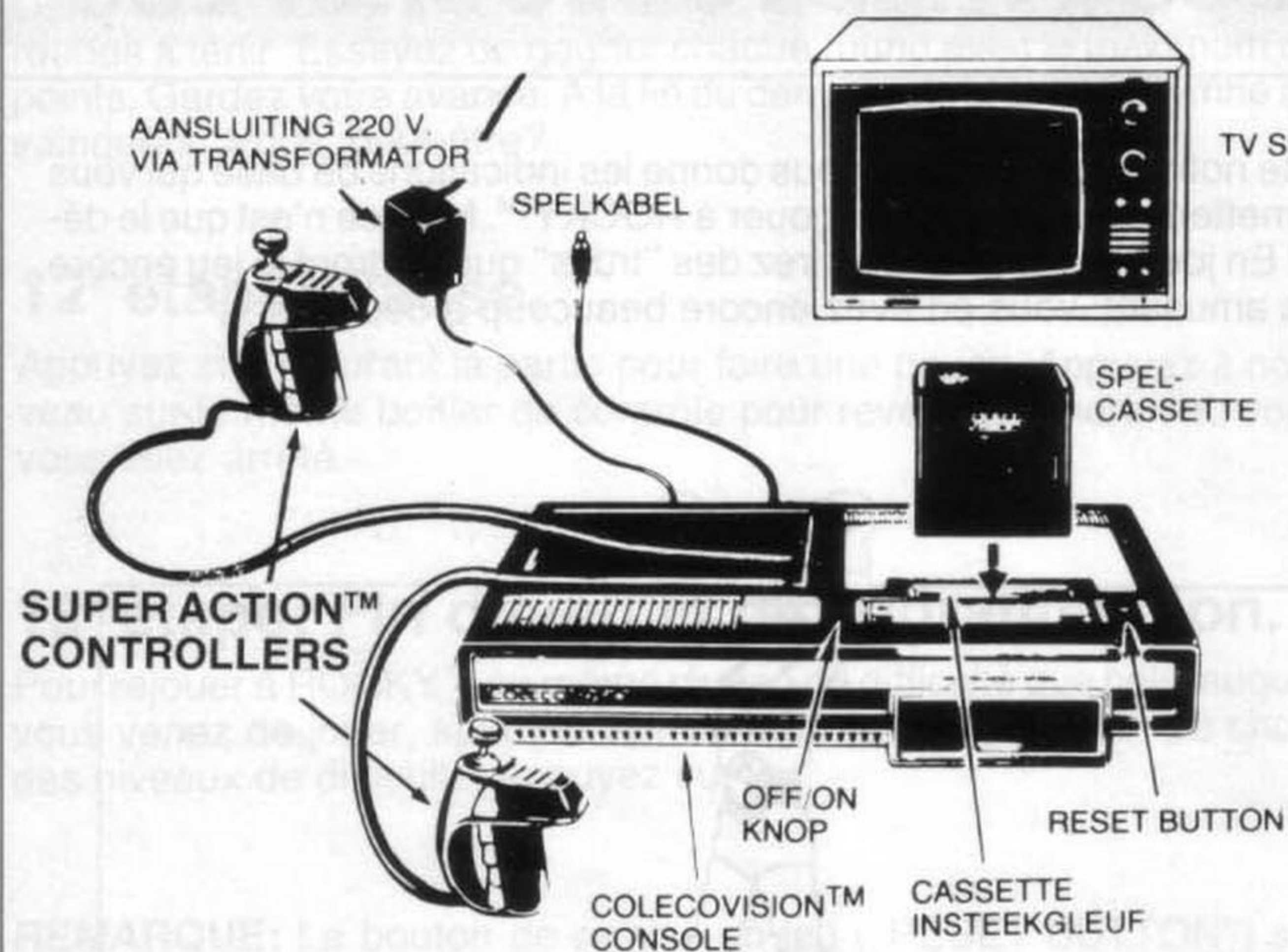
Cette notice d'instructions vous donne les indications de base qui vous permettent de commencer à jouer à ROCKY™. Mais ce n'est que le début! En jouant, vous découvrirez des "trucs" qui rendront le jeu encore plus amusant: vous en avez encore beaucoup à découvrir!



ROCKY wordt gespeeld met COLECO's SUPER ACTION controllers

Of u nu ROCKY™, de Romeinse rammer, of CLUBBER, de super sloper, bent, in beide gevallen wordt dit een van de hardste gevechten uit uw carrière! Bokshandschoenen aan, let op uw verdediging en zodra er een gaatje is, SLA!!! Blijf kijken, ontwijken. Een plaagstootje omlaag en dan een voltreffer op de maag. Snel bewegen, snelle akties brengen uw tegenstander in de war. Directe treffers leveren u punten op en maten uw tegenstander af. Blijf kijken en slaan tot u hem neerhaalt. Ga naar uw hoek en let op hoe de scheidsrechter de tegenstander uittelt. Er is een nieuwe KAMPIOEN!!!

HET SPEELKLAAR MAKEN



LET EROP DAT UW SPELCOMPUTER ALTIJD "UIT" IS VOOR U EEN NIEUWE CASSETTE ERIN ZET OF ERUIT HAALT

Kies een van de spelmogelijkheden

Druk op de RESET knop en het titelscherm verschijnt op uw TV. Wacht even en dan verschijnt het scherm met de keuzemogelijkheden, waaruit u kunt kiezen. Om het spel van uw keuze te kunnen spelen drukt u op het betreffende vakje van één van de toestenborden.

Een spel voor één speler

Bij de mogelijkheden 1 tot 4 bent u ROCKY™. Bij 5 tot 8 bent u CLUBBER. U bokst tegen de computer en dat valt lang niet mee! Om te spelen gebruikt u de controller, waarmee u de spelkeuze gemaakt heeft.

Let op! Hoe beter u bij dit spel voor één speler bokst, des te beter gaat uw computer-gestuurde tegenstander er tegenaan. Als een goede bokser leert hij snel uw aanvals- en verdedigingstaktiek en doet er zijn voordeel mee.

SKILL 1 (vakjes 1 en 5) Dit is het gemakkelijkst en geschikt voor beginners. Uw computer-tegenstander reageert niet zo snel. De match duurt DRIE ronden

SKILL 2 (vakjes 2 en 6) De reacties van uw tegenstander zijn sneller en de wedstrijd duurt VIJF ronden.

SKILL 3 (vakjes 3 en 7) Dit is net zo moeilijk als in de speelhal en de match duurt TIEN ronden.

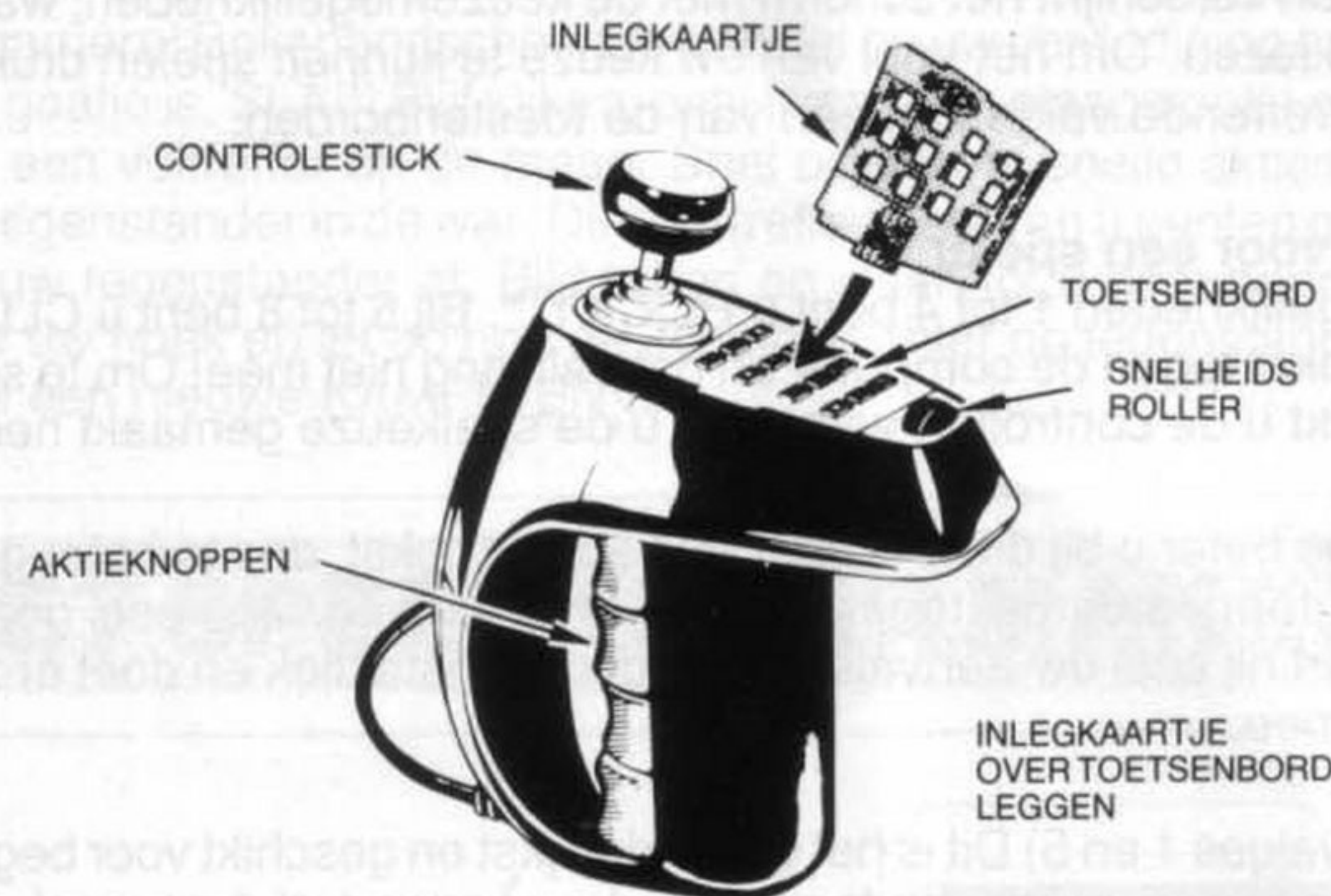
SKILL 4 (vakjes 4 en 8) Dit is een echte kampioenswedstrijd en duurt dan ook VIJFTIEN ronden.

EEN GEVECHT VAN MAN TEGEN MAN

U drukt op vakje 9 en u kunt uw eigen tegenstander kiezen. Als ROCKY™ gebruikt u de controller uit vak 1 en CLUBBER bokst voor de speler met de controller uit vak 2.

Indien u op het toetsenbord op vakje 0 drukt ziet u een demonstratiepartij van ROCKY™. Druk daarna op # en u kunt uw eigen keuzemogelijkheid weer op het scherm brengen.

GEBRUIK VAN DE CONTROLLERS



- 1. Controlestick:** Gebruik de controlestick om uw bokser te laten bewegen door de ring.
- 2. Toetsenbord:** Met de vakjes op het toetsenbord kunt u een spel kiezen. Indien u na het spel op * drukt komt dezelfde spelmogelijkheid terug. Met het vakje # kunt u een andere spelmogelijkheid kiezen.
- 3. Aktieknoppen:** Kijk naar het inlegkaartje. Iedere aktieknop heeft een speciale functie zoals aangegeven met een kleurencode op het kaartje.

STOTEN:

geel rechtse stoot naar het hoofd
 oranje de bokser duikt om zijn hoofd te beschermen

VERDEDIGING:

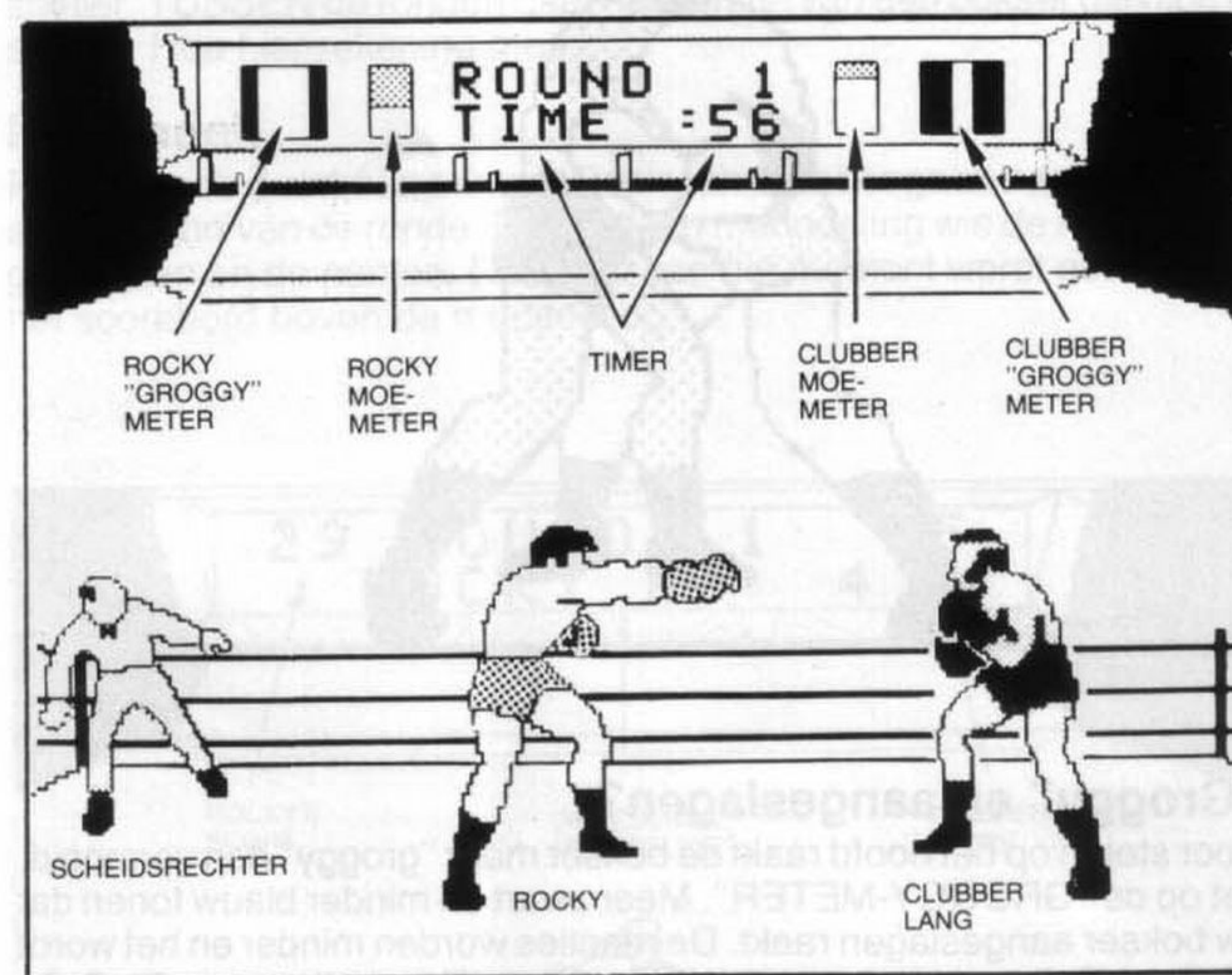
purper linkerhand beschermt hoofd en lichaam
 blauw de bokser duikt om zijn hoofd te beschermen

De snelheidsroller wordt niet gebruikt bij ROCKY™.

HET SPELEN

Eerste ronde.

Rocky en Clubber verschijnen in de ring, klaar om te beginnen. Met de controlestick stuurt u uw bokser naar het midden van de ring. Blijf bewegen, laat uw tegenstander volgen.



Probeer uw opponent op het lichaam te raken. Dan een stoot naar zijn kaak. U krijgt punten voor rake stoten op het hoofd en lichaam. Ook indien u door de verdediging breekt en uw tegenstander vloert (zie DE SCORE).

Verdediging!

Alleen een gek stapt in de ring om een aframmeling te krijgen. Vang de stoten op, buk! Zodra uw tegenstander denkt u in een hoek gedreven te hebben raak hem dan, maar wat u ook doet laat uw opponent in het onzekere.

In de clinch!

Als de bokkers te dicht bij elkaar komen gaan ze hangen. De scheidsrechter geeft "break" en de wedstrijd kan doorgaan.



"Groggy" en aangeslagen?

Door stoten op het hoofd raakt de bokser meer "groggy" dan vermoeid. Let op de "GROGGY-METER". Meer zwart en minder blauw tonen dat uw bokser aangeslagen raakt. De reacties worden minder en het wordt uitkijken, want met iedere volgende rake stoot kan hij neergaan. Ga in de verdediging, blokkeer de stoten van uw tegenstander en u maakt een redelijke kans het einde van de ronde te halen, zodat u weer kunt herstellen.

MOE?

Door stoten op het lichaam raakt u meer vermoeid dan aangeslagen. Let op de MOE-meter. Hoe meer rood en minder grijs des te vermoeider is uw bokser. Hij beweegt langzamer. Probeer de volgende ronde te halen dan gaat het weer beter.

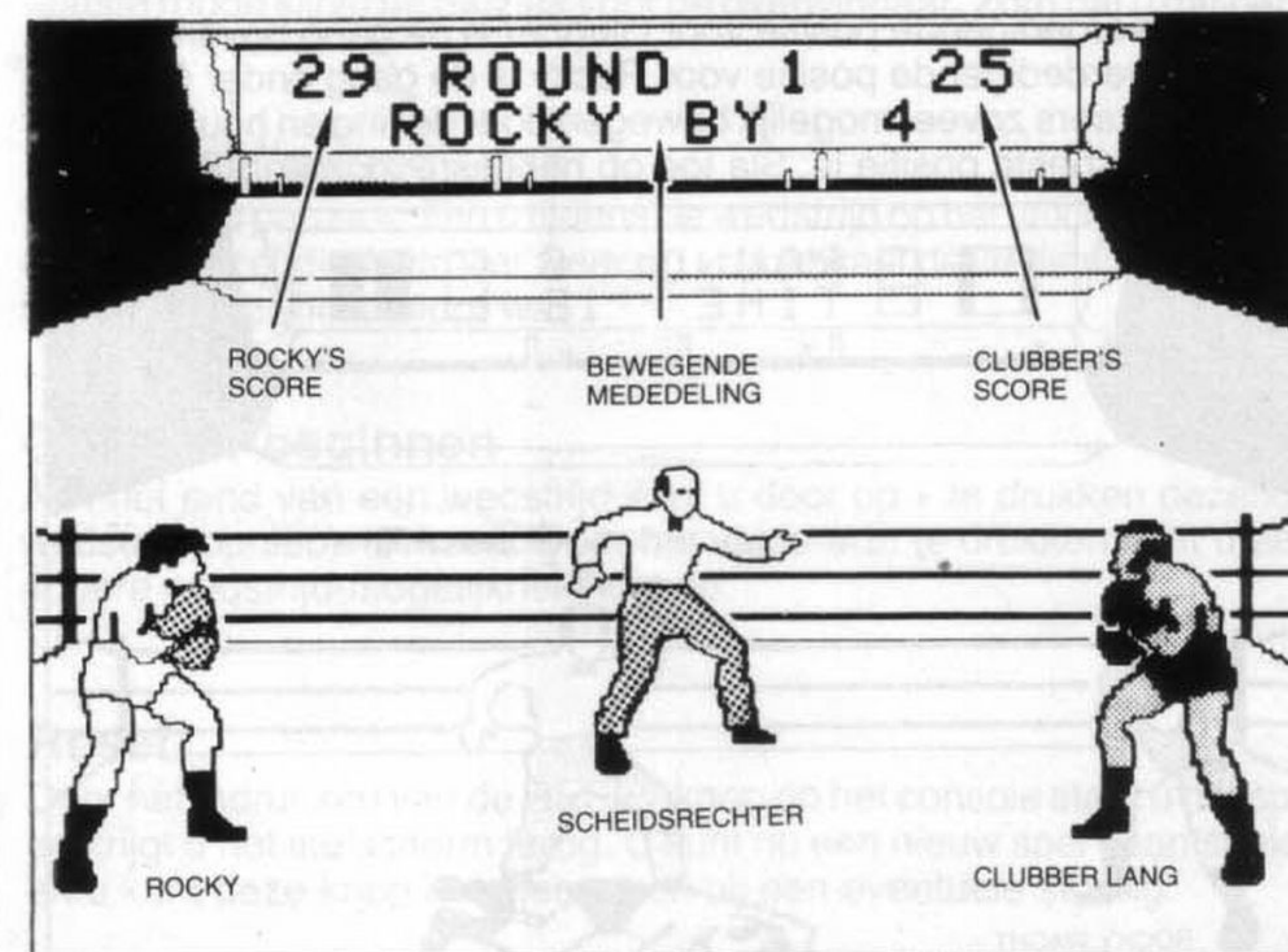
Enkele aanwijzingen

Een bokser, die "groggy" is moet zijn hoofd beschermen. Een vermoeide bokser moet erop letten dat hij geen stoten op het lichaam krijgt. LET OP: Bukken alleen geeft geen bescherming tegen stoten.

Een "groggy" bokser herstelt sneller dan een vermoeide bokser. Indien uw bokser kans ziet de tegenstander neer te halen, gaat het herstel nog sneller. TUSSEN de ronden gaat het herstel van een bokser die moe is sneller. Hou hier rekening mee.

In de hoek

Iedere ronde duurt één minuut. Rocky en Clubber gaan naar hun hoek aan het eind van de ronde. Er volgt een mededeling wie de ronde heeft gewonnen en de punten. De stand van het moment wordt getoond op het scorebord boven de mededeling.

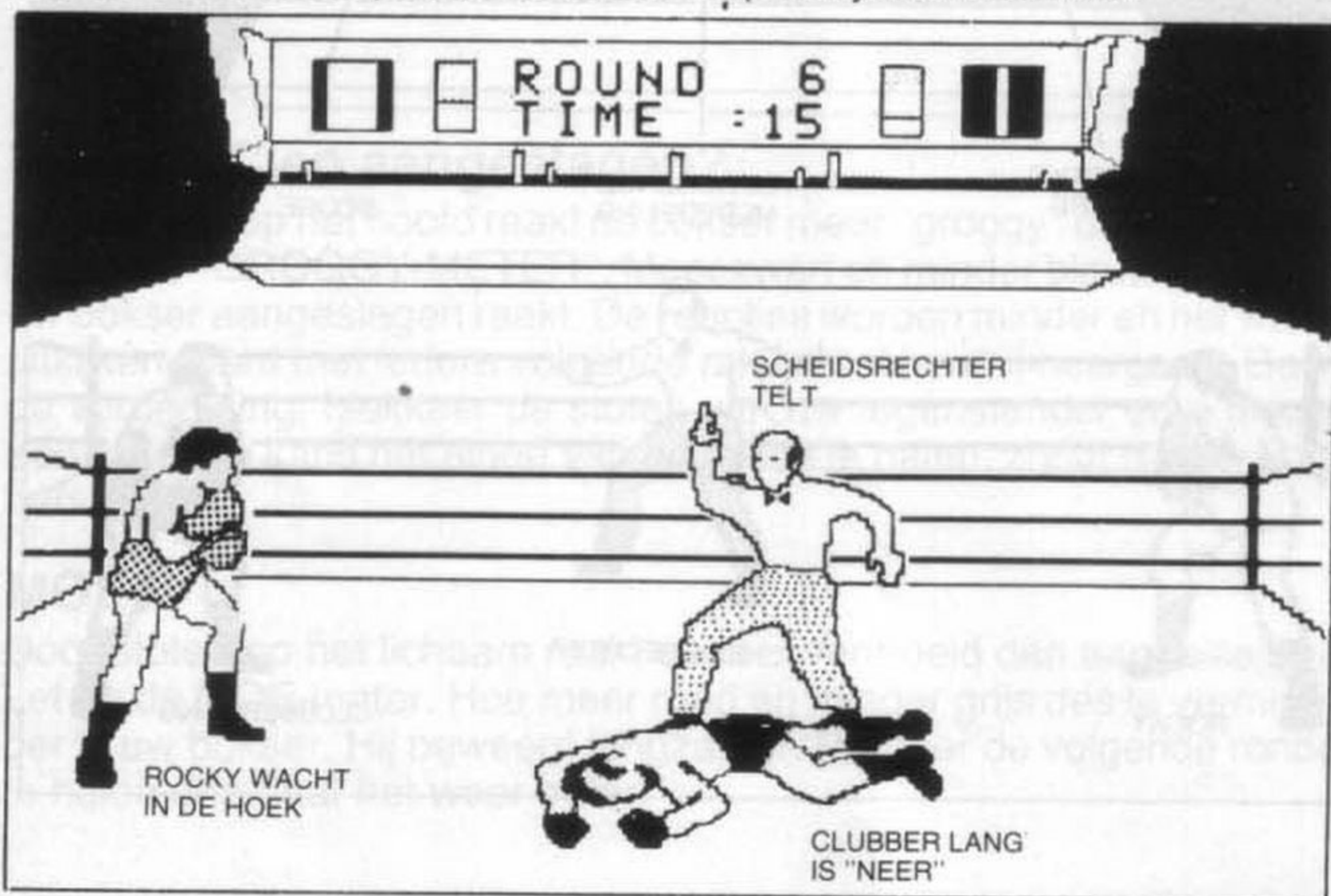


Wie heeft voordeel

Beweeg de controlestick op en neer. Uw bokser kan drie "gangen" door de ring volgen. U zult merken dat Rocky altijd links in de ring staat en Clubber rechts. Iedere bokser stoot met zijn rechter en blokkeert met zijn linker. Hier volgen enkele tips om de positie van uw bokser zo goed mogelijk te benutten.

1. Als beide bokkers zich in dezelfde gang bevinden beschermt een "block" zowel hoofd als lichaam. Bukken "duck" beschermt alleen het hoofd.
2. Als één bokser in de bovenste gang is en de andere in de onderste kunnen ze elkaar niet raken.
3. Als Rocky in de gang direct naast Clubber is geeft een "block" geen bescherming. Bukken beschermt wel het hoofd.
4. Als Clubber in de gang naast en boven Rocky is, kan hij met zijn stoten geen doel treffen.

De beste verdedigende positie voor Clubber is de gang boven Rocky. De beste verdedigende positie voor Rocky is de gang onder Clubber. Laat de bokkers zoveel mogelijk bewegen door de ring en hou in de gaten waar de beste positie is. Sla toe op het juiste moment!



In de touwen

Raak niet in paniek als uw tegenstander u in de touwen drukt. Blijf verdedigen en bukken en stoot toe op het moment dat hij zijn arm laat zakken. Er gaat niets boven een verrassingsaanval!

Naar het canvas

Hou de "groggy" meter in de gaten. Zodra deze helemaal zwart is, is uw bokser "groggy" en in grote moeilijkheden. De menigte juicht en iedere volgende rake klap kan hem laten neergaan. Uw tegenstander gaat naar zijn hoek en de scheidsrechter begint te tellen.

Ronde na ronde

Bij een wedstrijd TEGEN ELKAAR boksen de kemphanen de volle tien ronden. Probeer iedere ronde zoveel mogelijk punten te scoren. Na de laatste ronde klinkt de muziek voor de overwinnaar. Zorg dat u dat bent!

Speciaal "pauze" vak

Er komt een pauze indien u tijdens de wedstrijd op het vakje * drukt. Zodra u op dezelfde controller weer op * drukt gaat de wedstrijd verder op het punt waar hij gestopt was.

Opnieuw beginnen

Aan het eind van een wedstrijd kunt u door op * te drukken dezelfde wedstrijd opnieuw boksen. Door het vakje # in te drukken kunt u een andere wedstrijd-mogelijkheid kiezen.

Reset

Door het indrukken van de RESET knop op het console stopt u het spel en krijgt u het titelscherm terug. U kunt nu een nieuw spel gaan spelen en u kunt deze knop ook gebruiken bij een eventuele storing.

SCORE

SOORT STOOT

PUNTEN

Op de verdediging 1 punt

Op het lichaam 2 punten

Op het hoofd 2 punten

Voor iedere keer dat uw tegenstander neergaat krijgt u 10 punten

HET ONTDEKKEN

Dit instructieboekje geeft u de basisinformatie om ROCKY™ te kunnen spelen, maar het is slechts een begin. U zult bemerken dat deze spel-cassette nog vele speciale mogelijkheden bevat, die de wedstrijd, iedere keer dat u speelt, opwindender kunnen maken.

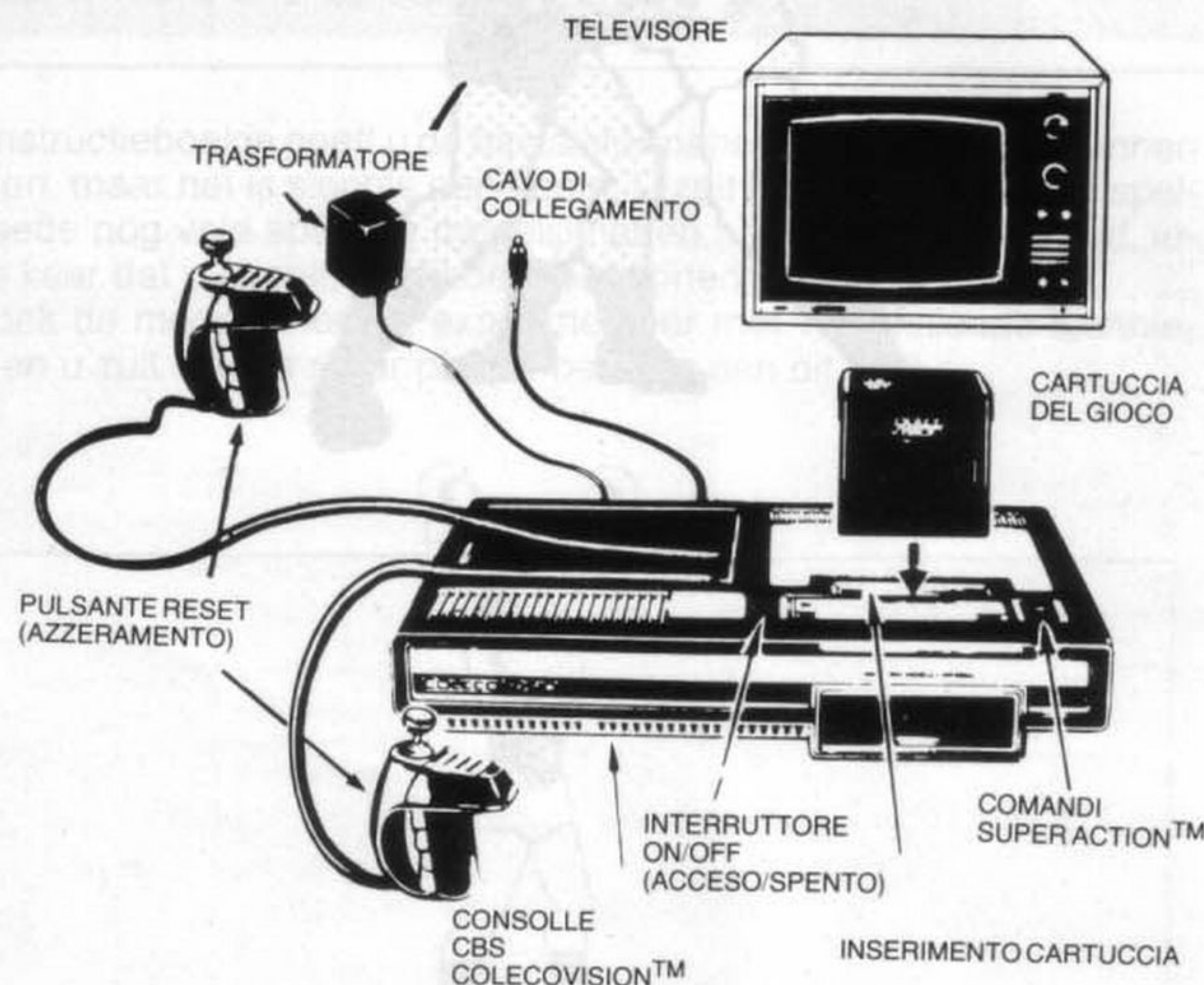
Ontdek de mogelijkheden, experimenteer met verschillende technieken en u zult steeds meer plezier beleven aan dit spel.



DESCRIZIONE DEL GIOCO

Sia che voi siate l'italiano Stallone o Clubber Lang, vi trovate sul ring con il più forte avversario della vostra carriera. Mettetevi i guantoni, cercate un'apertura e piazzate il vostro pugno. Toccate e incrociate, schivate, colpite al corpo. Confondete l'avversario con un'azione veloce. I colpi diretti vi fanno guadagnare punti man mano che indebolite l'avversario. Continuate a colpirlo fino a che non cade al tappeto. Andate poi al vostro angolo ed attendete che l'arbitro conti. Siete il nuovo campione del mondo!

COME PREPARARSI A GIOCARE



Scegliete la vostra sfida

Premete il pulsante RESET (Azzeramento) ed il titolo comparirà sul teleschermo. Attendete che compaia la lista dei GAME OPTION (opzioni di gioco). La lista si compone di 10 opzioni di gioco. Selezionate un'opzione di gioco premendo il tasto corrispondente sulla tastiera di uno qualsiasi dei comandi.

Incontri con un solo giocatore

Nelle opzioni di gioco da 1 a 4 siete ROCKY™; nelle opzioni da 5 a 8 siete Clubber Lang. Il computer giocherà contro di voi e sarà un duro avversario! Usate lo stesso comando che avete impiegato per selezionare l'opzione di gioco.

Fate attenzione, negli incontri con un solo giocatore, meglio vi comporterete sul ring e meglio combatterà il vostro avversario comandato dal computer. Come tutti i buoni pugili, imparerà a conoscere le vostre tattiche nel corso dell'incontro.

Difficoltà 1 (Opzioni di gioco 1 e 5) è il livello più facile, adatto per i principianti. Negli incontri con un solo giocatore le reazioni del computer del vostro avversario sono più lente del normale. L'incontro dura 3 riprese.

Difficoltà 2 (Opzioni di gioco 2 e 6) L'azione è più dura ed il vostro avversario risponde più velocemente. L'incontro dura 5 riprese.

Difficoltà 3 (Opzioni di gioco 3 e 7) Il livello di difficoltà è lo stesso che si può incontrare in una versione da sala-giochi. L'incontro dura 10 riprese.

Difficoltà 4 (Opzioni di gioco 4 e 8) E' la sfida più dura! L'incontro dura 15 riprese.

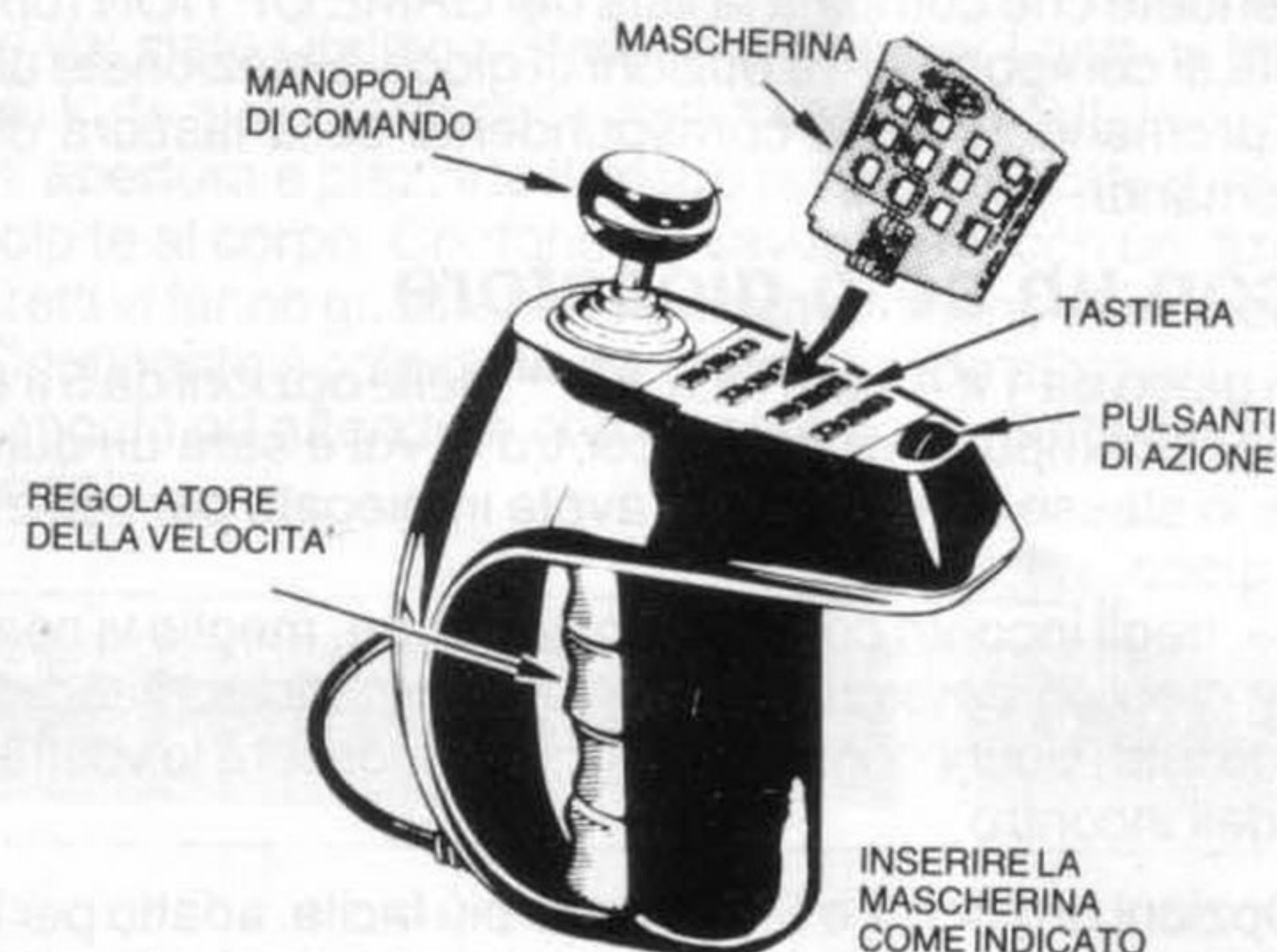
ROCKY HEAD-TO-HEAD™ (testa-a-testa) (Due giocatori insieme)

Premete l'opzione 9 per incontrarvi con un altro giocatore. ROCKY™ combatte per il giocatore che usa il comando nella presa n. 1. Clubber Lang combatte per il giocatore che usa il comando inserito nella presa n. 2.

Dimostrazione!

Premete il tasto O per vedere una dimostrazione di ROCKY™. Premete il tasto # per interrompere la dimostrazione e ritornare alla lista delle opzioni di gioco.

COME USARE I VOSTRI COMANDI



1. Manopola di comando: Usate la manopola di comando per muovere il vostro pugile avanti, indietro e sui lati del ring.

2. Tastiera: I pulsanti della tastiera vi permettono di selezionare le opzioni di gioco per giocare a ROCKY™. Premete ★ alla fine dell'incontro per ripetere il gioco con la stessa opzione di gioco. Premete # dopo l'incontro per ritornare allo schermo delle opzioni di gioco per selezionare una sfida diversa.

3. Pulsanti di azione: Controllate la mascherina. Ogni pulsante di azione ha una specifica funzione come indicato e codificato a colori sulla mascherina della tastiera.

Pugni

Giallo destro al viso
Arancione destro al corpo

Difesa

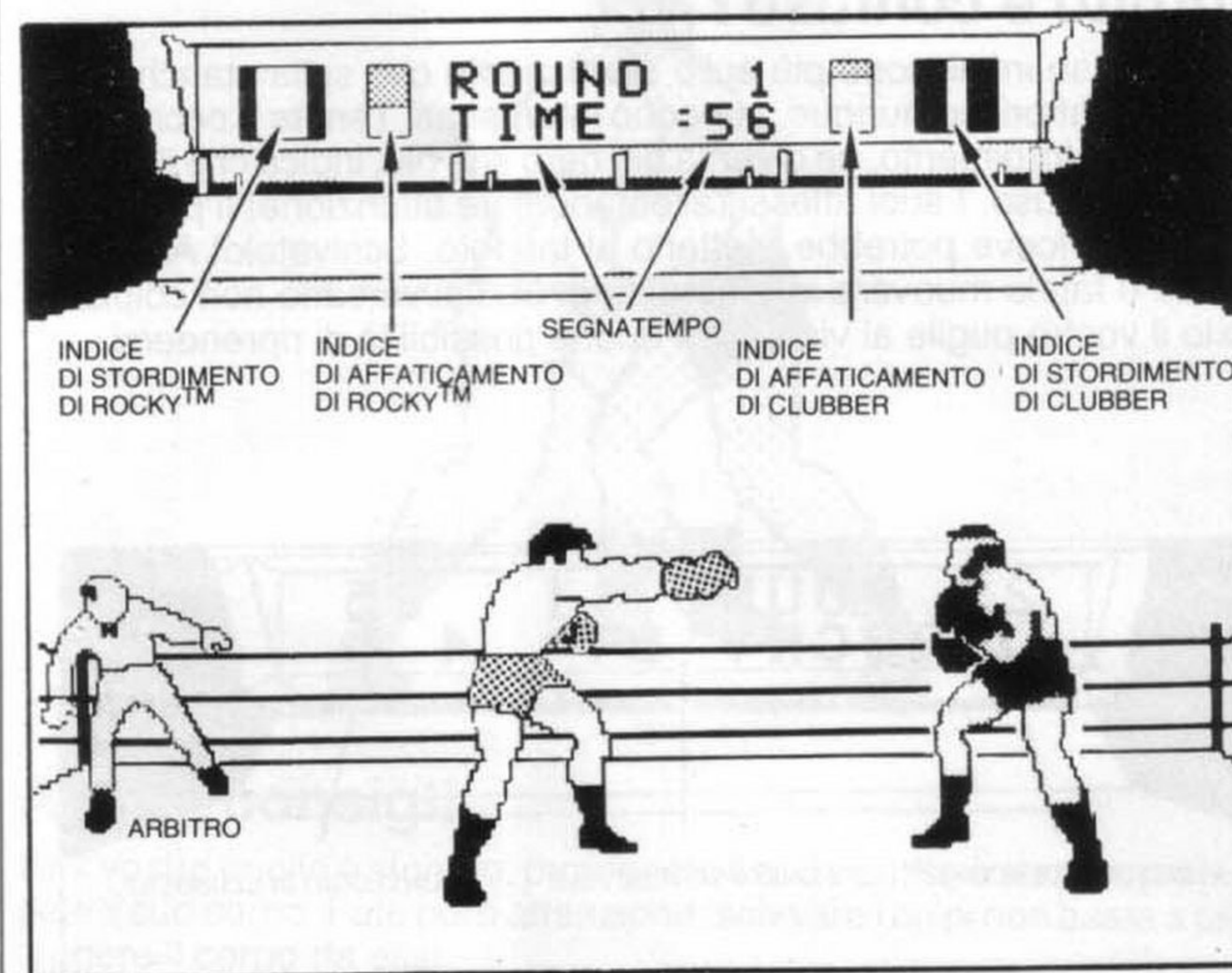
Rosso mano sinistra difende viso e corpo
Blu il pugile si abbassa per difendere il viso

Nel gioco ROCKY™ non viene usato il regolatore di velocità.

ECCO COME SI GIOCA

Primo round

ROCKY™ e Clubber compaiono sul ring, pronti a combattere. Suona la campana. Premete la manopola di comando per dirigere il vostro pugile al centro del ring. Siate rilassati.



Lasciate che il vostro avversario venga verso di voi. Poi, colpite al corpo, cercate di colpire la mascella! Guadagnate punti piazzando colpi al viso ed al corpo, passando la guardia del vostro avversario e mandandolo al tappeto (vedere Punteggio).

Difesa!

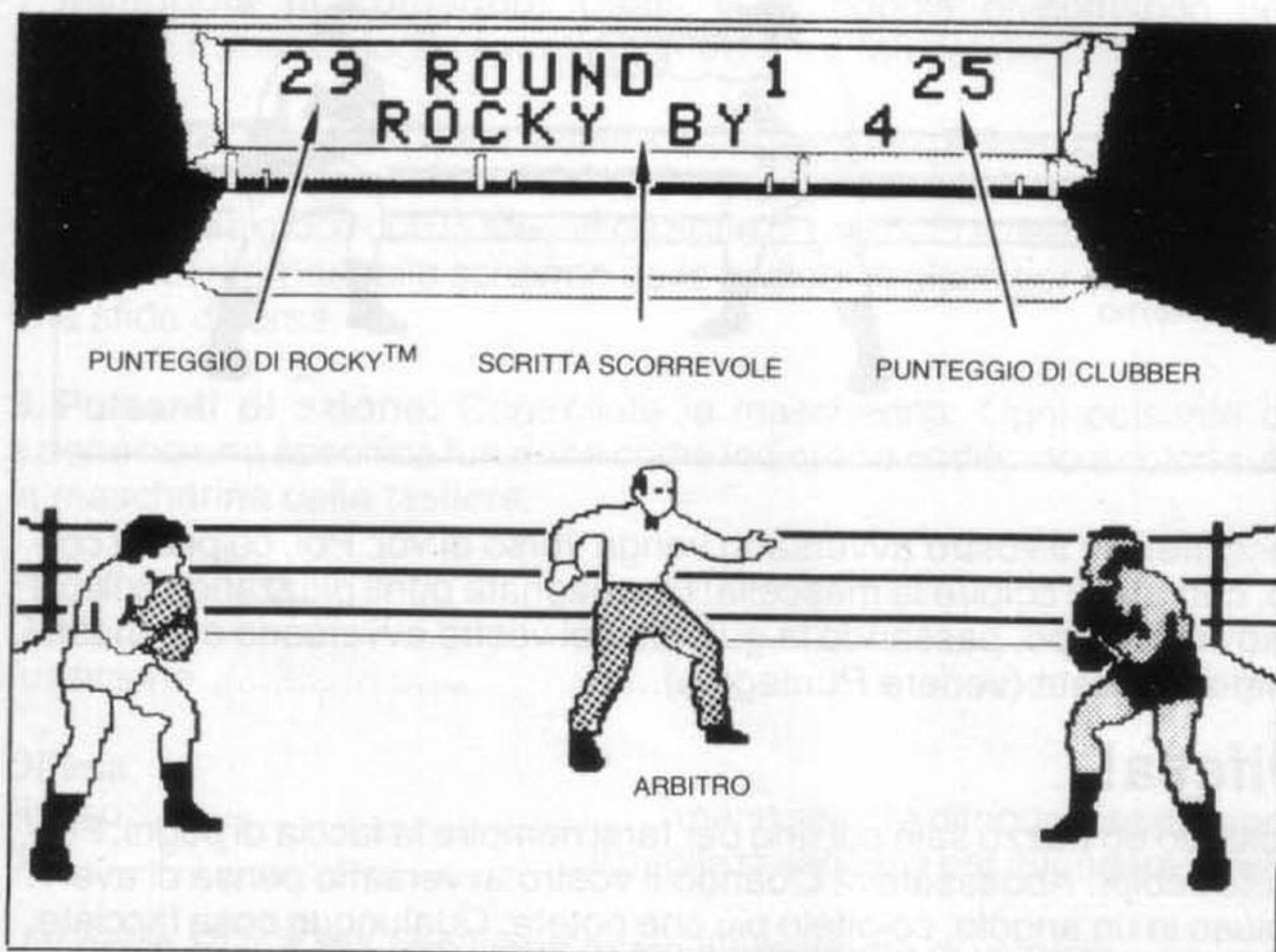
Soltanto un pazzo sale sul ring per farsi riempire la faccia di pugni. Fermate i colpi. Abbassatevi! Quando il vostro avversario pensa di avervi chiuso in un angolo, colpitelo più che potete. Qualunque cosa facciate, continuate a confondere il picchiatore.

Presa corpo a corpo

Se Clubber e ROCKY™ si avvicinano troppo, entrano in corpo a corpo. L'arbitro li separa e si ritorna a combattere.

Stordito e confuso?

I colpi al viso influiscono più sullo stordimento che sulla stanchezza; entrambi i fattori, comunque, vengono interessati. Tenete d'occhio l'indicatore di stordimento, se diventa più nero che blu, indica che il vostro pugile è confuso. I suoi riflessi rallentano, fate attenzione! Il prossimo pugno che riceve potrebbe metterlo al tappeto. Schivatelo! Alzate la guardia e fatelo muovere intorno al ring. Se l'avversario non colpisce subito il vostro pugile al viso, avrà buone possibilità di riprendersi.



Stanco?

I pugni al corpo influiscono più sulla stanchezza che sullo stordimento, ma entrambi i fattori vengono interessati. Guardate l'indicatore di affaticamento. Se diventa più rosso che grigio, la stanchezza del vostro pugile aumenta. Si muove più lentamente. Aspettate fino al prossimo round, si sentirà meglio!



Alcuni consigli

Se il vostro pugile è stordito, proteggete il suo viso; se è stanco, proteggete il suo corpo. Fate però attenzione: schivare i colpi non basta a proteggere il corpo da essi.

Durante una ripresa, il vostro pugile recupera rapidamente dallo stordimento, più lentamente dalla fatica. Dopo un knockdown (abbattimento) da parte dell'avversario, il vostro pugile recupera dallo stordimento ancora più rapidamente. Tra una ripresa e l'altra, comunque, recupera più rapidamente dalla stanchezza che dallo stordimento. Fate attenzione!

Al vostro angolo

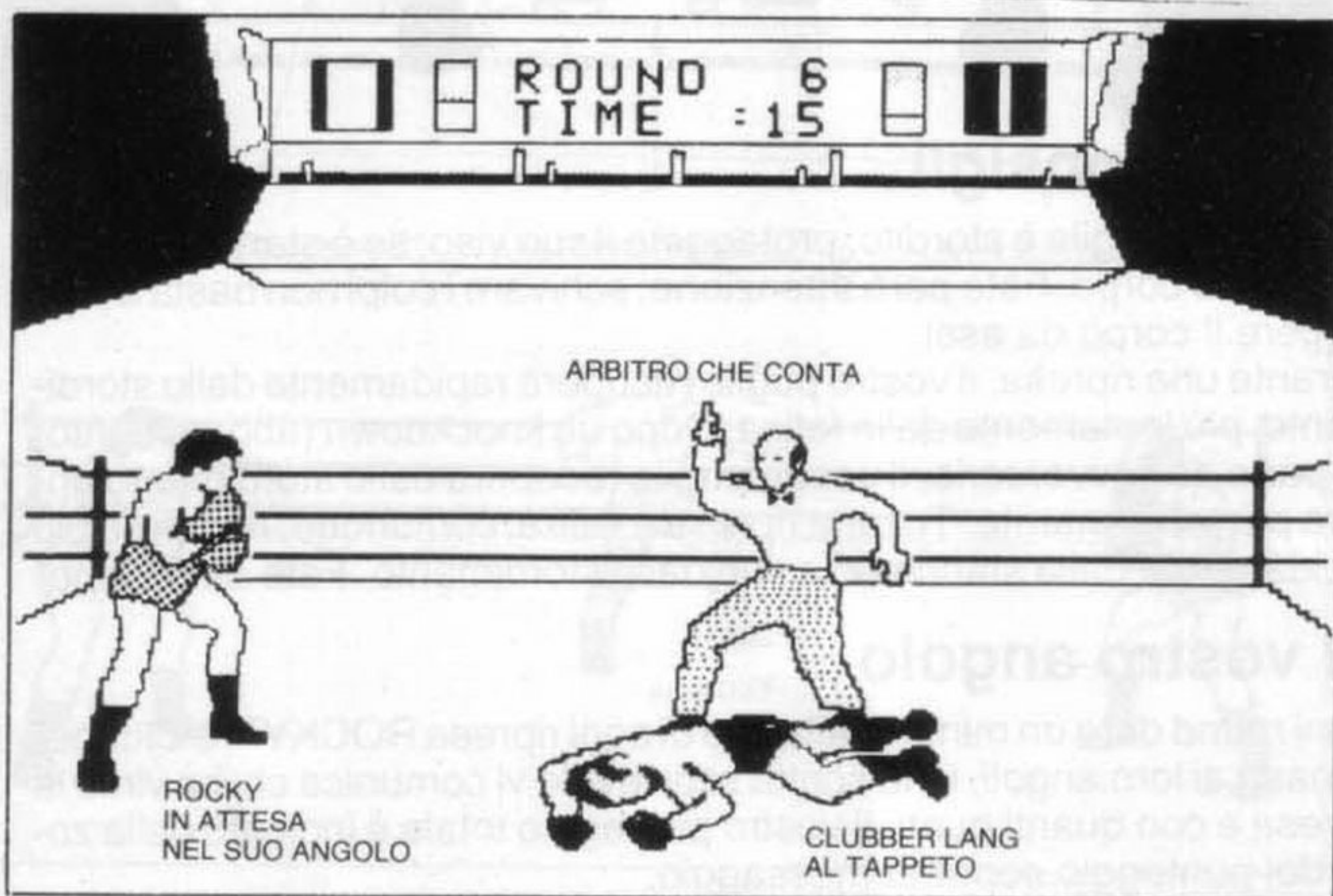
Ogni round dura un minuto. Alla fine di ogni ripresa ROCKY™ e Clubber tornano ai loro angoli. Una scritta scorrevole vi comunica chi ha vinto la ripresa e con quanti punti. Il vostro punteggio totale è indicato nella zona del punteggio sopra al messaggio.

Chi è avvantaggiato?

Muovete la manopola di comando avanti e indietro. Il vostro pugile si può muovere su e giù in tre "fasce" del ring. Ricordatevi che ROCKY™ combatte sempre sulla sinistra del ring, Clubber sempre sulla destra. Ognuno dei due pugili combatte colpendo sempre con la destra e para con la sinistra. Ecco come usare la posizione del pugile a proprio vantaggio:

1. Se entrambi i pugili si trovano nella stessa fascia del ring, la parata protegge sia il viso che il corpo, la schivata protegge il viso.
2. Se uno dei pugili è nella fascia più alta e l'altro nella fascia più bassa, nessun pugno va a segno.
3. Se ROCKY™ si trova su una fascia più in alto di Clubber, le parate non proteggono alcuno dei pugili. La schivata protegge il viso.
4. Se Clubber è una fascia più in alto di ROCKY™, nessun pugno va a segno.

La migliore posizione di difesa di Clubber è quella nella fascia superiore a ROCKY™. La migliore posizione di difesa di ROCKY™ è quella nella fascia inferiore a Clubber. Fate muovere i vostri pugili il più possibile. Ora sapete dove sta il vantaggio per ognuno; al momento giusto approfittatene!



Knockdown (abbattimento)!

Tenete d'occhio l'indicatore di stordimento. Se diventa tutto nero, il vostro pugile è pesantemente stordito ed è nei guai. Il pubblico comincia ad incitare. Se il vostro pugile viene ancora colpito duramente, va al tappeto. Il vostro avversario torna al suo angolo, mentre l'arbitro comincia a contare.

Alle corde

Se l'avversario fa indietreggiare il vostro pugile contro le corde, niente paura. Muovetevi su e giù. Cercate di sferrare un pugno improvviso, mentre il suo braccio si abbassa. Non c'è niente di meglio che coglierlo di sorpresa!

Round dopo round

Con ROCKY™ HEAD-TO-HEAD™ i vostri pugili combattono per ben dieci riprese. Provate a vincere ogni ripresa con più punti possibile. Mantenete il vantaggio; alla fine dell'ultima ripresa verrà suonato il motivo conduttore in onore del campione. Sarete voi?

Possibilità di pausa speciale

Premete il tasto ★ nel corso del gioco per interromperlo. Premete nuovamente il tasto ★ sullo stesso comando per riprendere il gioco al punto in cui l'avete lasciato.

Per ricominciare

Alla fine di un incontro premete il tasto ★ per ripetere il gioco di ROCKY™ con la stessa opzione di gioco. Premete il tasto # per ritornare alla lista di opzioni di gioco sullo schermo e selezionare una sfida diversa.

RESET (Azzeramento)

Il pulsante RESET sulla consolle interrompe il gioco e vi riporta al titolo del gioco. Può anche essere usato per iniziare un nuovo incontro in qualsiasi momento e può essere utilizzato anche nel caso si verificano difetti di funzionamento nel corso del gioco.

COLECOBOX Art

www.colecoboxart.com