

Screen Shots:
Various



Commodore 64



Amstrad



Now you can experience the fast and furious sport without risking life or limb, because Frank Bruno, one of the World's greatest ever boxers, presents the World's Greatest Boxing Game.

Vous pouvez maintenant éprouver ce sport rapide et violent sans risquer votre vie ou votre cou car Frank Bruno, un des plus grands boxeurs du monde, présente le plus grand jeu de boxe du monde.

Ahora puedes experimentar las emociones de este rápido y violento deporte sin arriesgar tu vida... ni tu cara. Porque Frank Bruno, uno de los más grandes púgiles de todos los tiempos, presenta el más importante campeonato de boxeo del mundo.

Jetzt haben Sie Gelegenheit, selbst aktiv teilzunehmen, ohne dabei Leib und Leben zu riskieren: Frank Bruno, einer der ganz Großen, präsentiert hier das größte Boxerspiel der Welt.

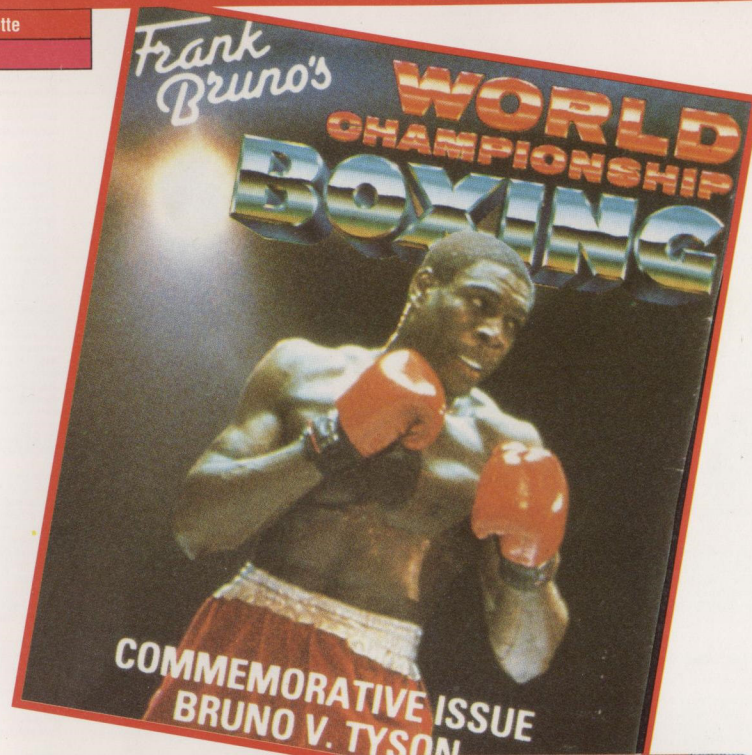
Ora potete sperimentare la velocità e la furia del pugilato senza rischiare né vita né arto perché Frank Bruno, uno dei più grandi pugili di tutti i tempi, presenta il Miglior Gioco di Pugilato del Mondo.

Commodore 64/128 Cassette

Commodore 64/128 Disk

Frank
Bruno's
WORLD CHAMPIONSHIP
BOXING

Title Code
148



FRANK BRUNO'S WORLD CHAMPIONSHIP BOXING

SPECTRUM		
Guard Up	1	
Duck	Q	
Guard Down	A	
Right Hook /Uppercut	Bottom Row	
Dodge Left	U	
Left Punch	I	
Right Punch	O	
Dodge Right	P	
Game Abort	Caps Shift/Space	

AMSTRAD/SCHNEIDER	COMMODORE 64/128
PLAYING INSTRUCTIONS	Single Joystick in Port 2
Guard Up	1
Duck	Punch Left
Guard Down	A
Right Hook /Uppercut	SPACEBAR
Dodge Left	K
Left Punch	L
Right Punch	O
Dodge Right	L
Game Abort	(on cursor control pad)

Body blows are made by punching while Bruno's guards are down. Head Blows are made by punching while Bruno's guards are up. Uppercuts can be thrown while Bruno's guards are down. Right Hooks and Uppercuts can only be thrown when the K.O. indicator is flashing. See below.

Object

The object of the game is to defeat eight boxers in succession in pursuit of the Heavyweight Championship of the World. Fighting styles of each of the boxers are different, each more intelligent than the last. To defeat an opponent, 'Bruno' must achieve a 'Knock-out' by knocking him down three times during a single three minute round. To do this, Bruno must reduce his opponent's 'Status' to zero, by avoiding the blows made by the opponent and punishing the opponent when the body or head is unprotected. By making repeated successful blows, Bruno's Punch Power increases. The K.O. indicator flashes when 100% punch power is achieved, this allows you to use the Right Hook/Uppercut.

The game screen is divided in two, the top half is the score and information board, the bottom half is a perspective view of the ring.

If you win the bout!

If you win the bout then you are issued with your own personal 'Elite Video Boxing Association' card for your own use. You will notice in the inlay that we have provided you with a EVBA Membership card for your own use. Write the code in pencil, alongside the name of the next boxer. So if you have just beaten the first boxer, write the code in the space next to 'Fling Long Chop'. You may use the code to load the next boxer off tape/disc now, or at a later date. To load a boxer:

- Press the cassette/disc is on side B
- Press L on the options page
- Enter your three letter name
- Enter your Membership Code (just press ENTER without typing anything if you wish to load the first boxer back in)
- Press PLAY on the cassette player

The program will tell you what boxer it has found on the tape. If it finds a boxer that comes before the one it is searching for, then you should fast forward the tape a little bit. Conversely, if it finds a boxer that comes after the one it is searching for, then you should rewind the tape a little bit. Your membership code is valid for all versions of Frank Bruno's Boxing provided it is used with the same three letter name that you have used.

If you lose the bout.

You can repeat the current boxer whether you have won, lost or just loaded the game. Press R on the options page to do this.

LOADING INSTRUCTIONS	
Spectrum Cassette	Load""
Commodore 64/128 Cassette	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64/128 Disc	LOAD 'BOXING',8,1
Amstrad/Schneider Cassette	RUN""
Amstrad/Schneider Disc	RUN/MENU"
PC & Compatibles	Switch on machine, and insert Disk
©1988 Elite Systems Ltd	
All rights reserved worldwide. Unauthorised copying, lending, broadcasting or resale without the express permission of Elite Systems Ltd is strictly prohibited.	

FRANK BRUNO'S WORLD CHAMPIONSHIP BOXING	
SPECTRUM	
Deckung	1
Garde en haut	Esquivé
Garde en bas	A
Abandon	Caps Shift/Barre d'espacement
Crochet à droite/uppercut	Dernière rangée du clavier
Esquivé à gauche	Coup à gauche
Coup à gauche	I
Coup à droit	O
Esquivé à droit	P

AMSTRAD/SCHNEIDER	COMMODORE 64/128
Garde en haut	1
Esquivé	Q
Garde en bas	A
Esquivé à gauche	K
Coup à gauche	I
Coup à droit	O
Esquivé à droit	L
Abandon	Flèche de direction
Crochet à droite/uppercut	Barre d'espacement

Les coups au corps sont effectués en frappant alors que la garde de Bruno est abaissée. Les coups à la tête sont portés lorsque la garde de Bruno est levée. Les crochets à droite et les uppercuts ne pourront être portés que lorsque l'indicateur de K.O. clignote.

Object du jeu

L'objet du jeu est de battre huit boxeurs l'un après l'autre, tous prétendants au titre de champion du monde de la catégorie poids lourds. Chaque boxeur a un style de combat différent, chacun étant plus intelligent que le précédent. Pour battre un adversaire, Bruno devra effectuer un 'Knock-out' en envoyant au tapis trois fois au cours d'une même reprise de trois minutes. Pour cet, Bruno devra éduire le 'statut' de son adversaire à zéro en évitant les coups de son adversaire et en frappant ce dernier lorsque son corps ou sa tête ne sont pas protégés. En répétant plusieurs coups réussis, la puissance de frappe de Bruno augmentera et indicateur de K.O. se mettra à clignoter lorsqu'il atteindra 100% de la force de frappe, et vous pourrez alors utiliser votre crochet à droite/uppercut.

Le écran est divisé en deux parties, la partie supérieure est le tableau de score et d'informations et la partie inférieure est une vue en perspective de l'enceinte.

Si vous gagnez la reprise!

Lorsque vous gagnez la reprise, vous recevez votre code personnel de membre de l'association de boxe Elite Vidéo. Vous remarquerez, dans la reliure, que nous vous avons attribué une carte membre EVBA pour votre usage personnel. Ecrivez ce numéro de code au crayon en face de celui du boxeur suivant. Ainsi si vous venez de battre le premier boxeur, marquez le numéro de code pour introduire le boxeur suivant, en appuyant sur la bande/disquette, soit tout de suite ou ultérieurement. Pour l'introduction d'un boxer, on effectuera les opérations suivantes:

- Vérifier que la cassette/disquette soit placée du côté B.
- Appuyer sur L sur la page des options.
- Introduire votre nom à trois lettres.
- Introduire votre numéro de code de membre (appuyer sur ENTER seulement, sans frapper d'autres touches, si vous voulez réintroduire le premier boxeur).
- Appuyer sur PLAY du magnétophone.

Le programme vous indiquera quel boxeur il a trouvé sur la bande. Lorsqu'il trouve un boxeur qui précède ou un qui suit celui qu'il recherche, faites avancer ou bien rebobinez la bande. Votre code de membre est valable sur toutes les versions de Frank Bruno's Boxing à condition qu'il soit utilisé avec le même nom à 3 lettres que vous avez utilisé.

Si vous perdez la reprise!

Vous pouvez affronter de nouveau le même boxeur, selon que vous avez gagnée, perdu ou que vous venez de charger le jeu. Pour ceci, vous devez appuyer sur R dans la page des options.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT	
Spectrum Cassette	Load""
Commodore 64/128 Cassette	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64/128 Disc	LOAD 'BOXING',8,1
Amstrad/Schneider Cassette	RUN""
Amstrad/Schneider Disc	RUN/MENU"
PC & Compatibles	Allumer la machine, puis introduire la disquette

©1988 Elite Systems Ltd	
Tout droits réservés dans le monde entier. La reproduction, le prêt, le diffusion et le commerce du produit est strictement interdite sans au préalable le consentement écrit d'Elite Systems Limite.	

FRANK BRUNO'S WORLD CHAMPIONSHIP BOXING	
SPECTRUM	
Deckung	1
Ducken	Q
Keine Deckung	A
Links ausweichen	Links ausweichen
Linker Schlag	I
Rechter Schlag	O
Rechts ausweichen	P
Rechter/Aufwärtshaken	Unterste Reihe
Spielaabbruch	Caps Shift/Leertaste

AMSTRAD/SCHNEIDER	COMMODORE 64/128
Deckung	1
Ducken	Q
Ohne Deckung	A
Links ausweichen	Links ausweichen
Linker Schlag	I
Rechter Schlag	O
Rechts ausweichen	P
Rechter/Aufwärtshaken	Leertaste
Spielaabbruch	Cursorsteuertastfeld

Köpferschläge sind möglich, wenn Bruno ungedeckt ist. Köpferschläge werden ausgestellt, wenn Bruno sich deckt. Aufwärtshaken erfolgen, wenn Bruno in Deckung ist, rechte Haken, wenn er aus Deckung geht. Rechte und Aufwärtshaken sind auch möglich, wenn der K.O.- Indikator blinkt. Siehe unten.

Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, der Reihe nach gegen acht Boxer erfolgreich anzutreten, um den Weltmeistertitel im Schwergewicht zu erlangen. Die Kampfstil der verschiedenen Boxer ist unterschiedlich, aber jeder ist intelligenter als sein Vorgänger. Um zu siegen, muß Bruno den Gegner K.O. schlagen, d.h ihn in einer Runde von 3 Minuten Dauer dreimal kampfunfähig machen. Zu diesem Zweck muß Bruno den Status seines Gegners auf Null reduzieren, einmal indem er seinen Angerigen ausweicht, und zum anderen durch vernichtende Körper- u/schlag Köpftreffer, wenn der Gegner ungedeckt ist. Bruno Schlagkraft wächst mit wiederholtem Erfolg. Der K.O. Indikator blinkt bei Erreichen einer 100% Schlagkraft. In dem Moment ist es möglich, einen rechten/Aufwärtshaken anzubringen. Die Spielzeite ist in fünf Hälten unterteilt. Der obere Teil zeigt den Punktestand und andere Informationen, der untere eine perspektivische Ansicht des Rings.

Wenn Sie als Sieger aus der Runde hervorgehen:

Wenn Sie die Runde gewinnen, wird Ihnen eine persönliche Karte-Nummer der Elite Video Boxing Association verliehen. Der Kasette/Diskette liegt ein EVBA-Mitgliedschein für Ihren eigenen Gebrauch bei. Die Nummer mit Bleistift gegen den Namen des nächsten Boxers schreiben. Wenn Sie gerade den ersten Gegner geschlagen haben, dann schreiben Sie den dann sofort, oder später, den nächsten Gegner laden. Dazu wie folgt vorgehen:

- Sicherstellen, daß Seite B eingelegt ist.
- Auf dem Optonbildschirm L wählen.
- Auf den 3 Buchstaben Ihres Namens eingeben.
- Den Mitgliedg-Code eingetren (zum erneuten Laden des 1. Boxers einfach ENTER ohne weitere Angabe drücken).
- PLAY - Taste des Kassettengeräts drücken.

Das programm zeigt den gefundenen Boxer an. Ist es nicht der gewünschte Gegner, dann spulen Sie das Band entweder mit Schnellvorlauf weiter oder mit Rücklauf zurück. Ihre Mitgliedg-Nr. gilt für sämtliche Versionen von Bruno Boxspiel. vorausgesetzt, Sie verwenden stets dieselben 3 Buchstaben für den Namen.

Wenn Sie dem Gegner unterliegen:

Sie können auf Wunsch den gleichen Gegner erneut herausfordern, unabhängig davon, ob Sie gesiegt oder verloren oder ob Sie Spiel erst gerade deladen haben. Zu diesem Zweck, auf dem Optionsbildschirm R wählen.

LADENANWEISUNGEN	
Spectrum Cassette	Load""
Commodore 64/128 Cassette	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64/128 Disc	LOAD 'BOXING',8,1
Amstrad/Schneider Cassette	RUN""
Amstrad/Schneider Disc	RUN/MENU"
PC & Compatibles	Schalten sie den computer ein, dann diskette einlegen
©1988 Elite Systems Limited	
Allrechte vorbehalten. Jegliches Kopieren, der Verleih, die Verbreitung und der Wiederverkauf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung durch Elite Systems Ltd ist streng untersagt und gesteszwidig.	

FRANK BRUNO'S WORLD CHAMPIONSHIP BOXING	
SPECTRUM	
Guardia Alzata	1
Cilecca	Q
Guardia Abbassata	A
Gancio/Montante Destro	Riga Inferiore
Schiavata Sinistra	U
Pugno Sinistro	I
Pugno Destro	O
Schiavata Destra	P
Aborto Gioco	Caps Shift/Spazio

AMSTRAD/SCHNEIDER	COMMODORE 64/128
Guardia Alzata	1
Cilecca	Q
Guardia Abbassata	A
Gancio/Montante Destro	BARRA DI SPAZIATURA
Schiavata Sinistra	U
Pugno Sinistro	I
Pugno Destro	O
Schiavata Destra	L
Aborto Gioco	(sul tastierino di controllo del cursore)
COMMODORE 64/128	
Joystick Singolo nella Porta 2	
Pugno Sinistro	1
Pugno Destro	2
Knock-out	BARRA DI SPAZIATURA

I colpi al corpo si danno sferrando pugni quando Bruno ha la guardia abbassata. I colpi alla testa si danno sferrando pugni quando Bruno ha la guardia alzata. Si può far partire un montante solo quando Bruno ha la guardia abbassata. I ganci e montanti destri si possono sferrare solo quando l'indicatore del K.O. lampeggia. Vedere sotto.

Obiettivo

L'obiettivo del gioco è quello di sconfiggere otto pugili uno dopo l'altro allo scopo di vincere il Campionato del Mondo dei Pesì Massimi. Ciascun pugile ha un diverso stile di combattimento, stile che di volta in volta si rivela più intelligente di quello del pugile precedente. Per sconfiggere un avversario, "Bruno" deve mandarlo al tappeto tre volte nell'arco di un singolo round della durata di tre minuti. A questo scopo, Bruno deve ridurre lo "Statu" del suo avversario a zero evitandone gli attacchi e mettendo a segno un buon numero di colpi quando questi si ritrova con il corpo o la testa protetti. Se Bruno riesce a colpire ripetutamente e con successo, la Potenza del puglio aumenta. L'indicatore di KO lampeggia quando il puglio raggiunge una potenza del 100%. Questo vi consentirà di usare il Gancio/Montante Destro.

Lo scapo del gioco è diviso in due parti, la parte superiore è occupata dal tabellone del punteggio e la parte inferiore, la parte inferiore vi mostra il ring in prospettiva.

Se vince il match!

Se vince il match, diventerete soci della "Elite Video Boxing Association" e si sarà assegnato un Codice di Appartenenza. Scrivete la matita sul tesserino EVBA fornito, mettendolo a fianco al nome del pugile successivo. Pertanto, se avete appena sconfitto il primo pugile, scrivete il codice nello spazio vicino a "Fling Long Chop". Potete usare il codice in qualunque momento per caricare il prossimo pugile dal nastro/disc. Per caricare un pugile:

- Assicuratevi che il disco/cassetta sia sul lato B
- Premete L sulla pagina delle opzioni
- Immettete le tre lettere del vostro nome
- Immettete il vostro Codice di Appartenenza (se volete ricaricare il primo pugile premete semplicemente ENTER senza digitare nulla)
- Premete PLAY sul mangiascassette.

Il programma vi dirà quale pugile ha trovato sul nastro. Se trova un pugile che viene prima di quello che sta cercando, allora dovete andare un po' avanti col nastro. Per contro, se trova un pugile che viene dopo quello che sta cercando, allora il nastro andrà rinvoltato un tantino.

Il vostro Codice di Appartenenza è valido per tutte le versioni di Frank Bruno's Boxing, purché venga usato sempre con lo stesso nome e tre lettere.

Se perdetè il match

Potete ri-inizializzare il pugile corrente che abbiate vinto, perso o appena caricato il gioco. A questo scopo premete R sulla pagina delle opzioni.

CARICAMENTO	
Spectrum Cassette	Load""
Commodore 64/128 Cassette	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64/128 Disc	LOAD 'BOXING', 8,1
Amstrad/Schneider Cassette	RUN""
Amstrad/Schneider Disc	RUN/MENU"
PC & Compatibles	Accendere il computer e inserire il disco
©1988 Elite Systems Ltd	
Opera sempre la velocità e la forza del pugilato senza rischiare né vita né arco perché Frank Bruno, uno dei più grandi pugili di tutti i tempi, presenta il Miglior Gioco di Pugilato del Mondo.	

©1988 Elite Systems Ltd	
Tutti i diritti riservati dovunque. È assolutamente proibito riprodurre, diffondere, trasmettere o rivendere il prodotto senza previa autorizzazione scritta dalla Elite Systems Limited.	

FRANK BRUNO'S WORLD CHAMP BOXING	
SPECTRUM	
Guardia arriba	1
Agacharte	Q
Guardia abajo	A
Gancho derecho/uppercut	fila inferior del teclado
Regate izquierda	U
Puñetazo izquierdo	I
Puñetazo derecho	O
Regate derecha	P
Cancelar juego	May/escala/espacio

AMSTRAD/SCHNEIDER	COMMODORE 64/128
Instrucciones de juego	Joystick en puerta 2
Guardia arriba	Puñetazo izquierdo
Agacharte	Puñetazo derecho
Guardia abajo	Q
Gancho derecho/uppercut	Fuera de combate
Regate izquierda	BARRA ESPACIADORA
Puñetazo izquierdo	K
Puñetazo derecho	O
Regate derecha	L
Cancelar juego	(en el teclado de control de cursor)

Puedes dirigir los golpes al cuerpo cuando Bruno tenga la guardia baja. A la cabeza cuando la guardia de Bruno este alta. Puedes lanzar los uppercuts cuando la guardia de Bruno este baja. Los ganchos de derecha y uppercuts solo podrás lanzarlos cuando el indicador de K.O. este parpadeando. Consulta más adelante.

Objetivo

El objetivo del juego es derrotar a ocho boxadores, uno tras otro, y conseguir el Campeonato Mundial de los Pesos Pesados. El estilo de combate de cada uno de los boxadores es diferente, y cada uno será más inteligente que el anterior. Para derrotar a un oponente, "Bruno" debe conseguir un fuera de combate (K.O.) haciendolo caer tres veces seguidas durante cada asalto de un minuto. Para ello "Bruno" debe reducir a cero el "Status" de su oponente y golpearlo cuando su cara o su cuerpo están desprotegidos. Al proponerlos con éxito varios golpes consecutivos la potencia de Bruno aumenta. El indicador de K.O. parpadea cuando se alcanza el 100% de la potencia de golpe, lo que te permitirá utilizar el gancho derecho/uppercut.

La pantalla de juego está dividida en dos partes: en la superior aparece el tablero de puntuación e información, y en la inferior puedes ver una vista en perspectiva del cuadrilátero.

Si ganas la pelea!

Si ganas la pelea se te te dará una tarjeta personal con tu número de miembro de la "Elite Video Boxing Association". Ya habrás notado que te hemos proporcionado una tarjeta de miembro de la EVBA para tu propio uso. Escribe el código con un lápiz junto al nombre del siguiente boxeador. Esto es, si acabas de derrotar al primer pugil, escribe el código en el espacio que hay junto a "Fling Long Chop". Puedes utilizar el código para cargar el siguiente boxeador de la cintidisco/disc, o en el futuro. Para cargar un boxeador:

- Aségurate de que la cinta o el disco estén en la cara B.
- Puls L en la página de opciones
- Introduce tu nombre con tres letras
- Introduce tu código de miembro (o presesa volver a cargar al primer boxeador, basta con que pulses ENTER)
- Puls PLAY

El programa te dirá qué boxeador ha encontrado en la cinta. Si localiza a un pugil que se encuentra antes del que estás buscando, deberás hacer avanzar un poco más la cinta. Por el contrario, si halla a un boxeador que se encuentra después del que estás buscando, deberás rebobinar un poco. Tu código de miembro es válido para todas las versiones de Frank Bruno, a condición que lo utilices con las mismas tres letras que hayas escogido originalmente.

Si pierdes la pelea

Puedes volver a combatir con el mismo boxeador, tanto si has ganado como si has perdido o si acabas de cargar el juego. Para ello puls R en la página de opciones.

CARGA	
Spectrum cassette	Load""
Commodore 64/128 cassette	MAY/USCULAS & RUN/STOP
Commodore 64/128 disc	LOAD 'BOXING',8,1
Amstrad/Schneider cassette	RUN""
Amstrad/Schneider disco	RUN/MENU"
PC & compatibles	Enciende el ordenador e introduce el disco.

© 1988 Elite Systems Ltd	
Todos los derechos reservados en todo el mundo. Se prohíbe estrictamente copiar, prestar, emitir o revender sin el expreso consentimiento por escrito de Elite Systems Ltd.	