PIT-FIGHTER™

Le Jeu

Pitfighter (Combat en Arène) - Le sport illégal le plus populaire au monde, est de retour pour une autre saison. Cette fois-ci il se déroule dans des endroits encore plus nombreux et il est plus populaire qu'il n'a jamais été. Joignez-vous à TY, KATO et BUZZ dans une bagarre où tous les coups sont permis, contre huit adversaires différents, qui ont tous leurs propres techniques et méthodes irrégulières.

Pour Commencer

Un jeu pour un ou deux joueurs, Pitfighter est une bataille à mort pour le titre de nouveau champion du monde de Pitfighting (Combat en Arène). Vous pouvez choisir d'être l'un des trois combattants suivants :

TY - Kickboxer. Son principal atout est l'agilité, alors que ses coups particuliers sont le spin kick (coup de pied tournant), le flying kick (coup de pied avec saut) et le roundhouse (rotonde).

KATO - Ceinture Noire de Karaté 3ème Degré. Son principal atout est la vitesse, alors que ses coups particuliers sont le Combo Punch (Coup de Poing-Combo), le Flip Kick (Coup de Pied-Retourné) et le Backhand (Revers).

BUZZ - Ex-Lutteur Professionnel. Son principal atout est la puissance, alors que ses coups particuliers sont le body slam (plaquage), le head butt (coup de tête) et le piledriver (sonnette).

Vous pouvez sélectionner le combattant choisi à partir de l'écran titre du jeu. Dans un jeu à deux joueurs, vous pouvez, si vous le souhaitez, sélectionner les deux mêmes joueurs.

Votre tâche est de vaincre chacun des sept combattants différents qui se trouvent entre vous et le duel final : le Match du Championnat, contre le Guerrier Suprême. Chaque troisième match, auquel vous avez à faire face, est un match de revanche, pendant lequel, en mode à deux joueurs, vous affronterez le second joueur humain, et en mode à un joueur, vous devrez affronter un sosie de vous-même contrôlé par ordinateur.

Des points de bonus vous sont attribués à la fin de chaque round pour les Knock-Out. Le KO est attribué au joueur qui envoie le coup final à l'adversaire.

Tout au long du jeu, vous trouverez différents objets jonchant le sol de l'"arène", que vous pouvez ramasser et utiliser contre vos adversaires : - vous pouvez même essayer de ramasser et de lancer vos adversaires. Les objets que vous trouverez dans l'"arène"sont :

Etoiles / Caisses / Barils et Tonneaux

- Faites face à votre adversaire à une distance raisonnable et utilisez le mouvement "coup de poing" pour lancer les armes ; elles ne peuvent être utilisées qu'une seule fois, à moins qu'elles ne manquent l'adversaire voulu, auquel cas, elles tomberont sur le sol pour être utilisées de nouveau.

Bâtons - Utilisez le mouvement "coup de poing" pour fendre le bâton sur votre adversaire. Le bâton se cassera après quelques coups.

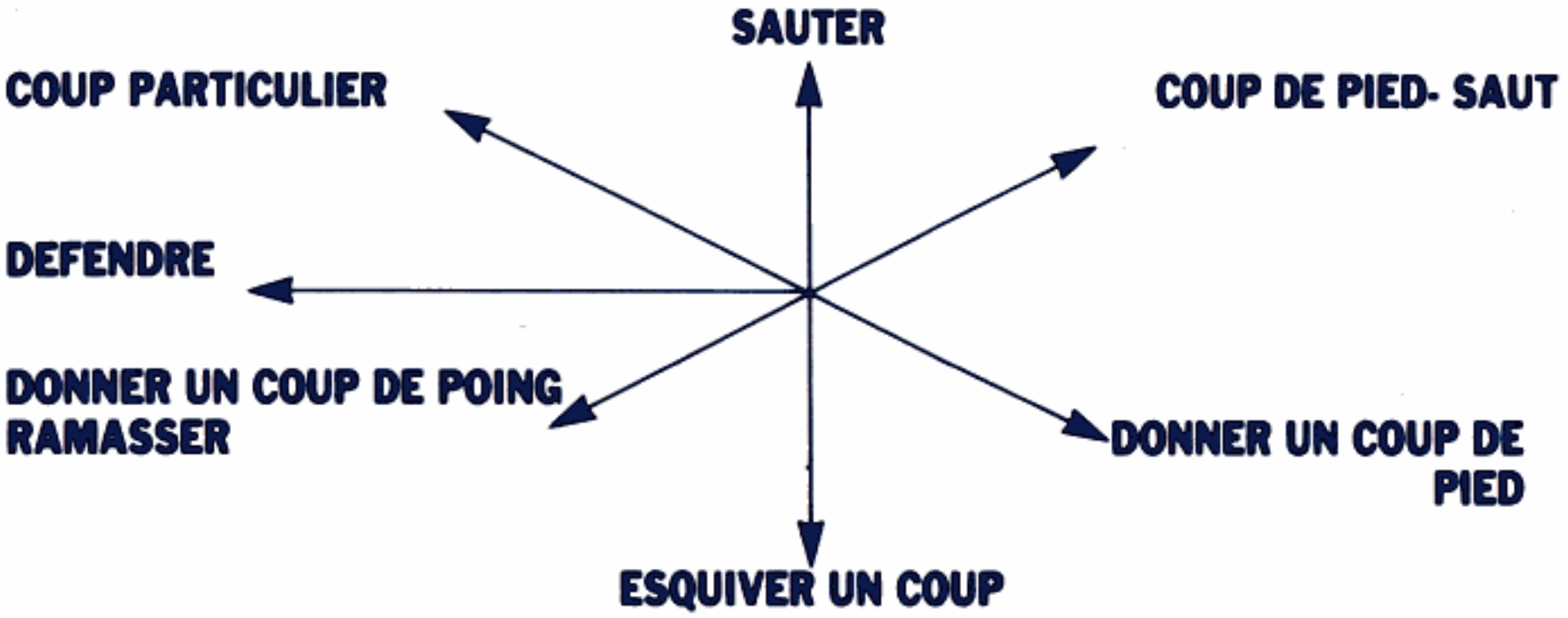
Sur les versions 16-bit, il y a également des **Motocyclettes**, dans les niveaux plus difficiles, que vous pouvez lancer sur vos adversaires-combattants.

A l'intérieur de certains tonneaux, vous trouverez des pilules de puissance. Quand vous en voyez une tomber, prenez-la immédiatement. Le possesseur chanceux de la pilule de puissance aura, pour une durée limitée uniquement, des pouvoirs supplémentaires qui doublent la puissance de ses coups et divisent par deux la puissance des coups de ses adversaires.

A la fin de chaque round, on vous attribuera des points de bonus en fonction de vos performances pendant ce round. Les bonus représentent une **Bourse de Combat**, un montant standard attribué pour chaque round, un **Bonus de KO,** pour le nombre de KO que vous avez réussis pendant le round et un **Bonus de Brutalité** pour la brutalité dont vous avez fait preuve pendant le round.

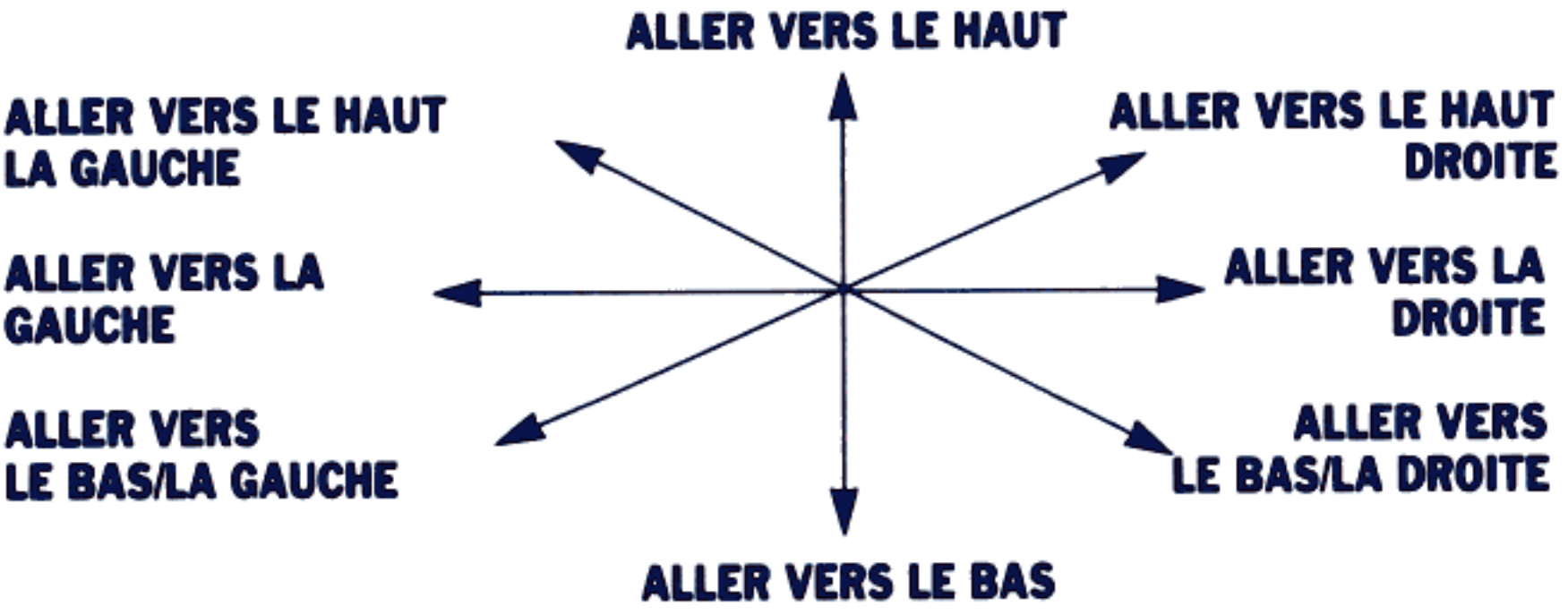
CONTROLES

AVEC LA TOUCHE FEU APPUYEE :



Ces mouvements s'appliquent lorsque vous faites face à droite. Les contrôles sont inversés lorsque vous faites face à gauche.

SANS LA TOUCHE FEU APPUYEE :



Poussez légèrement le joystick deux fois de suite dans la direction à laquelle vous faites face pour vous EVADER. C'est très utile pour sortir des situations difficiles.

CONTROLES SPECIFIQUES DE LA MACHINE

ATARI ST & AMIGA

Joueur 1 - Joystick dans Point d'Accès 1
Joueur 2 - Joystick dans Point d'Accès 0 (point d'accès souris)
Pause - H
Sans Pause - N'importe quelle touche
Abandonner - Escape
Commencer le Jeu à 1 Joueur/2 Joueurs - Suivre les instructions à l'écran.

AMSTRAD Joueur 1 - Joystick ou touches
Joueur 2 - Joystick ou touches
En jeu à deux joueurs, un joueur doit jouer sur le clavier et l'autre sur le joystick.

Contrôles Clavier

Haut -	**Q**		
Bas -	**A**	**Droite -**	**P**
Gauche -	**O**	**Feu -**	**Barre d'Espacement**

Pause/Sans pause - H
Abandonner - R, pendant pause
Commencer Jeu à 1 Joueur/ 2 Joueurs - Suivre les instructions à l'écran.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

DISQUETTE

Atari ST/Amiga :	Remettez la machine à zéro et insérez la disquette de jeu.
Amstrad :	Tapez RUN "DISC (DEROULER"DISQUETTE)



ocean is a registered trademark.