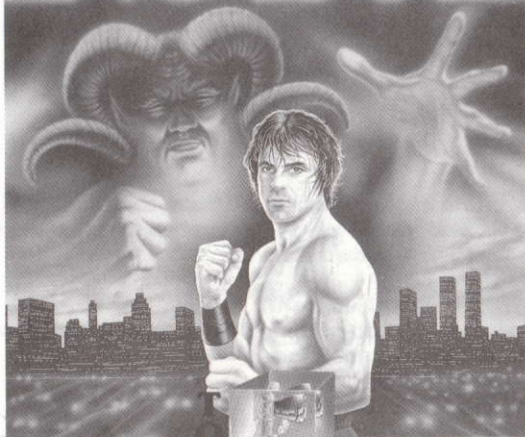




NO EXIT

Game play purpose

No exit is a fight-gameplay. Of course, it aims at prevailing the player against his adversary. As a result, the player can set 3 different attacks : a upper attack, a medium attack or a lower attack, as well as 3 respective parries. He can also roll downhill, jump (take care to tiredness) or get a rest while moving supple. The player is automatically facing his adversary.

GAMEPLAY RULES

1 - Player gameplay

Type "1" on the keyboard (not on the numeric keypad), then you access to 1-player mode. The player is facing the computer.

Initial choices

The player can adjust a few parameters by using the arrows.

Strenght/Efficiency

According to adjustment, blows aimed by the play-figure

are stronger, but demand a high-accuracy to score a hit. Or on the contrary, blows are strongless but hits are easier to score.

Vivacity/Resistance

According to adjustment, the player sets more vivacious and efficient parries, however, while jumping, he is getting much tired. On the contrary, he is getting less tired, but he has to be accurate at riposte, so as to achieve more efficient parries.

Difficulty-levels of activity

Gameplay consists of 6 growing-difficulty-levels of activity. A level of activity ends when the adversary is eliminated.

Score and bonus

Score increases when the player aims blows at his adversary. It decreases when he is caught by blows. Moreover, once the level of activity is ended, a bonus commensurate to the time available left, is added to the score.

Energy

The player and his adversary have each a bar symbolizing their energy. They lose energy while jumping, striking blows into space or being caught by blows. They gain energy while doing restful moves. If a fighter is aimed by a blow when his energy is exhausted, he dies.

Time

Each fight takes part in a time-constrained activity. Above it, the player is "out of time" and the fight is failed.

However, if he concludes the fight before the end of time available, a bonus is granted to him.

Monster Joker

Three times in the game, for a limited time, the player can change into a super-powerful monster.

Score

Once each fight is ended, a score is written on the top of the screen. Fights are progressively totalled. As soon as the player has failed, he accesses to a board on which his score is compared to the best achievable scores.

2-Player gameplay

Type "2" on the keyboard (not on the numeric keypad) and then you access to 2-player mode. Players neither have the possibility to change into monsters nor mark a score.

Let the best win !

CONTROLS

ESC = Escape from game play Enter = enter to gameplay

	Player 1	Player 2	Player 1 or Player 2
MOVES	NUMERIC KEYPAD	KEYBOARD	PLAYER1 : JOYSTICK 1 PLAYER 2 : JOYSTIK 2
Forward	6 or 4 medium arrow	Q or D key	Push towards the adversary
Backward	4 or 6 medium arrow	D or Q key	Push far from the adversary
Right roll-over	3 or right down-arrow	C key	Push downwards on the right
Left roll-over	1 or left down-arrow	W key	Push downwards on the left
Right jump	9 or right up-arrow	E key	Push upwards on the right
Left jump	7 or left up-arrow	A key	Push upwards on the left
Monster Joker (1 player only)	8 or up-arrow	/	Push upwards
Rest	2 or down-arrow	X key	Push downwards

	Player 1	Player 2	Player 1 or Player 2
FIGHT	NUMERIC KEYPAD (+ shift-key)	KEYBOARD (+ Controle Key)	PLAYER 1-JOYSTICK 1 + FIRE KEY 2 PLAYER 2-JOYSTICK 2 + FIRE KEY 2
Upper attack	Up-arrow (7 or 9) running direction	A or E key according to the running direction	Push diagonal upwards the running direction
Medium attack	Medium-arrow (4 or 6) running direction	Q or D key according to the running direction	Push towards the running direction
Lower attack	Down-arrow (1 or 3) running direction	W or C key according to the running direction	Push diagonal downwards the running direction
Upper parry	Up-arrow (7 or 9) opposite running direction	E or A key according the opposite running direction	Push diagonal upwards the opposite running direction
Medium parry	Medium-arrow (4 or 6) opposite running direction	D or Q key according the opposite running direction	Push towards the opposite running direction
Lower parry	Down-arrow (1 or 3) opposite running direction	C or W key according the opposite running direction	Push diagonal downwards the opposite running direction

NO EXIT

But du jeu

No exit est un jeu de combat. Le but est bien sûr, de l'emporter sur son adversaire. Pour cela le joueur dispose de 3 attaques, haute, moyenne ou basse, et de 3 parades correspondantes. Il peut également faire des roulades, sauter ou se reposer en faisant quelques mouvements d'assouplissement. Le joueur fait automatiquement face à son adversaire.

PRINCIPES DU JEU

Jeu à 1 joueur

En tapant 1 sur le clavier (pas sur le pavé numérique), on accède au mode "1 joueur". Le joueur affronte l'ordinateur.

Choix initiaux

Avec les flèches, le joueur peut régler certains paramètres.

Strenght/Efficiency - (Force-Efficacité)

Selon le réglage, les coups portés par le personnage sont plus puissants, mais réclament une grande précision

pour toucher l'adversaire, ou, au contraire, les coups sont plus faibles mais touchent facilement.

Vivacity/Resistance - (Vivacité-Résistance)

Selon le réglage, le joueur a des parades plus vivaces et plus efficaces, mais il se fatigue davantage en sautant. A l'inverse, il se fatigue moins vite, mais doit lancer ses parades avec précision pour qu'elles soient efficaces.

Niveaux de difficulté

Le jeu comporte 6 niveaux de difficulté croissante. Un

niveau se termine par la destruction de l'adversaire.

Score et bonus

Le score augmente si le joueur porte des coups à son adversaire, il diminue s'il en reçoit. De plus à la fin du niveau vient s'ajouter un bonus d'autant plus grand qu'il reste du temps à jouer.

Energie

Le joueur et son adversaire ont chacun une barre qui symbolise leur énergie. Ils perdent de l'énergie en sautant, en donnant des coups dans le vide et en recevant des coups. Ils en gagnent en faisant des mouvements de repos. Si un combattant reçoit un coup quand sa barre d'énergie est épuisée, il meurt.

Joker Monstre

A 3 reprises dans le jeu, le joueur peut se transformer, pour un temps limité, en monstre superpuissant.

Time

Chaque combat a lieu en un temps limité. Au delà, le joueur est "out of time" et le combat est perdu. Par contre s'il finit le combat avant la fin du temps imparti, il bénéficie d'un bonus.

Score

A la fin de chaque combat, un score s'inscrit en haut de l'écran. Il se cumule d'un combat à l'autre. Dès que le joueur a perdu, il a accès à un tableau où son score est comparé aux meilleurs scores possibles.

Jeu à 2 joueurs

En tapant 2 sur le clavier (pas sur le pavé numérique), on accède au mode "2 joueurs". Les joueurs n'ont plus la possibilité de se transformer en monstre ni de faire un score.

Que le meilleur gagne.

COMMANDES

ESC = Sortie de jeu Enter = Poursuite du jeu

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 1 ou Joueur 2
MOUVEMENTS	PAVE NUMERIQUE	CLAVIER	Joueur 1 : Joystick 1 Joueur 2 : Joystick 2
Avance	Flèche moyenne 4 ou 6	Touche Q ou D	Pousser vers l'adversaire
Recul	Flèche moyenne 6 ou 4	Touche D ou Q	Pousser loin de l'adversaire
Roulade droite	Flèche bas droite ou 3	Touche C	Pousser vers bas droite
Roulade gauche	Flèche bas gauche ou 1	Touche W	Pousser vers bas gauche
Saut droit	Flèche haut droite ou 9	Touche E	Pousser vers haut droite
Saut gauche	Flèche haut gauche ou 7	Touche A	Pousser vers haut gauche
Joker Monstre (1 joueur seulement)	Flèche haut ou 8	Néant	Pousser vers haut
Repos	Flèche bas ou 2	Touche X	Pousser vers bas

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 1 ou Joueur 2
COMBAT	PAVE NUMERIQUE (+ touche shift droite)	CLAVIER (+ touche contrôle)	JOUEUR1-JOYSTICK 1+BOUTON FEU 2 JOUEUR 2-JOYSTICK 2+BOUTON FEU 2
Attaque haute	Flèche haut (7 ou 9) sens de la marche	Touche A ou E sens de la marche	Pousser diagonale haut sens de la marche
Attaque moyenne	Flèche moyenne (4 ou 6) sens de la marche	Touche Q ou D sens de la marche	Pousser dans le sens de la marche
Attaque basse	Flèche bas (1 ou 3) sens de la marche	Touche W ou C sens de la marche	Pousser diagonale bas sens de la marche
Parade haute	Flèche haut (7 ou 9) sens opposé à la marche	Touche E ou A sens opposé à la marche	Pousser diagonale haut sens opposé à la marche
Parade moyenne	Flèche moyenne (4 ou 6) sens opposé à la marche	Touche D ou Q sens opposé à la marche	Pousser dans le sens opposé à la marche
Parade basse	Flèche bas (1 ou 3) sens opposé à la marche	Touche C ou W sens opposé à la marche	Pousser diagonale bas sens opposé à la marche

NO EXIT

Objetivo del juego

No exit es un juego de combate. El objetivo es, claro está, ganarle a su adversario. Para ello, el jugador dispone de 3 ataques, alto, medio o bajo o de 3 ripostas correspondientes. También puede hacer giros, saltar o descansar haciendo algunos movimientos de flexibilización. El jugador se enfrenta automáticamente a su adversario.

PRINCIPIOS DEL JUEGO

Juego con 1 jugador

Escribiendo 1 en el teclado (no con teclado numérico), se accede al modo "1 jugador". El jugador se enfrenta al ordenador.

Opciones iniciales

Con las flechas, el jugador puede regular ciertos parámetros.

Strenght/Efficiency

Según la regulación, los golpes que da el personaje son mas potentes, pero requieren una gran precisión para

golpear al adversario. O en caso contrario, los golpes son más débiles, pero golpean con más facilidad.

Vivacity/Resistance

Según la regulación, el jugador tiene ripostas más vivaces y más eficaces, pero se cansa más saltando. O, por el contrario, se fatiga con menor rapidez, pero debe lanzar sus ripostas con precisión para que sean eficaces.

Niveles de dificultad

El juego comprende seis niveles de dificultad creciente.

Un nivel se termina por la destrucción del adversario.

Score y premios

El score aumenta si el jugador golpea a su adversario. Disminuye si los recibe. Además, al final de un nivel se añade un premio que es proporcionalmente mayor cuanto más tiempo quede por jugar.

Energía

El jugador y su adversario tienen cada uno una barra que simboliza su energía. Pierden energía saltando, dando golpes al vacío y recibiendo golpes. Ganan energía realizando movimientos de descanso. Si un combatiente recibe un golpe cuando su barra de energía esta agotada, muere.

Time

Cada combate tiene lugar en un tiempo limitado. Más allá el jugador está "out of time" y el combate esta perdido. Por el contrario, si termina el combate antes de finalizar el tiempo impartido, se premia.

Joker Monstruo

En 3 ocasiones en el juego, el jugador puede transformarse, por un tiempo limitado, en un sorprendente monstruo.

Score

Al final de cada combate se inscribe el score en la parte superior de la pantalla. Se acumula de un combate a otro. Tan pronto el jugador ha perdido, tiene acceso a un cuadro donde su score se compara con los mejores scores posibles.

Juego con 2 jugadores

- Escribiendo 2 en el teclado (no con el teclado numérico), se accede al modo "2 jugadores". Los jugadores ya no tienen la posibilidad de transformarse en monstruos ni hacer un score.

Que gane el mejor.

MANDOS

ESC = Salida del juego Enter = entrada al juego

	Jugador 1	Jugador 2	Jugador 1 o Jugador 2
MOVIMIENTOS	TECLADO NUMERICO	TECLADO	JUGADOR 1: JOYSTICK 1 JUGADOR 2: JOYSTICK 2
Avance	Flecha media 4 o 6	Tecla Q o D	Empujar hacia el adversario
Retroceso	Flecha media 6 o 4	Tecla D o Q	Empujar lejos del adversario
Giro derecha	Flecha abajo derecha o 3	Tecla C	Empujar hacia abajo derecha
Giro izquierda	Flecha abajo izquierda o 1	Tecla W	Empujar hacia abajo izquierda
Salto derecha	Flecha arriba derecha o 9	Tecla E	Empujar hacia arriba derecha
Salto izquierda	Flecha arriba izquierda o 7	Tecla A	Empujar hacia arriba izquierda
Comodin Monstruo (1 jugador unicamente)	Flecha arriba o 8	/	Empujar hacia arriba
Reposo	Flecha abajo o 2	Tecla X	Empujar hacia abajo

	Jugador 1	Jugador 2	Jugador 1 o Jugador 2
COMBATE	TECLADO NUMERICO (+ Tecla shift)	TECLADO (+ Tecla controle)	JUGADOR 1:JOYSTICK 1 + FUEGO 2 JUGADOR 2:JOYSTICK 2 + FUEGO 2
Ataque alto	Flecha alta (7 o 9) sentido de la marcha	Tecla A o E según el sentido de la marcha	Empujar diagonal arriba sentido de la marcha
Ataque media	Flecha media (4 o 6) sentido de la marcha	Tecla Q o D según el sentido de la marcha	Empujar hacia el sentido de la marcha
Ataque bajo	Flecha baja (1 o 3) sentido de la marcha	Tecla W o C según el sentido de la marcha	Empujar diagonal abajo sentido de la marcha
Riposta alta	Flecha alta (7 o 9) en el sentido opuesto a la marcha	Tecla E o A según el sentido opuesto a la marcha	Empujar diagonal arriba sentido opuesto a la marcha
Riposta media	Flecha media (4 o 6) en el sentido opuesto a la marcha	Tecla D o Q según el sentido opuesto a la marcha	Empujar en el sentido opuesto a la marcha
Riposta baja	Flecha baja (1 o 3) en el sentido opuesto a la marcha	Tecla C o W según el sentido opuesto a la marcha	Empujar diagonal abajo sentido opuesto a la marcha

NO EXIT

Scopo del gioco

No exit è un gioco di combattimento. Lo scopo è, chiaramente, quello di vincere il proprio avversario. Il giocatore dispone quindi di 3 attacchi, alto, medio o basso, e di 3 parate corrispondenti. Può inoltre rotolare, saltare o riposarsi facendo qualche esercizio di flessione. Il giocatore si trova automaticamente di fronte al proprio avversario.

PRINCIPI DEL GIOCO

Gioco con 1 giocatore

Digitando la cifra 1 sulla tastiera (non sulla tastierina numerica) si accede al modo "1 giocatore". Il giocatore affronta el computer.

Scelte iniziali

Il giocatore può determinare certi parametri utilizzando le frecce.

Strenght/Efficiency

A seconda dei parametri scelti, i colpi inferti dai personag-

gi diventano più potenti ma richiedono una grande precisione per toccare l'avversario ; oppure sono più deboli ma toccano più facilmente.

Vivacity/Resistance

A seconda dei parametri scelti, il giocatore fa parate più vivaci e più efficaci ma si stanca prima saltando ; oppure si stanca meno ma deve parare con più precisione per essere efficace.

Livelli di difficoltà

Il gioco comporta sei livelli di difficoltà crescente. uno dei livelli termina con la distruzione dell'avversario.

Punteggio e premi

Il punteggio aumenta se il giocatore colpisce il suo avversario e diminuisce se è colpito. Alla fine del livello, inoltre, il giocatore riceve un premio : più rimane tempo per giocatore, più il premio è importante.

Energia

Il giocatore e il suo avversario hanno ciascuno una barra che simboleggia la loro energia. Perdono energia quando saltano, colpiscono a vuoto o vengono colpiti. Guadagnano energia quando fanno esercizi di flessione. Se un combattente riceve un colpo quando la sua barra d'energia è esaurita, muore.

Time

Ogni combattimento si svolge in un tempo limitato. Al di là di questa durata, il giocatore è "out of time" e il combattimento è perso. In compenso, se il combattimen-

to termina prima della fine del tempo impartito, il vincitore riceve un premio.

Jolly mostro

Per tre volte nel corso del gioco, il giocatore ha la possibilità di trasformarsi, per un tempo limitato in un potentissimo mostro.

Score

Alla fine di ogni combattimento, il punteggio viene visualizzato in alto sullo schermo. I punti si sommano automaticamente alla fine di ogni combattimento. Quando il giocatore ha perso, può accedere ad una tabella in cui il suo punteggio viene paragonato ai migliori punteggi conseguiti.

Gioco con 2 giocatori

Digitando la cifra 2 sulla tastiera (non sulla tastierina numerica) si accede al modo "2 giocatori". I giocatori non hanno più la possibilità di trasformarsi in mostri o di segnare punti.

Vince il migliore.

COMANDI

ESC = Uscita dal gioco Enter = Entrata nel gioco

	Giatacore 1	Giacatore 2	Giacatore 1 o Giacatore 2
MOVIMENTI	TASTIERINA NUMERICA	TASTIERA	GIOCATORE 1-JOYSTICK1 GIOCATORE 2-JOYSTICK2
In avanti	Freccia medio 4 o 6	Tasto Q o D	Spingere verso l'avversario
Indietro	Freccia medio 6 o 4	Tasto D o Q	Spingere lontano dall' avversario
Rotolamento a destra	Freccia basso destra o 3	Tasto C	Spingere verso basso destra
Rotolamento a sinistra	Freccia basso sinistra o 1	Tasto W	Spingere verso basso sinistra
Salto a destra	Freccia alto destra o 9	Tasto E	Spingere verso alto destra
Salto a sinistra	Freccia alto sinistra o 7	Tasto A	Spingere verso alto sinistra
Jolly Mostro (1 giocatore solo)	Freccia alto o 8	/	Spingere verso alto
Riposo	Freccia basso o 2	Tasto X	Spingere verso basso

	Giocatore 1	Giocatore 2	Giocatore 1 o Giocatore 2
COMBATTIMENTO	TASTIERINA NUMERICA (+ Tasto shift)	TASTIERA (+Tasto Controlle)	GIOCATORE 1-JOYSTICK 1 + FUOCO 2 GIOCATORE 2-JOYSTICK 2 + FUOCO 2
Attacco alto	Freccia alto (7 o 9) senso della marcia	Tasto A o E secondo senso della marcia	Spingere diagonale alto senso della marcia
Attacco medio	Freccia media (4 o 6) senso della marcia	Tasto Q o D secondo senso della marcia	Spingere nel senso della marcia
Attacco basso	Freccia basso (1 o 3) senso della marcia	Tasto W o C secondo senso della marcia	Spingere diagonale basso senso della marcia
Parata alta	Freccia alto (7 o 9) senso opposto marcia	Tasto E o A secondo senso opposto marcia	Spingere diagonale alto senso opposto alla marcia
Parata media	Freccia media (4 o 6) senso opposto marcia	Tasto D o Q secondo senso opposto marcia	Spingere nel senso opposto alla marcia
Parata bassa	Freccia basso (1 o 3) senso opposto marcia	Tasto C o W secondo senso opposto marcia	Spingere diagonale basso senso opposto alla marcia

KEIN AUSGANG

Allgemeines

"Kein Ausgang" ist ein Kampfspiel. Das Ziel des Spiels besteht selbstverständlich darin, seinen Gegner zu besiegen. Hierfür verfügt der Spieler über 3 Angriffsschläge - oben, Mitte, unten - sowie über die 3 entsprechenden Gegenangriffsschläge. Außerdem hat der Spieler die Möglichkeit zu rollen, zu springen oder sich auszuruhen mittels verschiedener Lockerungsübungen. Spieler und Gegenspieler stehen sich automatisch gegenüber.

Spielregeln

Spiel mit 1 Spieler

Durch Betätigen der Taste 1 auf der Tastatur (nicht auf dem Zahlenblock) gelangt man in den Spielmodus "1 Spieler". Der Spieler kämpft in diesem Fall gegen den Computer.

Wahlmöglichkeiten

Mit den Pfeilen kann der Spieler gewisse Parameter einstellen.

Strenght/Efficiency

Je nach der gewählten Einstellung dieses Parameters ist

die Schlagkraft sehr groß oder weniger groß, d.h. der Spieler muß bei harten Schlägen über eine große Genauigkeit bei der Verteilung der Schläge verfügen. Im entgegengesetzten Falle, d.h. bei einer schwächeren Schlagkraft, kann er seinen Gegner leichter treffen.

Vivacity/Resistance

Mit der entsprechenden Einstellung der Parameter, verfügt der Spieler über schnellere und wirkungsvollere Gegenangriffe. Er ermüdet in diesem Falle aber auch schneller. Im entgegengesetzten Falle ermüdet er nicht

so schnell, muß aber seine Gegenangriffe genauer platzieren, damit sie Wirkung zeigen.

Schwierigkeitsgrad

Das Spiel verfügt über 6 verschiedene Schwierigkeitsgrade. Einer der Schwierigkeitsgrade endet mit der Zerstörung des Gegners.

Ergebnis und Bonus

Versetzt der Spieler seinem Gegner einen Schlag, erhält er einen Punkt. Steckt er hingegen einen Schlag ein, wird ein Punkt abgezogen. Ist am Ende des Kampfes die reguläre Spielzeit noch nicht zu Ende, erhält der Spieler einen Bonus. Dieser steht im Verhältnis zu der noch verbleibenden Spielzeit.

Energie

Spieler und Gegner verfügen beide über eine Energiereserve. Durch Sprünge und Schläge ins Leere sowie durch eingesteckte Schläge verlieren sie Energie. Durch eingelegte Ruhepausen, können sie Energie aufladen. Wird einem Spieler ein Schlag versetzt, wenn dessen Energiereserve leer ist, dann stirbt der Spieler.

Der Spieler kann sich im Laufe des Spiels kurzfristig dreimal in ein übermächtiges Ungeheuer verwandeln.

Time

Für jeden Kampf ist eine gewisse Spielzeit vorgesehen. Ist diese abgelaufen, ist der Spieler "out of time" und der Kampf verloren. Beendet er den Kampf jedoch vor Ablauf der regulären Spielzeit, erhält er einen Bonus.

Ergebnis

Am Ende des Kampfes, erscheint das Ergebnis oben am Bildschirmrand. Die am Ende jeden Kampfes erzielten Punkte werden zusammengezählt. Verliert der Spieler, kann er eine Tabelle einsehen, die sein Ergebnis mit den besten Ergebnissen vergleicht.

Spiel mit 2 Spielern

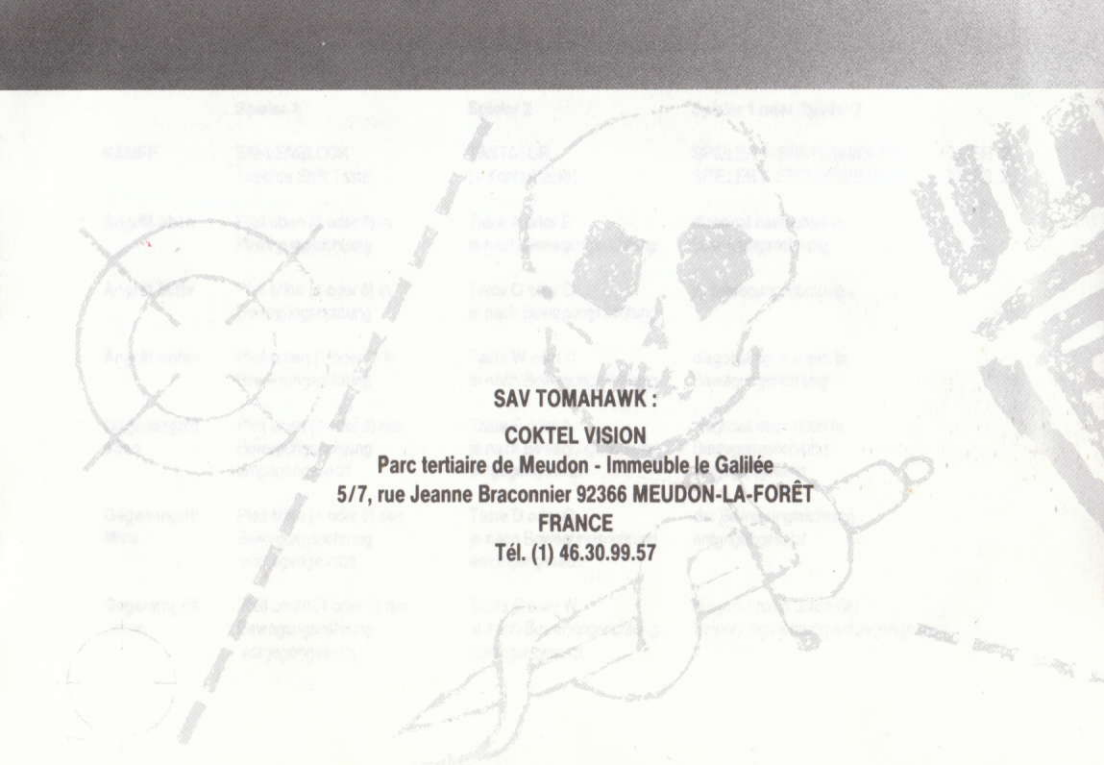
Durch Drücken der Taste 2 auf der Tastatur (nicht auf dem Zahlenblock) gelangt man in den Spielmodus "2 Spieler". Die Spieler können sich jetzt nicht mehr in ein Ungeheuer verwandeln, noch Punkte erzielen. Der Beste soll siegen.

BEFEHLE

Esc = Spiel verlassen Enter = Ins Spiel gelangen

	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 1 oder Spieler 2
BEWEGUNGEN	ZAHLBLOCK	TASTATUR	SPIELER 1 : STEUERKNÜPPEL 1 SPIELER 2 : STEUERKNÜPPEL 2
Vorwärts	Pfeil Mitte 4 oder 6	Taste Q oder D	in Richtung Gegner
Rückwärts	Pfeil Mitte 6 oder 4	Taste D oder Q	weg vom Gegner
Rolle rechts	Pfeil unten rechts oder 3	Taste C	nach rechts unten
Rolle links	Pfeil unten links oder 1	Taste W	nach links unten
Sprung rechts	Pfeil oben rechts oder 9	Taste E	nach oben rechts
Sprung links	Pfeil oben links oder 7	Taste A	nach oben links
Joker Ungeheuer (nur 1 Spieler)	Pfeil oben oder 8		nach oben
Ruhestellung	Pfeil unten oder 2	Taste X	Nach unten

	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 1 oder Spieler 2
KAMPF	ZAHLBLOCK (+ rechte Shift Taste)	TASTATUR (+ Kontrolltaste)	SPIELER 1-STEUERKNÜPPEL 1 + FEUER 2 SPIELER 2-STEUERKNÜPPEL 2 + FEUER 2
Angriff oben	Pfeil oben (7 oder 9) in Bewegungsrichtung	Taste A oder E je nach Bewegungsrichtung	diagonal nach oben in Bewegungsrichtung
Angriff Mitte	Pfeil Mitte (4 oder 6) in Bewegungsrichtung	Taste Q oder D je nach Bewegungsrichtung	in Bewegungsrichtung
Angriff unten	Pfeil unten (1 oder 3) in Bewegungsrichtung	Taste W oder C je nach Bewegungsrichtung	diagonal nach unten in Bewegungsrichtung
Gegenangriff oben	Pfeil oben (7 oder 9) der Bewegungsrichtung entgegengesetzt	Taste E oder A je nach Bewegungsrichtung entgegengesetzt	diagonal nach oben in Bewegungsrichtung entgegengesetzt
Gegenangriff Mitte	Pfeil Mitte (4 oder 6) der Bewegungsrichtung entgegengesetzt	Taste D oder Q je nach Bewegungsrichtung entgegengesetzt	der Bewegungsrichtung entgegengesetzt
Gegenangriff unten	Pfeil unten (1 oder 3) der Bewegungsrichtung entgegengesetzt	Taste C oder W je nach Bewegungsrichtung entgegengesetzt	diagonal nach unten der Bewegungsrichtung entgegengesetzt



SAV TOMAHAWK :

COKTEL VISION

**Parc tertiaire de Meudon - Immeuble le Galilée
5/7, rue Jeanne Braconnier 92366 MEUDON-LA-FORÊT**

FRANCE

Tél. (1) 46.30.99.57