

BARRY McGUIGAN

WORLD CHAMPIONSHIP BOXING

Bienvenue au Championnat de Monde de Boxe

Félicitations. Vous êtes invité à participer au Championnat du monde de boxe de Barry McGuigan. Dans cette épreuve, une force d'acier est un avantage certain, mais pour prétendre au titre, il faut bien plus que cela... de la stratégie, de la finesse, des réflexes instantanés et une force mentale que la plupart des autres jeux n'osent pas demander. Avant de mettre vos gants, n'oubliez pas de lire ce programme officiel. Nous allons vous expliquer certains points et stratégies indispensables dans ce jeu vous apprendre à devenir un redoutable puncher, et vous présenter le circuit du championnat du monde.

Une date historique dans l'histoire des sports informatiques. Vous êtes probablement impatient de battre Barry et de gagner le titre, mais les autres boxeurs sur le circuit le sont tout autant. Voici quelques noms qu'il faudra surveiller en progressant:

Sonny Robinson: Le premier prétendant au titre est un remarquable boxeur avec un crochet du gauche particulièrement dangereux. Il s'est entraîné avec acharnement pour battre McGuigan et ne va pas se laisser vaincre facilement.

Thunder Thompson: un nouveau venu sur le circuit. Il a gagné sans aucun mal la médaille d'or aux jeux internationaux, et est devenu professionnel avant d'avoir eu le temps d'enlever sa médaille. Un boxeur très fort, difficile à éliminer.

Lucky Lou Lyndon: un autre nouveau venu sur le circuit. Il a tellement de force que la plupart de ses adversaires n'ont pas encore récupéré de leur dernière rencontre. Ses supporters affirment qu'il a un style et une technique impeccables.

Flash Fenwick: un boxeur extrêmement rapide. Il aime faire preuve de 'magic' envers ses adversaires. (Ce qui prouve bien que la main est plus rapide que l'oeil).

Bashin' Bill Snow: un boxeur très puissant possédant une expérience considérable du ring. Il affaiblit ses adversaires par la force incroyable de ses coups.

BoomBoom Barnett: un autre boxeur d'une force redoutable possédant un excellent coup croisé droit.

Styles de Boxe

Danseur: préfère 'frapper et s'éloigner', se rapproche très rarement de son adversaire.

Boxeur: se rapproche parfois mais préfère garder ses distances. Le style idéal pour vous si vous aimez l'action.

Mixte: très imprévisible. Les adversaires ont du mal à 'anticiper'.

Chargeur: un style tout à faire clair. Il ne se fatigue pas aussi vite car il ne bouge pas beaucoup. Se rapproche souvent de son adversaire.

Bulldo: préfère approcher son adversaire de très près. Arrive parfois à coincer le boxeur contre les cordes.

Preparation

CASSETTE POUR SINCLAIR ZX SPECTRUM/SPECTRUM 128

1. Le premier joueur doit sélectionner le clavier ou une des manettes de jeux disponibles dans le commerce (Protek, Kempston ou Sinclair). Utilisez les touches 6 et 7 pour positionner le curseur sur l'option de votre choix, et appuyez sur **ENTER** pour la sélectionner. Si vous choisissez l'option manette de jeux, vous passez directement à l'écran de sélection du nombre de joueurs ('number of players'). Autrement, le premier joueur doit choisir les touches dont il veut se servir pour contrôler son challenger. Si le premier joueur choisit la manette de jeux, la second doit utiliser le clavier.
2. Le menu de sélection du clavier permet à chaque joueur de choisir les touches représentant le mouvement vers le haut, le bas, la gauche, la droite et le tir. Frappez la touche de votre choix pour chacun d'entre eux, puis sur **Y** pour valider votre sélection. Vous pouvez très bien choisir la même touche pour plus d'une fonction, mais cette méthode n'a bien entendu aucun sens!
3. Une fois que le premier joueur a choisi sa méthode de contrôle, il doit choisir la version à un ou deux joueurs. Le premier joueur doit se servir des touches inférieure et supérieure du curseur ainsi que du bouton de tir pour sélectionner et valider la version choisie. Dans le cas de la version à un joueur, le jeu se poursuit comme indiqué dans le chapitre 'Version à un joueur' ci-dessous.
4. Dans le cas de la version à deux joueurs, le deuxième joueur doit ensuite choisir la méthode de contrôle en procédant comme le premier joueur, sans oublier toutefois que seul un joueur peut utiliser la manette de jeux. Si les deux joueurs choisissent la manette de jeux, le programme oblige le deuxième joueur à se servir du clavier et lui impose des touches par défaut. Rien n'empêche le deuxième joueur de choisir les mêmes touches que le premier, mais cette méthode n'est bien entendu pas conseillée!

5. Vous pouvez recommencer la procédure de sélection à zéro en appuyant sur **CAPS SHIFT** et sur la barre d'espacement à tout moment au cours de la procédure. Une fois que les deux joueurs ont terminé leurs sélections, la partie à deux joueurs commence de la façon indiquée ci-dessous.
6. Vous pouvez couper le son à tout instant en appuyant sur **SYMBOL SHIFT** et **J**. Pour le réactiver, appuyer sur **SYMBOL SHIFT** et **K**. Pour suspendre le jeu (pendant le match uniquement), frappez **CAPS SHIFT**. Pour le reprendre, appuyez sur n'importe quelle touche.

AMSTRAD

1. Le premier joueur doit sélectionner le clavier ou la manette de jeux. Utilisez les touches **↑** et **↓** pour positionner le curseur sur l'option de votre choix, et appuyez sur **ENTER** pour la sélectionner. Si vous choisissez l'option manette de jeux, vous passez directement à l'écran de sélection du nombre de joueurs ('number of players'). Autrement, le premier joueur doit choisir les touches dont il veut se servir pour contrôler son challenger. Si le premier joueur choisit la manette de jeux, le second doit utiliser le clavier.
2. Le menu de sélection du clavier permet à chaque joueur de choisir les touches représentant le mouvement vers le haut, le bas, la gauche, la droite et le tir. Frappez la touche de votre choix pour chacun d'entre eux, puis sur **Y** pour valider votre sélection. Vous pouvez très bien choisir la même touche pour plus d'une fonction, mais cette méthode n'a bien entendu aucun sens!
3. Une fois que le premier joueur a choisi sa méthode de contrôle, il doit choisir la version à un ou deux joueurs. Le premier joueur doit se servir des touches inférieure et supérieure du curseur ainsi que du bouton de tir pour sélectionner et valider la version choisie. Dans le cas de la version à un joueur, le jeu se poursuit comme indiqué dans le chapitre 'Version à un joueur' ci-dessous.
4. Dans le cas de la version à deux joueurs, le deuxième joueur doit ensuite choisir la méthode de contrôle en procédant comme le premier joueur, sans oublier toutefois que seul un joueur peut utiliser la manette de jeux. Si les deux joueurs choisissent la manette de jeux, le programme oblige le deuxième joueur à se servir du clavier et lui impose des touches par défaut. Rien n'empêche le deuxième joueur de choisir les mêmes touches que le premier, mais cette méthode n'est bien entendu pas conseillée!
5. Vous pouvez recommencer la procédure de sélection à zéro en appuyant sur **CTRL SHIFT** et **ESC** à tout moment au cours de la procédure. Une fois que les deux joueurs ont terminé leurs sélections, la partie à deux joueurs commence de la façon indiquée ci-dessous.

6. Pour suspendre le jeu (pendant le match uniquement), frappez **ESC**. Pour le reprendre, appuyez sur n'importe quelle touche.

CBM 64/128

1. Connectez un contrôleur de manette de jeux au PORT 1 situé sur la droite de la console de l'ordinateur. Connectez une second manette de jeux au PORT 2 pour la version à deux joueurs. Poussez la manette de jeux comportant le bouton de tir rouge vers le haut et la gauche, en direction de l'écran du téléviseur.
2. Manoeuvrez la manette de jeux pour positionner les gants de boxe de façon à sélectionner la version à 1 (ONE PLAYER) ou 2 (TWO PLAYER) joueurs. Appuyez sur the **BOUTON DE TIR ROUGE** pour valider votre sélection.

Version à deux joueurs

La version à deux joueurs, TWO PLAYER, vous fait passer directement au menu 'CIRCUIT STATUS' dans lequel les deux joueurs doivent choisir un boxeur. Le premier choisit un des 18 boxeurs ou le champion du monde. Appuyez sur le bouton de **TIR** pour confirmer votre sélection. Une fois que le deuxième joueur a choisi son challenger, l'ordinateur affiche le profil des deux adversaires.

Version à un joueur

1. Si vous avez choisi la version à un joueur, ONE PLAYER, l'écran suivant s'affiche:



Pour obtenir un boxeur créé avant, appuyant sur le bouton de **TIR**. Toutes les statistiques disponibles à son sujet, y compris son salaire, ses antécédents et son rang (RANK), sont conservées en mémoire tant que l'ordinateur reste en marche.

2. La seconde option, NEW BOXER, EFFACE tous les boxeurs que vous avez créés plus tôt et en produit un nouveau.

3. Vous devez taper le nom au clavier, en vous servant de la touche **DELETE** pour effacer les fautes éventuelles. Une fois satisfait du résultat, frappez **ENTER**.

4. L'écran 'NEW BOXER FEATURES' vous demande ensuite d'en choisir les caractéristiques au moyen des touches inférieure et supérieure du curseur qui servent à sélectionner les différentes caractéristiques. Appuyez sur le bouton de **TIR** pour explorer les options qui vous sont offertes. Une fois satisfait de votre challenger, pointez sur CONTINUE et appuyez sur le bouton de **TIR** pour poursuivre.

5. Lorsque vous choisissez un nouveau boxeur, vous avez droit de lui choisir son rang de départ. Si vous sélectionnez NEW PRO (nouveau professionnel), le boxeur commence tout en bas de l'échelle (19ème rang). Mais si vous pensez qu'il peut mieux faire, vous pouvez lui donner le titre CONTENDER (challenger – 10ème rang).
6. Et c'est terminé pour l'écran présentant le PROFIL de votre boxeur. Après en avoir analysé les informations, appuyez sur le bouton de **TIR** pour poursuivre.
7. Vous passez ensuite à l'écran CIRCUIT STATUS qui vous permet de sélectionner les deux boxeurs avant vous, ou celui situé juste au-dessous de vous. En combattant les deux boxeurs au-dessus de vous, vous parviendrez plus vite au sommet, mais cette méthode est plus dangereuse. Positionnez les gants sur que vous avez choisi et appuyez sur le bouton de **TIR**.
8. Vous obtenez alors l'écran décrivant le profil de votre adversaire, OPPONENT'S PROFILE. Etudiez-le attentivement. Si vous changez d'avis, positionnez les gants sur REFUSE et appuyez sur le bouton de tir. En revanche, si vous acceptez, positionnez les gants sur ACCEPT et appuyez sur le bouton de **TIR** pour envoyer votre boxeur au camp d'entraînement, TRAINING CAMP.

Regles

Comme dans les véritables matchs de box, vous devez marquer plus de points que votre adversaire, ou réussir un KO, en 10 ou 12 rounds dans Barry McGuigan's World Championship. Chaque round dure '3 minutes'.

Camp d'Entraînement

Le camp d'entraînement est la partie la plus importante du jeu, après le match naturellement. Mais avant d'entraîner votre boxeur, étudiez en les caractéristiques pour savoir comment elles risquent d'affecter le résultat du match.

ENDURANCE

*faible *irrégulier *moyen *fort *excellent

L'endurance est la clé de la victoire. Si elle descend au-dessous de dix, le KO ne va pas tarder à intervenir. A cause de la REGLE DES TROIS KNOCKDOWNS, vous perdez le match si votre boxeur va embrasse le plancher trois fois au cours d'un même round. (On appelle cela un KO TECHNIQUE). Votre endurance diminue lorsqu'on vous frappe ou lorsque vous manquez but! Le tableau de marque affiché au-dessus du ring indique continuellement le niveau d'endurance de chaque boxeur. Surveillez bien les chiffres qui y sont affichés! L'endurance est indiquée aux coins de l'écran de match.

RESISTANCE

*inerte *lent *moyen *rapide *ultra-rapide

Compteur de 'tenacité'. La résistance peut être mesurée en terme de pourcentage. Lorsque le boxeur se repose entre deux rounds, il récupère un certain pourcentage de l'endurance qu'il a perdu au cours du round précédent. De plus, lorsqu'un boxeur tombe à terre (endurance à moins de dix), ses chances de se remettre debout dépendent de sa résistance. S'il a beaucoup de résistance, il va se relever, mais plus la résistance est basse et plus il risque le KO. La résistance diminue à chaque fois que le boxeur est frappé.

FORCE

*faible *médiocre *moyenne *excellente *remarquable

Ces termes qualifient votre force de boxeur. Les coups assénés par un boxeur fort font plus de dégâts. A chaque coup – réussi ou non – votre force diminue.

AGILITE

*médiocre *moyenne *bonne *remarquable

L'agilité constitue la clé de la vitesse de frappe d'un boxeur. Elle diminue également à chaque coup.

Vous avez choisi un adversaire, étudié ses points forts et ses faiblesses, planifié votre stratégie et vous avez maintenant 6 à 12 semaines pour l'entraîner avant le match. Vous pouvez répartir votre temps dans cinq zones différentes dont aucune n'est obligatoire. Vous avez le droit, en effet, de capitaliser sur vos points forts et de compenser vos faiblesses. Libre à vous de choisir! Voici les cinq zones de formation et la façon dont elles améliorent votre condition physique.

Travail sur route: le travail sur route améliore sensiblement votre endurance et contribue aussi à votre force et votre agilité.

Punching bag léger: le sac léger permet de développer l'endurance. Il améliore également la résistance.

Poids: excellent pour développer sa force. Vous serez étonné du résultat qu'on peut obtenir en quelques semaines de travail acharné.

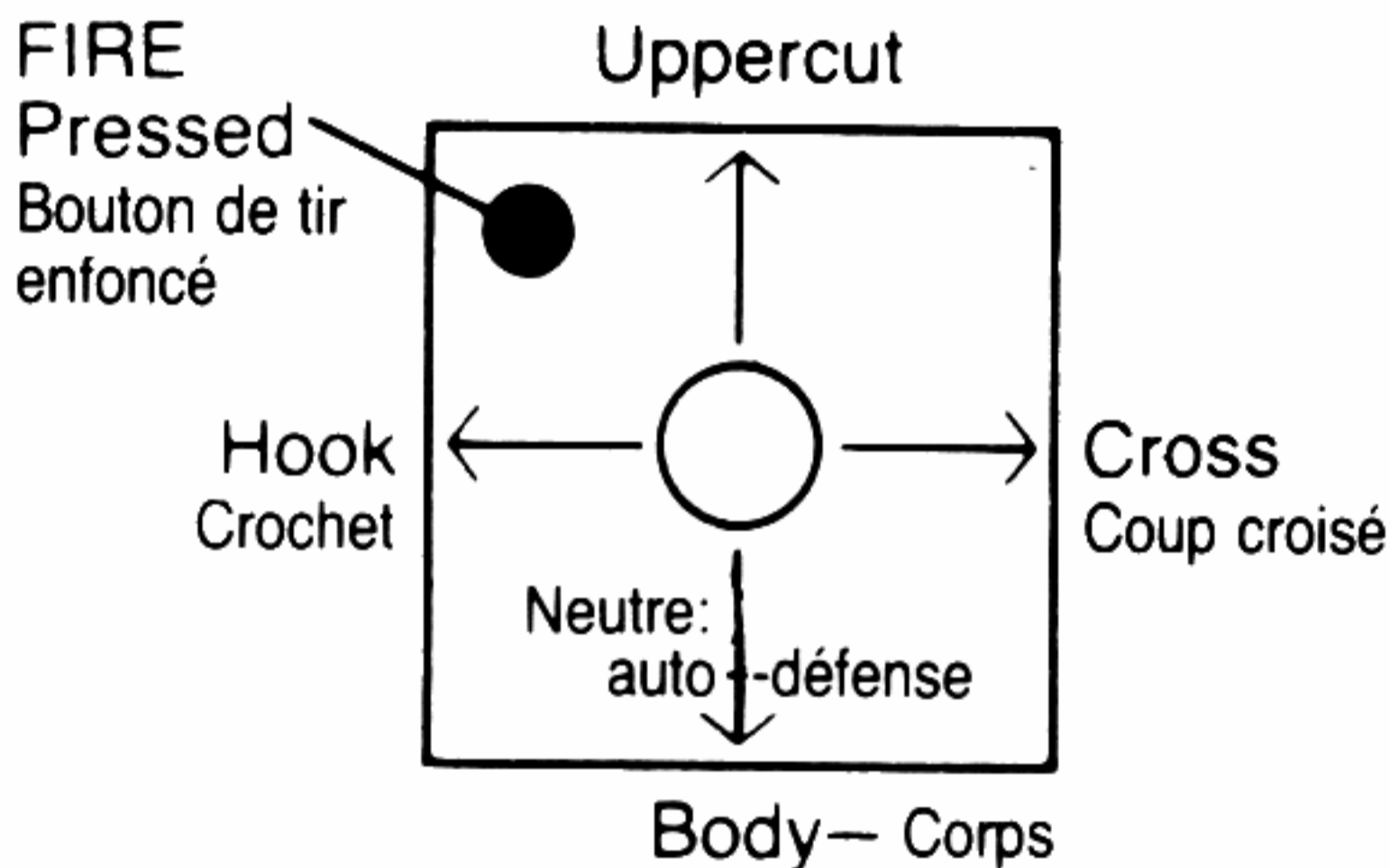
Combat d'entraînement: l'entraînement sur le ring développe tous les aspects mais est particulièrement recommandé pour améliorer la résistance.

Punching bag lourd: ce sac est idéal pour améliorer votre force, tout en 'tonifiant' votre résistance et votre endurance.

Pour entraîner votre boxeur, contentez-vous tout simplement de positionner le gant sur une des zones et d'appuyer sur le bouton de **TIR**. A chaque fois que vous pressez le bouton de **TIR**, vous rajoutez une semaine dans la zone où vous vous trouvez. Vous pouvez occuper n'importe quelle zone et y passer 9 semaines maximum à condition de ne pas dépasser le nombre de semaines encore disponibles avant le combat. Une fois que vous avez terminé, positionnez les gants sur CONTINUE et appuyez sur le bouton de **TIR**.

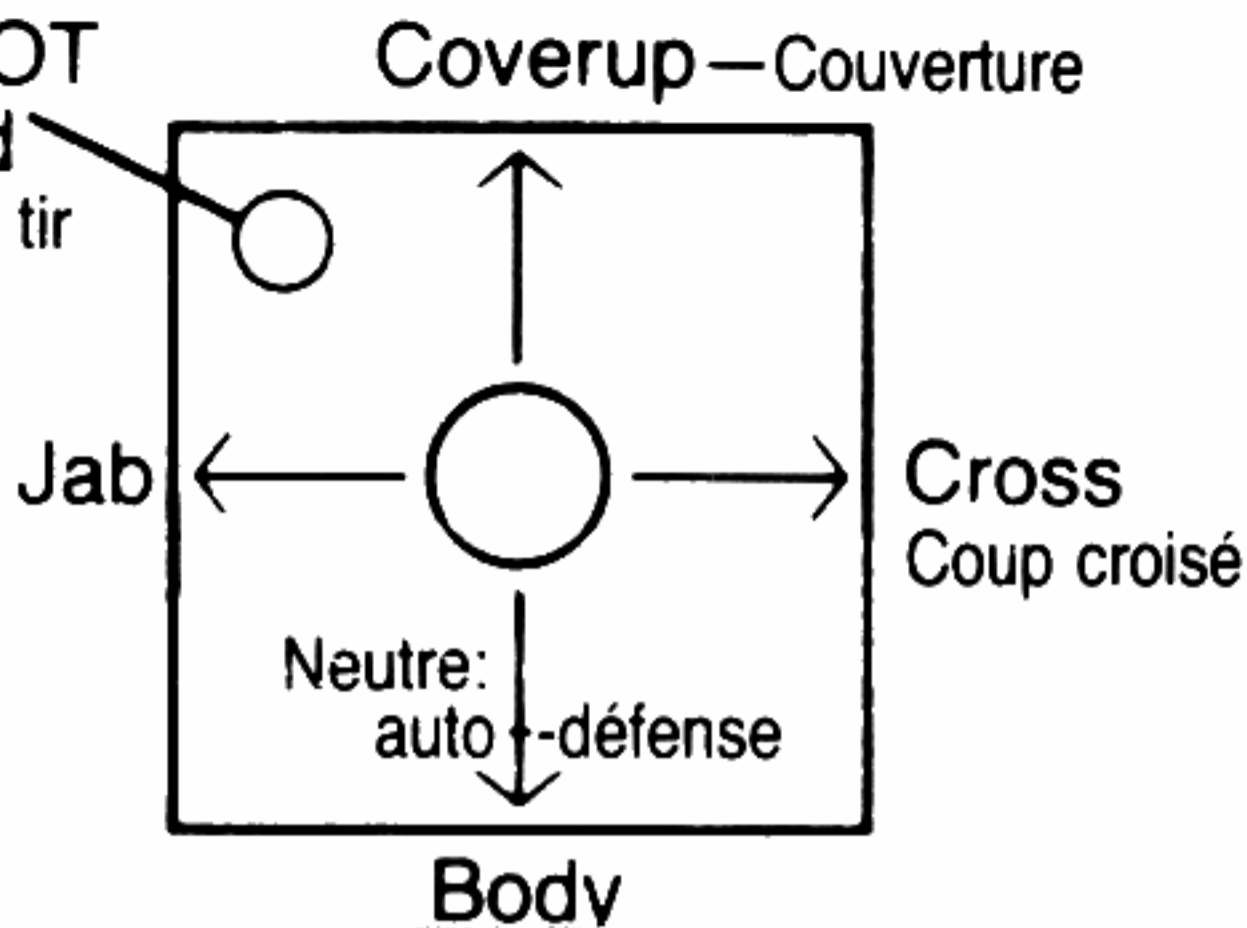
Match

Pour réussir sur le ring, il vous faut devenir un très bon puncher. Certains coups réussissent mieux lorsque les deux adversaires sont très proches l'un de l'autre, tandis que pour d'autres, il vaut mieux être éloigné. La distance joue un rôle essentiel. Etudiez la carte suivante et la description des différents coups.



Coups efficaces uniquement lorsque les deux adversaires sont proche l'un de l'autre.

FIRE NOT
Pressed
Bouton de tir
relâché



Coups efficaces uniquement lorsque les deux adversaires sont éloignés l'un de l'autre.

Attaque

Jab: le jab est une excellente méthode pour marquer des points, un coup sec qui ne fait pas de gros dégâts mais qui n'est pas très fatiguant si vous manquez votre but.

Crochet: le crochet fait un peu plus de dégâts que le jab. C'est aussi un coup sec qui permet de marquer des points sans trop se fatiguer.

Uppercut: c'est un coup asséné de près. Il est moyennement fatiguant et permet d'obtenir un KO.

Coup croisé: le coup croisé est un coup asséné de loin et de près. Ce coup a un effet remarquable mais est aussi épuisant. Utilisez-le avec précaution.

Les coups à la tête – jab, crochet, uppercut et coup croisé – arrivent toujours à leur but à moins d'avoir été parés de les avoir donnés à une distance incorrecte.

Coups au corps: le coup au corps réduit l'endurance de l'adversaire et sa force. Ils sont aussi fatiguants que les coup croisés.

Defense

Couverture: permet d'éviter les coups à la tête. Le boxeur **NE PEUT PAS BOUGER** pendant qu'il pare un coup. Pour le déplacer, vous devez donc relâcher la manette de jeux ou les touches pour passer en **AUTO-DEFENSE**.

Auto-défense: laissez la manette de jeux/les touches en position neutre pour mettre votre boxeur en mode d'auto-défense particulièrement efficace contre les coups au corps.

Effets Speciaux

1. Barry McGuigan's World Championship Boxing est un jeu unique en son genre qui se concentre plus précisément sur l'art du sport. Il met particulièrement l'accent sur le style, l'entraînement et la stratégie plutôt que sur l'aspect violent du jeu.
2. Prenez vos gants et défiez un des 19 boxeurs différents, y compris le champion lui-même, Barry McGuigan... intelligence artificielle personnalisée donnant à chaque boxeur un aspect réel surprenant.
3. Créez votre propre boxeur... choisissez les origines, le style, la présentation et l'image de marque.
4. Emmenez votre boxeur au camp d'entraînement pour affiner ses techniques... punching bags léger et lourd, travail sur route, et autres.
5. Une animation incroyablement réaliste, y compris un arsenal complet de coups, de mesures défensives, sans oublier le jeu de pieds.
6. Atmosphère réaliste du ring... de la foule encourageante au bruit sourd des deux corps qui s'entrechoquent. Plus un score musical composé spécialement saisissant l'atmosphère des matchs.

Conseils pour devenir une vedette

Nous souhaitons au départ examiner toutes les possibilités stratégiques du jeu dans cette section du manuel. C'est à ce moment là que nous avons réalisé qu'il nous en faudrait un autre au moins deux plus long pour tout voir. Comme dans la boxe réelle, il n'y a pas de recette pour gagner. La stratégie générale de combat doit être basée sur votre adversaire, et il est parfois nécessaire de changer sa stratégie en cours de jeu. Voici cependant quelques conseils qui pourront vous être utiles:

1. Jusqu'à présent, nous avons vu deux stratégies 'générales'. Vous pouvez essayer de gagner le combat en frappant votre opposant pour le mettre KO. Vous pouvez également lui asséner de nombreux jabs et crochets (qui ne sont pas fatiguants) et essayer de gagner au nombre de points. Cette stratégie exige toutefois une excellente défense sans laquelle vous n'arriverez pas à tenir jusqu'à la fin du combat.

2. Observez la façon dont frappe votre adversaire. Certains boxeurs ont tendance à frapper plus souvent lorsqu'ils sont proches de leur adversaire tandis que d'autres préfèrent les tirs à distance. Vous devriez tirer avantage de vos observations.
3. Il est souvent intéressant d'appuyer sur le bouton de **TIR** lorsque vous vous trouvez à proximité de votre adversaire et que vous pratiquez une couverture, car votre boxeur fait un uppercut et se remet automatiquement en couverture.
4. Servez-vous du jab pour évaluer la distance. Si vous êtes sûr que les deux boxeurs sont à une distance correcte sans savoir toutefois s'il ne sont pas assez proches l'un de l'autre, faites un jab. Si vous ratez (et que le coup n'a pas été bloqué), appuyez sur le bouton de **TIR** parce que les deux boxeurs sont assez proches l'un de l'autre.
5. Si vous voyez qu'il reste beaucoup d'endurance à votre adversaire, réduisez-la à force de coups croisés et de coups au corps.
6. N'oubliez pas que vous marquez des points à chaque fois que vous touchez l'autre boxeur. Bien souvent, le boxeur qui punche le plus arrive à toucher plus souvent son adversaire et à marquer plus de points. Mais il manque aussi plus souvent son but et finit par se trouver KO. Alors faites bien attention, car le KO gagne, quel que soit le nombre de points.