

GAMESTAR*
BARRY MCGUIGAN
CHAMPION
DU MONDE
DE BOXE

Sport

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE



loriciels

Adaptation
LORICIELS

Créé par
TROY LINDON

Conception / Dessin par
DOUG BARNETT

Produit par
SCOTT ORR
JOHN CUTTER

BIENVENUE AU CHAMPIONNAT DU MONDE

Félicitations. Vous avez été invité à participer au championnat du monde de boxe de Barry Mc Guigan. Une grande force physique constitue un véritable atout mais pour conquérir le titre, vous aurez besoin de plus que cela... de la stratégie, de la finesse, des réflexes instantanés et une résistance mentale que la plupart des jeux hésitent à demander. Avant d'enfiler vos gants, lisez ce programme officiel. Nous vous expliquerons certaines subtilités et certaines stratégies du jeu, nous vous apprendrons à devenir un vrai "puncher" et vous introduirons dans le monde de la boxe.

LE CHAMPIONNAT DU MONDE

"L'air s'électrifia quand les deux boxeurs pénétrèrent sur le ring. Mais, lorsque la cloche retentit à la fin du sixième round, toute trace d'électricité avait disparu et un silence pesant s'était abattu sur la foule, Sonny Robinson, le champion du monde apparemment invincible, s'inclinait face à un Irlandais dynamique, jusqu'ici inconnu, Barry Mc Guigan. Le challenger avait signalé ses intentions au début du combat. Vers la fin du troisième round, Robinson décocha un crochet du gauche qui aurait mis K.O. la plupart des hommes. Il se redressa une seconde, attendant que le robuste Irlandais tombe sur le ring. Au contraire, Mc Guigan lui asséna un coup au corps qui l'envoya dans les cordes. Le champion était assommé. Ses "swings" du droit ne semblaient pas ralentir les attaques de l'Irlandais et son direct du gauche tant vanté ne pouvait pas tenir l'agressif Mac Guigan en échec. Vers la fin du septième round, il était évident que Robinson devrait utiliser ses meilleurs coups et gagner par un knock-out sinon il perdrait. Mais les efforts fournis épuisèrent le champion et à 32 secondes de la fin du neuvième round, le puissant Irlandais asséna un uppercut explosif à Robinson, qu'il envoya ainsi au tapis."

(ACTIVISION GAZETTE. 5 Août 1985).

Un jour véritablement historique dans les sports sur ordinateur. Vous êtes probablement très impatient d'affronter Barry et de remporter le titre, mais les autres boxeurs le sont aussi. Voici une liste de noms qu'il faudra surveiller au cours de votre ascension dans les rangs.

Sonny Robinson : le rival numéro un est un combattant prestigieux avec un redoutable direct du gauche. Il s'entraîne durement pour un nouveau match contre Mc Guigan. Il sera donc difficile à battre.

Thunder Thompson : un nouveau venu dans le monde de la boxe. Il remporta facilement une médaille d'or aux Star Rank Games et rejoignit les rangs professionnels avec sa médaille toujours autour du cou. Un combattant difficile à blesser.

Lucky Lou Lyndon : un autre nouveau venu dans le monde de la boxe qui a une telle force que la plupart de ses adversaires sont toujours en train de soigner les contusions reçues dans leurs combats contre lui. Ses supporters disent qu'il a un style parfait et une bonne technique.

Flash Fenwick : un combattant extrêmement rapide. Il aime simuler la "magie" face à ses adversaires. (Preuve définitive que la main est plus rapide que l'œil).

Bashin'Bill Snow : un combattant puissant qui a des années d'expérience du ring. Il affaiblit les autres combattants avec ses incroyables coups au corps.

Boom Boom Barnett : un autre combattant très dynamique avec un redoutable swing du droit. Boom Boom est un combattant imaginaire qui inquiète souvent ses adversaires. C'est inhabituel de la part d'un homme qui boxe en force.

STYLES DE BOXE

Dancer : il aime aller et venir. Il est rarement en position de combat rapproché.

Boxer : Il se rapproche parfois mais il préfère garder ses distances. Un style excellent si vous voulez affoler votre adversaire.

Mixed : très imprévisible. Il sera difficile à vos adversaires de le "déchiffrer".

Slugger : un style très étudié. Ne se fatigue pas aussi facilement que les autres car il ne fait pas beaucoup de "dancing". Il est souvent en position rapprochée.

Bulldog : aime donner des coups de très près. Peut parfois coincer un "dancer" contre les cordes.

POUR COMMENCER

Utilisez le clavier ou, branchez un joystick. Tenez le joystick face à l'écran, le bouton rouge se trouvant en haut à gauche.

Poussez le joystick vers le haut ou vers le bas pour déplacer les gants de boxe et sélectionnez le jeu à un joueur ou à deux joueurs. Appuyez sur le **BOUTON ROUGE** pour confirmer votre choix.

Jeux à Deux Joueurs

Si vous choisissez l'option à deux joueurs, vous passerez directement à la grille du **CHAMPIONNAT**. Chaque joueur doit ici sélectionner un combattant. Le joueur numéro un commence en utilisant son joystick pour choisir l'un des 8 boxeurs ou le champion du monde. Appuyez sur le **BOUTON ROUGE** pour confirmer votre choix. Quand le joueur numéro deux aura fini, vous serez prêts à voir le **PORTRAIT** de vos combattants.

Jeu à Un Joueur

1. Si vous choisissez l'option à un joueur, vous arriverez à cet écran.

SAISIR BOXEUR NOUVEAU BOXER

En appuyant sur le bouton rouge ou **ENTREE**, vous **AUREZ** le boxeur que vous avez créé auparavant. Toutes les caractéristiques du boxeur, ses gains, son record et son **RANG** sont gardés en mémoire tant que l'ordinateur reste allumé.

2. En choisissant l'option **NOUVEAU BOXEUR** vous **EFFACEREZ** tous les boxeurs que vous aviez auparavant et vous pourrez **CREER** un nouveau boxeur.

3. Utilisez d'abord le clavier pour taper les lettres. Appuyez sur **ENTREE** quand vous avez terminé.

4. Maintenant vous êtes face à l'écran des **CARACTERISTIQUES DU NOUVEAU BOXEUR**. Utilisez le joystick ou le clavier pour choisir les différentes caractéristiques. Appuyez sur le bouton rouge ou **ENTREE** pour passer en revue les différents choix possi-

bles. Lorsque vous êtes satisfait de votre boxeur, pointez votre gant vers CONTINUER et appuyez sur le bouton pour continuer.

5. Lorsque vous créez un nouveau boxeur, vous pouvez choisir un rang de départ. Si vous sélectionnez "NOUVEAU BOXEUR", vous commencerez au bas de l'échelle (rang numéro 19).

6. Vous avez le PROFIL de votre combattant. Lorsque vous avez analysé les informations, appuyez sur le bouton rouge ou ENTREE pour continuer.

7. Ensuite vous avez le TABLEAU du CHAMPIONNAT. Vous pouvez choisir les boxeurs aux rangs supérieurs ou aux deux rangs inférieurs à vous. En choisissant d'affronter le combattant qui est à deux rangs au-dessus de vous, vous pourrez arriver plus vite à la tête du championnat mais c'est plus risqué. Déplacez les gants vers votre sélection et appuyez sur le bouton rouge ou ENTREE.

8. Voilà le PROFIL de votre ADVERSAIRE. Etudiez-le sérieusement. Si vous changez d'avis, déplacez vos gants vers "REFUSER" et appuyez sur le bouton ou ENTREE. Si vous ACCEPTEZ le combat, appuyez sur le bouton rouge ou ENTREE et envoyez votre boxeur à la salle d'entraînement.

SUR LE RING

Comme dans la réalité votre but dans le Championnat du Monde de Boxe de Barry Mc Guigan est de marquer plus de points que votre adversaire ou de le mettre K.O. au cours des combats de 10 à 12 rounds. Chaque round dure 3 minutes.

LA SALLE D'ENTRAINEMENT TRAINING CAMP

La salle d'entraînement est une partie importante du jeu avant de pénétrer réellement sur le ring. Mais avant d'entraîner votre boxeur, étudiez ses qualités et vous verrez de quelle façon elles peuvent influencer le résultat de chaque combat :

Endurance

L'endurance est la clé des "knockdowns" (coups assommants). Quand elle est inférieure à dix, un knockdown interviendra au cours des prochains coups. A cause de la REGLE des TROIS KNOCKDOWNS si votre combattant se retrouve à terre trois fois dans le même round, le combat est terminé. (On appelle cela un KNOCK-OUT TECHNIQUE). L'endurance diminue lorsque vous êtes touché ou lorsque vous ratez ! Le tableau au-dessus du ring affiche en permanence l'endurance des deux combattants. Observez ces nombres attentivement ! L'Endurance est indiquée dans les coins de l'écran de combat.

Résistance

On peut penser à la mesure de la résistance comme à un pourcentage. Quand un boxeur se repose entre les rounds, il récupère un certain pourcentage de l'endurance perdue au round précédent. Ainsi, quand un boxeur est envoyé au tapis (l'endurance est inférieure à dix), ses chances de se relever sont fonction de sa résistance. Si sa résistance est très élevée, il se relèvera toujours mais si elle est faible, il a plus de chances d'être mis knock-out. La résistance diminue à chaque fois que vous êtes touché.

Force

Cet enregistrement reflète la puissance de votre boxeur. Les coups d'un boxeur fort feront plus de dégâts. Chaque coup que vous envoyez — réussi ou manqué — fait diminuer votre enregistrement de force.

Agilité

L'agilité est la clé de la vitesse de frappe de votre boxeur. Elle diminue à chaque coup.

Vous avez choisi un adversaire, étudié ses forces et ses faiblesses, préparé votre stratégie et maintenant vous avez entre 6 et 12 semaines pour vous entraîner avant le grand combat. Il y a cinq zones dans lesquelles vous pouvez répartir votre temps. Vous n'êtes pas obligé de passer tout votre temps dans chacune des cinq zones. Vous pouvez développer l'une de vos forces ou perfectionner l'une de vos faiblesses. A vous de choisir ! Voici les cinq zones d'entraînement et leurs effets sur vos qualités :

Le "Road Work" : frapper le "road" a un énorme impact sur votre endurance et vous aide à développer votre force et votre agilité.

Le "Light Bag" : le "light bag" développe votre agilité. Il vous aide aussi à acquérir de la résistance.

Les poids (Weights) : les altères développent votre force. Quelques semaines de travail difficile et vous serez étonné.

Le Temps d'Entraînement (Spar Time) : la pratique sur le ring développera toutes vos qualités mais c'est aussi bon pour augmenter votre endurance.

Le "Heavy Bag" : frapper dans le "heavy bag" est très bon pour votre force mais c'est aussi utile pour "tonifier" votre résistance et votre endurance.

Pour entraîner votre boxeur, déplacez simplement le gant vers une zone et appuyez sur le bouton du joystick ou ENTREE. Chaque fois que vous appuyez sur le bouton une nouvelle semaine vous est accordée dans cette zone. Vous pouvez aller dans n'importe quelle zone et lui consacrer jusqu'à 9 semaines du moment que vous ne dépassez pas le nombre de semaines qui vous restent jusqu'au combat. Lorsque vous avez terminé, déplacez votre gant jusqu'à CONTINUER et appuyez sur le bouton.

LE COMBAT

Pour être victorieux sur le ring, vous devez devenir un "puncher" efficace. Certains coups sont efficaces seulement en combat RAPPROCHE tandis que d'autres le sont lorsque les boxeurs sont ELOIGNES. Le plus important est de se trouver à la bonne distance. Etudiez le tableau suivant et les descriptions des différents coups :

TABLEAU DES TOUCHES

JOUEUR 1	JOUEUR 2	ACTION
Flèche haute	R	Garde
basse	D	Corps
droite	S	Swing
gauche	Q	Direct
ENTREE	X	

ATTAQUE

Direct : le direct rapporte des points c'est un coup rapide qui ne cause pas beaucoup de dégâts mais qui n'est pas très fatigant si vous le manquez.

Crochet : le crochet est un peu plus dangereux que le direct. Lui aussi est un coup rapide qui rapporte des points sans fatiguer inutilement le boxeur.

“Uppercut” : l'uppercut est un coup explosif asséné en combat RAP PROCHE. Il fatigue modérément et c'est un bon coup pour le knock-out.

“Swing” : le swing est un coup explosif en combat RAPPROCHE et en combat ELOIGNE. Les swings portent avec un impact énorme mais sont aussi extrêmement fatigants. Utilisez-les avec précaution.

Les coups à la tête - direct, crochet, uppercut et swing - auront toujours un impact sauf s'ils sont bloqués par une garde ou parce que les coups n'ont pas été donnés à la bonne distance.

Coups au corps : le coup au corps est un coup puissant. Il fait diminuer l'endurance et la force de votre adversaire. Comme le swing, c'est un coup très fatigant aussi.

DEFENSE

Garde : la garde vous protège de tous les coups à la tête. Votre boxeur ne bougera pas tant qu'il sera en garde, donc si vous voulez vous déplacer, lâchez le joystick pour vous placer en position d'esquive.

Esquive : si vous laissez le joystick en position neutre, votre combattant sera en position d'esquive. C'est une défense contre les coups au corps.

PARTICULARITES

1. Barry Mc Guigan champion du monde de boxe est unique en son genre car il met l'accent sur l'art de la boxe. Le style, l'entraînement et la stratégie sont mis plus en valeur que la capacité de frappe.

2. Prenez vos gants et affrontez 19 boxeurs différents, y compris le champion lui-même Barry Mc Guigan... une personnalité et une

intelligence artificielle rendent chaque boxeur incroyablement vivant.

3. Créez votre propre boxeur... Choisissez sa race, son style et son aspect.

4. Emmenez votre boxeur dans la salle d'entraînement pour qu'il y exerce ses qualités... vous y trouverez différents punching balls et plus encore.

CONSEILS POUR LES STARS

Nous voulions que cette partie du manuel recouvre toutes les stratégies possibles du jeu. Mais nous avons tôt fait de nous rendre compte qu'il aurait fallu un autre manuel deux fois plus long ! Comme dans un vrai combat de boxe, il n'y a pas de "meilleure façon" pour gagner. Votre stratégie globale devra être basée sur votre adversaire et il sera parfois nécessaire de la modifier en cours de combat. Voici quelques conseils à garder à l'esprit :

1. Jusqu'ici nous avons découvert deux bonnes stratégies "globales". Vous pouvez essayer de gagner le combat en frappant votre adversaire jusqu'au knock-out. Ou vous pouvez décocher beaucoup de directs et de crochets (qui ne sont pas fatigants) et essayer de gagner par les points. Cette stratégie vous demande une excellente défense sinon vous ne pourrez aller jusqu'à la fin du combat.

2. Observez la façon dont vos adversaires décochent les coups. Certains combattants frappent plus en combat RAPPROCHE. Certains frappent plus en combat ELOIGNE. Vos devriez pouvoir utiliser cette observation à votre avantage.

3. Si vous voyez que votre adversaire a encore beaucoup de RESISTANCE, vous devrez lui asséner des swings et des coups au corps pour la faire diminuer.

4. Souvenez-vous, vous marquez des points à chaque fois que vous touchez l'autre boxeur. Souvent le boxeur qui donne le plus de coups touche le plus, il obtient ainsi

plus de points. Mais il peut manquer plus de coups et même être mis knock-out, alors faites attention car un KNOCK-OUT rapporte toujours des points supplémentaires.

GAMESTAR, Inc. 1302 State Street
Santa Barbara. CA 93101 (805) 963-3487

Programme et Audiovisuel
© 1985 GAMESTAR. Inc.
Tous droits réservés

Adaptation : LORICIELS
© Septembre 1986