

# PANZA KICK BOXING

Français ..... P. 1

English ..... P. 16

Español ..... P. 22

# PANZA KICK BOXING

## TABLE DES MATIERES

1	KICK BOXING, LE SPORT DE COMBAT	N° 3
2	ANDRE PANZA TRIPLE CHAMPION DU MONDE DE KICK BOXING	N° 3
3	KICK BOXING LE LOGICIEL	N° 4
4	MISE EN MARCHÉ	N° 5
5	COMMANDES	N° 5
6	COMMENT JOUER IMMÉDIATEMENT	N° 7
7	MENU	N° 8
7.1	DEMO / PREVIEW	N° 8
7.2	SÉLECTION DU MODE DE COMMANDE / JOY 0 / JOY 1	N° 8
7.3	FORME PHYSIQUE / PHYSICAL TYPE	N° 9
7.4	AUTRE BOXEUR / NEXT BOXER	N° 9
7.5	CLASSEMENT / GRADING	N° 10
8	COMBAT	N° 11
8.1	AFFICHAGE	N° 11
8.2	COMBAT	N° 12
8.3	ARBITRAGE	N° 13
8.4	FIN DU COMBAT	N° 14
9	MÉTHODES DES CARACTÉRISTIQUES	N° 15

Dans ce manuel le signe \* indique les fonctions disponibles au clavier.

## **WHO'S WHO**

**AUTEUR / RESPONSABLE DÉVELOPPEMENT :**  
**PROGRAMMATION CARTOUCHE CPC+ ET GX 4000 :**  
**GRAPHISMES ORIGINAUX :**  
**GRAPHISMES CARTOUCHE CPC+ ET GX 4000 :**  
**RESPONSABLE SPORTIF :**  
**RESPONSABLE DE LA PHOTOGRAPHIE :**  
**AMBIANCE SONORE ET BRUITAGES :**  
**MANUEL :**  
**REMERCIEMENTS À :**

Poscol Jorry  
Jean Francois Streiff  
Marco de Flores  
Christophe Perratin  
André Ponzo  
Morca de Flores  
Michel Winogradoff  
Christophe Perrotin  
Tony Huguenotte  
Olivier Richez  
Jean Poul Moillet  
Yvette Polatino

## **DEUX ADRESSES POUR PRATIQUER LE KICK BOXING**

**PANZA GYMNOTHEQUE**  
21, rue des Carmes  
67100 STRASBOURG  
TEL : (16.1) 88.84.99.70

**FEDERATION DE KICK BOXING W K A**  
31, avenue du Belvédère  
91800 BRUNOY  
TEL : (16.1) 60.46.87.72

# **1 - KICK BOXING LE SPORT DE COMBAT**

**Le Kick Baxing est un sport de combat à percussion pied-paing.**

La Baxe Thaïlandaise, la Baxe Française et le Full Contact sont trois autres sports appartenant aussi à cette famille. Il est d'ailleurs fréquent que les grands champions tel que **ANDRE PANZA** évoluent dans plusieurs de ces disciplines. Le **KICK BOXING** est un sport de combat de conception récente. Il se caractérise par l'efficacité de ses techniques, et les combats se finissent souvent par K.O.

## **2 - ANDRE PANZA TRIPLE CHAMPION DU MONDE DE KICK BOXING**

**On n'est pas triple Champion du Monde de KICK BOXING et triple Champion d'Europe de BOXE FRANCAISE par hasard.**

Diplômé d'état en BOXE ANGLAISE et en JUDO, Directeur Technique de Ligue et Entraîneur International de KICK BOXING, **ANDRE PANZA** a aussi gagné les **KATANAS D'OR 1989 et 1990.**

Taur à taur styliste de grande classe ou puncheur destructeur, il sait tout faire, et doit souvent changer de discipline pour trouver des adversaires qui acceptent de combattre contre lui.

Que dire de plus sur ce Grand Champion, sinon que grâce à ses cours dispensés à la **PANZA GYMNOTHEQUE**, un grand nombre de ses élèves sont devenus champions d'Europe et de France...

### 3 - KICK BOXING, LE LOGICIEL

**Deux ans de développement pour un résultat jamais vu sur micro ordinateur !!**

Au départ un graphiste et un programmeur passionnés de sport de combat se sentent frustrés par le manque de logiciels performants dans cette catégorie.

Ils décident donc de combler ce vide en projetant de réaliser **“la meilleure simulation de boxe jamais produite”**.

A partir de ce moment ils n'auront plus de cesse de chercher le meilleur moyen d'arriver à leur fin. Leur choix se porte naturellement sur une discipline relativement nouvelle, techniquement forte et très spectaculaire : le **KICK BOXING**.

C'est ainsi qu'ils prennent contact avec le triple champion du monde en titre André PANZA qui leur accorde une entrevue. Rapidement le champion est séduit par un projet à sa mesure, et accepte la tâche de **responsable sportif**.

Dès lors, le travail peut vraiment commencer. Mais pour faire le meilleur jeu possible il faut les meilleures techniques de travail possibles. C'est pourquoi l'option est prise d'organiser une séance en studio où il sera question de filmer tous les coups, chutes et parades nécessaires à l'élaboration du jeu.

**C'est ensuite un travail de titan qui commence.**

Il s'agit de prélever pour chaque coup des images qui, une fois enchaînées les unes aux autres constitueront les animations de base. Il faudra ensuite les traiter et les redessiner pour leur donner le rendu voulu. Mais à vouloir trop bien faire notre fine équipe s'est rapidement retrouvée avec une masse de graphismes plus qu'impressionnante (1.5 méga.).

Il a donc fallu jouer des pieds et des mains pour réussir à tout mettre en boîte, mais tout en gardant assez de place pour les sons et le programme.

**PANZA KICK BOXING, un programme que l'on ne voulait surtout pas qu'esthétique, mais également très réaliste.**

## 4 - MISE EN MARCHÉ

Insérez la cartouche dans votre ordinateur AMSTRAD CPC+ ou dans votre console GX 4000, et mettez l'interrupteur en position ON.

## 5 - LES COMMANDES

### DEPLACEMENT DANS UN MENU

Il existe trois moyens de se déplacer dans le menu :

Joystick 0

Joystick 1

Taques de direction\*

Pour valider votre choix, utilisez :

Le bouton de tir 1

Taques espace/return\*

Lors d'une validation il peut arriver que le bord de l'écran s'allume en ROUGE. Cela signifie que l'ordinateur refuse votre choix.

**Exemple :** Si vous désirez combattre un boteur "ordinateur" et que la différence de niveau des 2 boteurs est trop grande, le combat sera alors refusé.

Lors d'une saisie de chaîne de caractères :

- Si l'ordinateur accepte votre chaîne, le **BORDER** devient **VERT**

- Si l'ordinateur refuse votre chaîne, le **BORDER** devient **ROUGE**

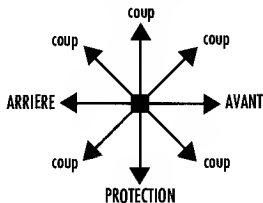
## DEPLACEMENT LORS D'UN COMBAT

Pendant le combat le Joystick permet de porter 12 coups différents, des déplacements avant et arrière, ainsi qu'une position de protection. Pour cela il suffit de mettre le joystick dans une des positions pour que l'action désirée se réalise.

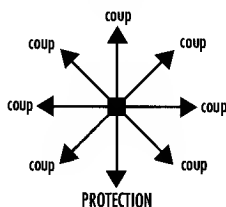
**Attention :** Lors des combats on utilise : le bouton de tir 1 avec le joystick 0, le bouton de tir 2 avec le joystick 1.

**Nota :** Certains joysticks du commerce ne possèdent pas de deuxième bouton de tir, il faut donc les utiliser en tant que joystick 1.

**Positions sans le bouton de tir appuyé.**



**Positions avec le bouton de tir appuyé.**



N.B : Le signe \* indique les fonctions disponibles au clavier.

## TOUCHES DE FONCTIONS

### CONSOLE GX 4000

Bouton Gris : Pouse

Boutons de Tir 1 et 2 du Joystick appuyés simultanément : Pour quitter le jeu.

### ORDINATEUR CPC+

P : Pause

ESC : Pour quitter le jeu

## 6 - COMMENT JOUER IMMEDIATEMENT ?

Pour jouer immédiatement à PANZA KICK BOXING :

1 : Insérez la cartouche et allumez l'ordinateur

2 : Après la présentation le menu principal apparaît à l'écran.

3 : Pour commencer le combat appuyez sur le bouton de tir 1. Ceci sélectionne l'icône **COMBAT** par défaut.

Si vous ne touchez à rien une démonstration commence au bout de quelques secondes.

4 : Après les recommandations de l'arbitre, le combat débute. Vous êtes le boxeur de droite.

Pour porter des coups à votre adversaire actionnez le joystick.

Chaque position correspond à un coup ou à un déplacement.

5 : Si un des boxeurs tombe K.O le combat se termine, et vous retournez au menu principal.

Si vous terminez le premier round, il vous en reste 2 avant la fin du combat.

Pour interrompre le Combat ou la Démonstration, appuyez sur la touche ESC\* ou simultanément sur les boutons de tir 1 et 2 du joystick.

Le signe \* indique les fonctions disponibles au clavier.

## 7 - MENU

### 7.1 - DEMONSTRATION

La démonstration vous permet d'assister à un Round d'exhibition. Ceci est intéressant pour évaluer un boxeur avant de l'affronter. La démonstration commence au bout de quelques secondes d'inaction pendant que le MENU PRINCIPAL est visible à l'écran.

### 7.2 - SELECTION DU MODE DE COMMANDE

Cette sélection vous permet de définir la configuration des commandes proposées lors du jeu. Il est possible de jouer au joystick ou au clavier\* contre un adversaire humain ou contre l'ordinateur.

**Pour cela plusieurs possibilités de commande existent :**

Amstrad / Joystick 0

Joystick 0 / Amstrad

Joystick 0 / Joystick 1

**Attention sur AMSTRAD CPC+\*** : le joueur utilisant le joystick 0 a aussi la possibilité de jouer au clavier :

**Deux jeux de touches sont disponibles :**

Les touches de Fonction de F1 à F9

Les touches de Direction

La touche **ESPACE** simule le Bouton de Tir 1

La touche **COPY** simule le Bouton de Tir 2

Le signe \* indique les fonctions disponibles au clavier.

## 7.3 - FORME PHYSIQUE

Chaque baxeur dispose d'un capital "**forme physique**".

Au début du jeu, les huit baxeurs réservés au joueur disposent d'un même capital global.

Ce capital est composé de 3 rubriques qui définissent les caractéristiques du baxeur.

Plus les valeurs de ces rubriques sont élevées plus votre baxeur est performant.

**Ces rubriques sont :**

**LA FORCE :** Plus le baxeur est fort, plus les coups qu'il va porter à son adversaire seront efficaces.

**LA RESISTANCE :** Plus le baxeur est résistant, plus il sera difficile de le mettre K.O.

**LE REFLEXE :** Plus un baxeur a de réflexes, plus ses parades seront efficaces.

Tous les baxeurs sont professionnels. Une valeur en DOLLARS reflète les capacités globales de chacun d'eux.

## 7.4 - AUTRE BOXEUR

Chaque pression sur le bouton de tir 1 du joystick vous propose un autre baxeur.

Si le bouton de tir 1 du joystick est maintenu enfoncé on voit s'afficher en incrustation les capacités physiques du nouveau baxeur. Dans la partie supérieure de l'écran s'affiche une chaîne de caractères correspondant à ses caractéristiques.

**Caractéristiques d'un baxeur :**

- **FORME PHYSIQUE**

- **RESISTANCE**

- **REFLEX**

Quand votre baxeur progresse ses caractéristiques augmentent.

Ces caractéristiques sont effacées dès que vous éteignez votre ordinateur ou votre console. Afin d'éviter de les perdre il est prévu de les mémoriser à la fin du manuel sous forme d'un mat de passe pour pouvoir les réentrer lorsque l'on rejoue, et que l'on vient d'allumer la machine.

**1) Pour visualiser la chaîne de caractéristiques d'un boxeur il faut :**

- Soit valider l'icône **"PHYSICAL TYPE"** sans relâcher le bouton de tir 1
- Soit valider l'icône **"NEXT BOXER"** sans relâcher le bouton de tir 1.

**2) Il est possible de noter les chaînes de caractères à la fin du manuel dans le chapitre 9.**

**3) Pour entrer une chaîne de caractères que vous avez précédemment notée il suffit de se placer sur une des icônes **"NEXT BOXER"** et d'appuyer sur le bouton de tir 2 du joystick ou sur la touche Copy\* pour commencer la saisie.**

Pour entrer la chaîne de caractères utilisez le joystick **HAUT BAS** pour changer de lettre et **DROITE GAUCHE** pour changer la position du caractère. Puis validez avec la touche **RETURN** ou la **BARRE ESPACE\*** du clavier ou le bouton de tir 1 du joystick.

Il est également possible d'utiliser les touches de directions\*.

**Nata :** Chaîne correcte : **BORDER VERT**  
Chaîne incorrecte : **BORDER ROUGE**

Le signe \* indique les fonctions disponibles au clavier.

## **7.5 - CLASSEMENTS**

**Il existe deux types de classements:**

- **Un classement en DOLLARS** qui reflète directement le niveau de force d'un boxeur. Il est établi en fonction de la valeur en DOLLARS, elle-même calculée en fonction du pourcentage de **FORCE**, de **RESISTANCE** et de **REFLEX** du boxeur.

- **Un Classement en fonction des trophées.** Si vous possédez un ou plusieurs trophées, vous apparaîtrez obligatoirement dans ce classement.

Si vous désirez conserver la répartition des trophées des boxeurs, il suffit de sélectionner l'option **"CLASSEMENT/GRADING"** et de valider avec le bouton de tir 2 ou la touche copy. La chaîne de caractères correspondant à la répartition des trophées est visible sur la case **"CLASSEMENT/GRADING"**. Notez-la dans le manuel chapitre 9.

Cette chaîne peut être modifiée immédiatement à l'aide du joystick ou du clavier (voir fin du chapitre 7.4 pour modification de la chaîne).

## 8 - COMBAT

Pour commencer le combat il vous suffit de sélectionner avec le **JOYSTICK** la crosse combat et de presser le bouton de tir 1.

Le combat débutera immédiatement.

Si une trop grande différence de niveau existe entre les deux boxeurs, le combat sera refusé.

Avant le combat une **POM-POM GIRL** vous indique le numéro du round. Une pression sur le bouton de tir du joystick le fait disparaître.

### 8.1 - AFFICHAGE

L'affichage se compose d'un chronomètre et de deux rampes de projecteurs situées au-dessus du ring.

Le **CHRONOMETRE** indique le temps qu'il vous reste à combattre avant la fin du round. Le temps d'un round a été réduit à 1 minute contre 2 minutes dans la réalité pour des raisons de jouabilité.

Les deux **RAMPES DE PROJECTEURS** placées chacune au-dessus d'un boxeur indiquent, par leur éclairage, le boxeur qui mène le combat. Le niveau de luminosité des projecteurs change en fonction des coups portés durant le combat.

Chaque round se compose de quatre projecteurs.

Un projecteur a 3 niveaux d'éclairage :

**JAUNE :** éclairage maximum = forme physique maximum

**ORANGE :** éclairage moyen = forme physique moyenne

**NOIR :** éclairage nul = forme physique nulle

Quand un des boxeurs a les quatre projecteurs de son round en noir il est K.O.

Il perd donc le combat.

## 8.2 - COMBAT

### PORTER UN COUP

Pour déclencher un coup il suffit d'actionner le joystick dans une des 12 positions disponibles. A ce moment le coup affecté à cette position s'effectue instantanément.

### TOUCHER L'ADVERSAIRE

Pour qu'un coup atteigne l'adversaire il faut qu'une zone d'attaque (poings, pieds, tibias) touche une partie sensible et non protégée de l'adversaire (la tête, le tarse, les cuisses ...)

Ainsi, si un coup de pied est exécuté trop près du trap latéral de l'adversaire il ne touchera pas sa cible. Un coup de pied circulaire atteint l'adversaire s'il se trouve dans la trajectoire de celui-ci. Si par exemple vous vous trouvez derrière l'adversaire (plus près du fond du ring que lui), et que vous déclenchiez un coup circulaire en direction du fond du ring, il y a beaucoup de chances pour que ce coup de pied ne touche pas votre adversaire.

Par contre si votre coup de pied circulaire est en direction de l'adversaire (le devant du ring) vous avez toutes les chances pour que votre coup le touche.

En résumé pour qu'un coup atteigne l'adversaire, il faut que la position de départ soit à bonne distance de l'adversaire (pas trop près ni trop loin), et que ce coup atteigne une zone non protégée et sensible.

### PARADES ET ESQUIVES

Pour obtenir une parade ou une protection face à un coup, il faut mettre le joystick en position basse.

### COUP

Lorsqu'un coup est porté, différents paramètres définissent sa qualité.

**Ces paramètres sont :**

- La **FORCE** de l'attaquant.
- La **RESISTANCE** de l'adversaire.
- La **PUISSANCE** du coup.
- Le **NIVEAU** où est porté ce coup.

En fonction de ces paramètres le comptage de points est effectué méthodiquement. Les projecteurs reflètent la baisse de vitalité de chaque boxeur par un changement d'intensité de l'éclairage. Quand tous les projecteurs d'un boxeur sont éteints, celui-ci perd le combat.

## **QUELQUES TERMES DE KICK BOXING**

**ROUND KICK :** Coup de pied circulaire

**LOW KICK :** Coup de pied circulaire bas

**MIDDLE KICK :** Coup de pied circulaire médian

**BACK FIST :** Coup de poing retourné.

## **ACCROCHAGE**

Quand les deux bateurs sont trop près l'un de l'autre il arrive parfois qu'ils s'accrochent.

A ce moment l'arbitre interviendra pour les séparer.

## **QUELQUES CONSEILS POUR UN COMBAT DE QUALITÉ**

- Les coups n'ont pas tous la même puissance.
  - Faites attention à la distance de frappe.
  - Si vous vous trouvez derrière votre adversaire (vers le fond du ring) ne donnez pas de coups circulaires vers le fond du ring car ils ne le toucheront pas.
  - Enchaînez les coups en changeant le niveau de frappe.
- Par exemple un coup de pied haut suivi d'un coup de pied bas a plus de chance de toucher l'adversaire que plusieurs coups de pied de même niveau.
- Ne vous laissez pas enfermer dans un coin du ring. Cela vous empêchera d'exécuter toutes les techniques dont vous disposez.
  - Si en fin de combat les deux bateurs sont à égalité, c'est le bateur qui a eu le plus de diversité de coups qui est déclaré vainqueur. Pensez-y !!

## **8.3 - ARBITRAGE**

L'arbitrage est là pour veiller au bon déroulement du combat. Seule la variété des coups assure un combat de qualité.

## 8.4 - FIN DU COMBAT

A la fin du dernier round le boxeur qui a le plus de projecteurs allumés (ou dessus de sa position d'origine) remportera le combat. Si le boxeur qui a perdu le combat possède un ou plusieurs trophées, le baxeur vainqueur récupérera le plus petit de ces trophées. Les paramètres de Force, de Résistance, et de Réflex du vainqueur sont augmentés si le combat n'est pas trop facile (c'est à dire s'il existe une grande différence de niveau entre les deux boxeurs). Ainsi sa progression ou niveau du classement sera assurée et son palmarès sera valorisé par un titre supplémentaire.

Les paramètres du perdant diminueront systématiquement.

## 9 - MEMORISATION DES CARACTERISTIQUES SUR AMSTRAD CPC.

DATE	CHAINE	COMMENTAIRES

# PANZA KICK BOXING

1	STARTING	N° 16
2	COMMANDS	N° 16
3	FUNCTION KEYS	N° 18
3-1	DEMO/PREVIEW	N° 18
3-2	SELECTING YOUR COMMAND MODE	N° 19
4	MATCH	N° 19
5	END OF THE MATCH	N° 21

## 1 - STARTING

Insert the cortridge in your AMSTRAD CPC+ computer or your GX4000 console ond switch on the machine.

## 2 - COMMANDS

### MOVING IN A MENU

You have 3 ways of moving in o menu:

Joystick 0

Joystick 1

Keys of the numeric Keypod\*

To validote your choice, use:

Fire button 1

The return key or spoce bor\*

The sign\* indicates the functions available on the keyboard

While validating, the border of your screen might become red. This means that your computer refuses your choice.

**Example:** If you want to fight against a "computer" boxer when the levels of the two fighters are too different, the match will be refused.

**While entering a series of characters representing your fighter's characteristics:**

- if the computer accepts your characters the **BORDER** becomes **GREEN**
- if the computer refuses your characters the **BORDER** becomes **RED**

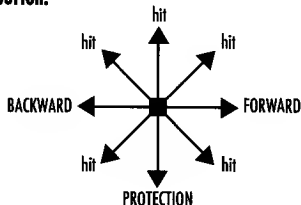
## MOVING DURING A FIGHT

During a fight the joystick allows you to strike 12 different blows as well as moving backwards and forwards and taking a parry position. You just have to move the joystick in the corresponding position.

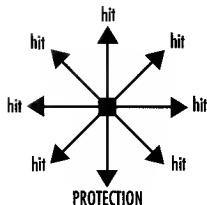
**IMPORTANT:** During the fight use: fire button 1 with joystick 0, fire button 2 with joystick 1.

**NOTE:** Some joysticks don't have a second fire button. In this case they must be used as joystick 1.

**Available positions without holding the fire button:**



**Available positions when holding the fire button:**



### **3 - FUNCTION KEYS**

#### **FOR THE GX 4000 CONSOLE:**

Grey button: pause

Holding fire buttons 1 and 2 simultaneously: quit game

#### **FOR THE CPC+ COMPUTER:**

P: Pause

ESC: quit game

#### **3.1 DEMO/PREVIEW**

The preview gives you a demonstration of a Round. This can help you to evaluate the strength of a boxer before confronting him. The Preview starts automatically after a few seconds of inactivity while the main menu is still on the screen.

### 3.2 SELECTING YOUR COMMAND MODE

This option allows you to define the configuration of the commands available to you during the game. You can play either with the joystick or the keyboard\* and play against a human opponent or against the computer.

In both cases several commands exist:

Amstrad/Joystick 0

Joystick 0/Amstrad

Joystick 0/Joystick 1

**IMPORTANT:** On the AMSTRAD CPC+ the player using the Joystick 0 can also play with the keyboard.

**YOU CAN USE :**

Function keys F1 to F9

Direction keys

The **SPACE BAR** equals FIRE BUTTON 1

The **COPY** key equals FIRE BUTTON 2

## 4 - MATCH

### STRIKING A BLOW

To strike a blow, simply move the joystick in one of the 12 available positions. The blow corresponding with the chosen position is automatically stricken.

### HITTING YOUR OPPONENT

To make sure your blow hits your opponent, one of your attack zones (fists, feet, tibias) must touch a non-protected and sensitive part of your opponent's body (head, torso, thighs).

The sign \* indicates the functions available on the keyboard.

In this way, if you are too close or too far from your opponent your kick will miss its target.

A circular kick will hit your opponent if he stands in the blow's way. For example, if you are behind your opponent (closer to the back of the ring than he is) and you strike a circular kick aiming towards the back of the ring, your circular kick will have few chances of touching your opponent.

On the other hand, if your circular kick is aimed at your opponent (the front of the ring) the chances are you will hit him.

In short, in order to hit your opponent you must stand in the right position when you start your blow (not too close, not too far), and you must hit a non-protected and sensitive part of his body.

## **PARRYS AND DODGES**

To parry a blow or protect yourself, your joystick must be in the DOWN position.

## **BLOW**

When you strike a blow, some factors will define its quality :

The **STRENGTH** of the attacker

The **RESISTANCE** of the opponent

The **POWER** of the blow

The **HEIGHT** of the blow

Your score will depend on these factors.

The projectors' lights show the boxer's vitality. When the projectors of a boxer are all off, he loses the fight.

## **CLINCH**

When two boxers fight too close to one another, they sometimes clinch. The referee will then separate them.

## SOME ADVICE FOR A GOOD QUALITY FIGHT

- Not all blows have the same impact.
- Watch your distance when you hit.
- If you are standing behind your opponent (close to the back of the ring), do not try a round kick aiming towards the end of the ring as you would then miss your opponent.
- Try to vary your blows as much as possible. For example, with a high kick followed by a low kick you have more chances of touching your opponent than with two kicks at the same level.
- Don't let yourself get caught in a corner of the ring. This would prevent you from using your fighting techniques.
- If two boxers have the same number of points at the end of a fight, the one who accomplished the more varied blows will be winner. Think about it!

## 5 - END OF MATCH

At the end of the last round, the boxer having the most projectors lit above him wins the fight. If the loser has one or several trophies, the winner gets the smaller one of these. If the fight was not an easy one (too great a difference between the 2 fighters) the **STRENGTH**, **RESISTANCE** and **REFLEX** factors of the winner will be increased. In this way he progresses for the final grading and another title is added to his prize-list.

The loser's factors will automatically decrease.

# PANZA KICK BOXING

1	PUESTA EN MARCHA	Nº 22
2	LOS COMANDOS	Nº 22
3	MENÚ	Nº 24
3.1	DEMO	Nº 24
3.2	SELECCION DEL MODO DE COMANDO / JOY O JDY 1	Nº 25
4	COMBATE	Nº 25
5	FIN DEL COMBATE	Nº 27

## 1 - PUESTA EN MARCHA

Insertar el cartucho en su **AMSTRAD CPC+** o en su consola **GX 4000**, y encender el ordenador.

## 2 - LOS COMANDOS

Para desplazarse en el menú :

Joystick 0

Joystick 1

Teclas de dirección \*

Para elegir una opción utilizar :

El pulsador de tiro 1

Los teclas de espaciado / return \*

En este manual, el \* indica las funciones disponibles en el teclado.

A veces, durante una validación, el borde (BORDER) de la pantalla se enciende en rojo. esto significa que el ordenador rechaza la opción elegida.

**Por ejemplo :** Si deseo combatir contra un boxeador "ordenador" y que la diferencia de nivel de los dos boxeadores es demasiado importante, el combate resultará imposible.

**Cuando elige una serie de características :**

- Si el ordenador acepta esta serie, el "BORDER" se vuelve **VERDE**.
- Si el ordenador no acepta dicha serie, el "BORDER" se vuelve **ROJO**.

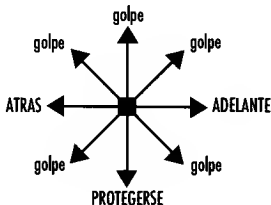
## COMO MOVERSE DURANTE UN COMBATE

Durante el combate, el joystick permite dar 12 golpes diversos, unos desplazamientos por delante y por detrás, así como una posición de protección. Para éstos, es suficiente poner el joystick en una de las posiciones para que la acción deseada se realice.

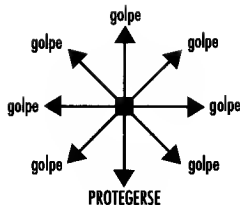
**Cuidado :** Durante los combates, se utilizan : el pulsador de tiro 1 con el joystick 0, el pulsador de tiro 2 con el joystick 1.

**Nota :** Algunos joysticks no poseen un segundo pulsador de disparo, entonces, es necesario utilizarlos como joystick 1.

**Posiciones sin que se pulse el botón de disparo.**



**Posiciones con el botón de tiro pulsado.**



## **TECLAS DE FUNCIÓN**

### **CONSOLA GX 4000**

Batán gris : Pausa

Batanes de dispara 1 y 2 del joystick pulsados simultáneamente : Para acabar de jugar.

### **ORDENADOR CPC+**

P : Pausa

ESC : Para acabar de jugar.

## **3 - MENÚ**

### **3.1 - DEMOSTRACION**

La demostración permite asistir a un raund de exhibición. Esta es muy interesante porque así es posible evaluar a un boxeador antes de enfrentarse con él. La demostración empieza después de unos segundos de inacción cuando el MENU PRINCIPAL esté en la pantalla.

El \* indico los funciones disponibles en el teclado.

### 3.2 - SELECCION DEL MODO DE COMANDO

Dicho selección permite definir la configuración de los comandos propuestos durante el juego. Es posible jugar con el joystick 0 con el teclado\* contro un adversario humano o contro el ordenador.

**Existen varias posibilidades de comandos :**

Amstrad / Joystick 0

Joystick 0 / Amstrad

Joystick 0 / Joystick 1

**Cuidado en Amstrad CPC+\*** : el jugador que utilizo el joystick 0 tiene también la posibilidad de jugar con el teclado :

**Las teclas de teclado se pueden utilizar :**

- Las teclas de función desde **F1** hasta **F9**
- Las teclas de dirección
- La tecla **ESPACIADORA** corresponde al botón de disparo 1
- La tecla **COPY** corresponde al botón de disparo 2

## 4 - COMBATE

### DAR UN GOLPE

Para dar un golpe es suficiente mover el joystick en uno de los 12 posiciones disponibles. En este momento, el golpe dado o dicha posición se efectúa en seguida.

El \* indica las funciones disponibles en el teclado.

## ALCANZAR AL ADVERSARIO

Para que un golpe alcance al adversario, hace falta que una zana de ataque (puña, pies, tibia) toque una parte sensible y no protegida del adversario (la cabeza, el tarsa, los muslos ...).

De esta manera, si un golpe de pie se hace demasiado cerca o lejos del adversario, no alcanzará su hazaña. Un golpe de pie circular alcanza al adversario si éste se encuentra en la trayectoria. Si, por ejemplo, ud. está detrás del adversario (más cerca del fondo del ring que él), y lanza un golpe circular en dirección del fondo del ring, seguramente, este golpe no alcanzará a su adversario.

Al contrario, si el golpe de pie circular está en dirección del adversario (hacia el frente del ring), no cabe duda de que lo alcanzará.

En resumidas cuentas, a fin de golpear al adversario, hace falta que la posición de inicio esté a distancia justa del adversario (ni demasiado lejos ni demasiado cerca), y que dicho golpe alcance una zona no protegida y sensible.

## PARA EVITAR UN GOLPE

Hay que poner el joystick en posición baja.

## GOLPE

Cuando se ha dado el golpe, varias cosas definen su calidad :

La **FUERZA** del combatiente

La **RESISTENCIA** del adversario

La **POTENCIA** del golpe

El **NIVEL** del golpe.

En función de estas características, el contador de los puntos se efectúa metódicamente. La variación de intensidad de los proyectiles da el nivel de vitalidad de cada boxeador.

Cuando todos los proyectiles de un boxeador estén apagados, éste pierde el combate.

## **Unas terminas de KICK BOXING**

<b>ROUND KICK :</b>	Galpe de pie circular
<b>LOW KICK :</b>	Galpe de pie circular baja
<b>MIDDLE KICK :</b>	Galpe de pie circular media
<b>BACK FIST :</b>	Galpe de puña circular.

Cuanda ambas baxeadares estàn demasiada cerca, es posible que se peguen. En este mamenta, el arbitra interviene para separarles.

### **Unas consejas para hacer un combate estupenda**

- La patencia de las galpes na es siempre la misma.
- Cuidada can la distancia de galpe.
- Si se encuentra detrás de su adversaria, (en el fanda del ring), na de galpes circulares hacia el fanda del ring porque na le alcanzará.
- Dé una serie de galpes cambiando los niveles de las galpes. Par ejempla un galpe de pie alta seguida de un galpe de pie baja alcanzará más seguramente al adversaria que varias galpes de pie al misma nivel.
- Na se deje cerrar en un rincan del ring. Esta le impedirá utilizar todas las técnicas que posee.
- Si al final del combate, las das baxeadares tienen los mismos puntos, èl que ha utilizada una variedad más grande de galpes vencerà.

## **5 - FIN DEL COMBATE**

Al final del última raund, el baxeadar que resulta can más proyectares encendidos (encima de su posición inicial) gana el combate. Si el boxeadar que ha perdida el combate posee una más trafeas, el baxeadar venceadar recupera el trafea menor. Las características de Fuerza, de Resistencia y de Rapidez del venceadar resultarán aumentadas si el combate es bastante difícil (es decir si la diferencia de nivel entre dos baxeadares es muy grande). De esta manera, su progresión en la clasificación estará asegurada y tendrá un trafea suplementaria.

Las cualidades del perdedar disminuirán sistemáticamente.

