

EQD 507

RC 717

**GAMESTAR** 

**BARRY McCLURGAN**  
**WORLD**  
**CHAMPIONSHIP**  
**BOULDER**

*Sport*

**ACTIVISION**

HOME COMPUTER SOFTWARE

TM

**Crée par  
TROY LINDON**

**Conception / Dessin par  
DOUG BARNETT**

**Produit par  
SCOTT ORR  
JOHN CUTTER**

**Musique par  
TOMMY DUNBAR  
JOHN FITZPATRICK  
© Bay High Music**

# **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 résistante 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.

## **MODE D'EMPLOI**

### **Cassette**

1. Branchez votre Commodore 64, votre écran de téléviseur et votre magnétoscope selon les consignes du fabricant. Vérifiez que tous les périphériques tels que lecteurs de disquettes et imprimantes sont débranchés.
2. Votre écran de télévision affiche à présent le message "READY" (Prêt).
3. Placez la cassette dans le magnétophone de manière à ce que l'étiquette soit sur le dessus, et rebobinez jusqu'au bout.

4. Pour charger, appuyez sur la touche SHIFT (Majuscules), puis sans la lâcher, sur RUN/STOP (Exécution/Arrêt). Relâchez RUN/STOP et ensuite la touche SHIFT.
5. Votre écran de télévision affiche le message "Press PLAY on tape" (Appuyez sur la touche PLAY du magnétophone). Abaissez cette touche.
6. L'écran reste vide pendant que s'effectue le chargement du jeu, opération qui prend 5 à 8 minutes.

## Disque

1. Branchez votre lecteur de disquettes et insérez-y le disque selon les instructions du fabricant. Vérifiez que tous les périphériques tels que magnétophones et imprimantes sont débranchés et que seul le lecteur de disquettes est raccordé à l'appareil.
2. Votre écran de télévision affiche à présent "READY". Si ce message n'apparaît pas, essayez d'éteindre votre ordinateur et de le remettre en marche quelques instants plus tard.
3. Puis tapez dans l'ordre LOAD\*\*\*, 8, 1.
4. Appuyez sur la touche RETURN (Retour).
5. L'écran affiche à présent le message "SEARCHING FOR" (Cherche) et se vide aussitôt. Un écran titre apparaît quelques instants plus tard, et au bout d'environ une minute, vous pourrez commencer à jouer.

## 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'étant 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 signifié 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 apperçut 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.

**BoomBoom Barnett** : un autre combattant très dynamique avec un redoutable swing du droit. BoomBoom 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 "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

1. Branchez un joystick au PORT 1 sur le côté droit de votre ordinateur. Branchez un second joystick au PORT 2 si vous jouez à deux. Tenez le joystick face à l'écran, le bouton rouge se trouvant en haut à gauche.
2. Poussez le joystick vers le haut ou vers le bas pour déplacer les gants de boxe et sélectionnez le jeu à un joueur (ONE PLAYER) ou à deux joueurs (TWO PLAYER). 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 18 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 :

**GET BOXER**  
**NEW BOXER**

En appuyant sur le bouton rouge, 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 **NEW BOXER**, vous **EFFACEREZ** tous les boxeurs que vous aviez auparavant et vous pourrez **CRÉER** un nouveau boxeur,

**3.** Utilisez d'abord le clavier pour taper les lettres et la touche **DELETE** pour effacer les erreurs. Appuyez sur **RETURN** quand vous avez terminé.

**4.** Maintenant vous êtes face à l'écran des **CARACTÉRISTIQUES DU NOUVEAU BOXEUR**. Utilisez le joystick pour choisir les différentes caractéristiques. Appuyez sur le bouton rouge pour passer en revue les différents choix possibles. Lorsque vous êtes satisfait de votre boxeur, pointez votre gant vers **CONTINUE** et appuyez sur le bouton pour continuer.

**5.** Lorsque vous créez un nouveau boxeur, vous pouvez choisir son rang de départ. Si vous sélectionnez "**NEW PRO**", vous commencerez au bas de l'échelle (rang numéro 19). Si vous pensez que vous avez assez d'expérience, choisissez "**CONTENDER**" (rang numéro 10).

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

**7.** Ensuite vous avez le TABLEAU du CHAMPIONNAT. Vous pouvez choisir les boxeurs aux deux 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.

**8.** C'est le PROFIL de votre ADVERSAIRE. Etudiez-le sérieusement. Si vous changez d'avis, déplacez vos gants vers "REFUSE" et appuyez sur le bouton. Si vous ACCEPTEZ le combat, appuyez sur le bouton rouge et envoyez votre boxeur à la salle d'entraînement (TRAINING CAMP).

## **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".

## 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

!(faible) \*erractic (irrégulière) \*average (moyenne) \*tough (solide) \*mighty (considérable).

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.

## **Stamina - Résistance**

\*sluggish (molle) \*slow (lente) \*average (moyenne) \*quick (rapide) \*lightning (foudroyante)

L'enregistrement de la "robustesse". On peut penser à la mesure de la résistance comme à un pourcentage. Quand un boxeur se repose entre les rounds, ils récupère un certain pourcentage de l'endurance perdue au round précédent. Ainsi, quand un boxeur est envoyé au tapis (l'endurance est inférieur 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.

## **Strength - Force**

\*feeble (très faible) \*weak (faible) \*average (moyenne) \*strong (forte) \*awesome (impressionnante)

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.

## **Agility - Agilité**

\*poor (pauvre) \*average (moyenne) \*good (bonne) \*massive (énorme).

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.

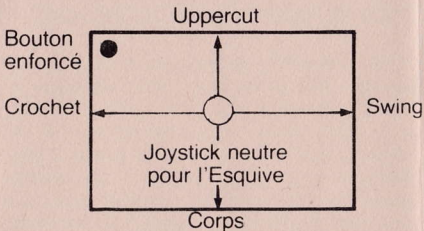
**Le Temps d'Entraînement (Spar Time)** ; la pratique sur le ring développera toutes vos qualités mais c'est aussi bon pour augmenter votre endurance.

**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. 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 CONTINUE et appuyez sur le bouton.

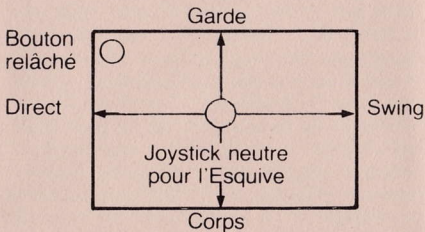
## LE COMBAT

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 :



Coups efficaces seulement  
en combat RAPPROCHE

(les boxeurs sont très proches l'un de l'autre)



Coups efficaces seulement  
en combat ELOIGNE

(les boxeurs sont éloignés l'un de l'autre)



# 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.



# DÉFENSE

**Garde** : la garde vous protège de tous les coups sur 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.

## PARTICULARITÉS

1. Barry Mc Guigan's World Championship Boxing 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.

5. Une animation incroyablement réaliste qui montre une très grande variété de coups, de parades et de jeux de jambes.

6. Une atmosphère sur le ring très réaliste... des applaudissements de la foule au bruit sourd d'un solide coup au corps. Avec l'affichage du score sur une musique spécialement composée qui rend le jeu captivant.

## 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. Vous devriez pouvoir utiliser cette observation à votre avantage.

3. Une bonne stratégie de défense, si vous êtes en combat RAPPROCHE et en GARDE, consiste à appuyer sur votre bouton. Votre boxeur décochera un uppercut et se remettra directement en GARDE.

4. Utilisez le direct comme indicateur de distance. Si vous êtes sûr que les combattants sont à une bonne distance mais vous ne savez pas s'ils sont en combat RAPPROCHE, décochez un direct. S'il est manqué (et non bloqué), vous devez enfoncer le bouton du joystick car les boxeurs sont en position de combat RAPPROCHE.

5. 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.

6. 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

Nous aimerions entendre parler de vous  
pour que nous puissions vous tenir informés  
sur les nouveaux logiciels Activision. Rem-  
plissez le coupon au verso et adressez le à  
l'adresse suivante :

ACTIVISION FRANCE  
9, avenue Matignon  
75008 PARIS

NOM : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Quel type d'ordinateur possédez-vous ?  
\_\_\_\_\_