

THE CHAMP



W.B.C.

INSTRUCTIONS

COPYRIGHT NOTICE

This software product, including all screen images, concepts, audio effects, musical material and program code, is marketed by Merimpex Ltd., or as authorised by Merimpex Ltd., who own all rights therein. Such marketing of this product gives only the lawful possessor at any time a license to use this program limited to being read from its medium as marketed into the memory of a computer system to which this product is specifically adapted. Any other use or continuation of use including, copying, duplicating, selling or otherwise distributing, transmitting or transferring this product in contravention of these conditions is in breach of Linel's rights unless specifically authorised by Merimpex Ltd.

The product THE CHAMP, its program code, manuals and all associated product materials are the copyright of Linel Switzerland, who reserve all rights therein. These documents, program code and other items may not, in whole or part, be copied, reproduced or transmitted in any way nor translated or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior consent in writing from Linel Switzerland.

LINEL Products
MERIMPEX AG
Am Schrägen Weg 2
9490 Vaduz
Principality of Liechtenstein
Tel.: 41/75283 68 Fax.: 41/75 206 56

COPYRIGHT © 1988 by LINEL Switzerland—ALL RIGHTS RESERVED

THE CHAMP

Programming by
HELMUT MELCHER, WOLFGANG TRÜMLER,
CHRISTIAN HALLER

Animations by
PETER KALKS

Graphics by
HERMAN SERANO, MARKUS GRIMMER

Music by
BILL CONTI

Music programming by
HELMUT MELCHER with SOUND FX

Cover illustration by
HERMAN SERANO

Concept and Idea by
MARKUS GRIMMER

Very special aid
ROMAN WERNER

Booklet
English version by DANIEL MARCHANT,
DEBBY COLLINSON
French version by JULIA SKANDALAKIS
Design and layout by JOHN ALLEN

ACKNOWLEDGEMENT

At this point we would like to thank all the friendly people that supported our work so kindly. Special thanks to Mr Peter Stucki, the president of the Swiss Boxing Association, for all the information that he gave us during the last few months. We would also like to thank Jose Sulaiman Chagnon, the president of the World Boxing Council, for his assistance. The game would not exist in the form it does today without the help of these and many other unnamed persons.



ENGLISH

INTRODUCTION

No medium is so multilateral and fascinating as the computer. The film in its way catches your attention in such a fleeting fashion. As soon as the film ends the dream starts to fade. The written word can hold your interest for longer, but the images live only in the mind of the reader and the outcome of a story cannot be influenced directly. By comparison the computer, along with a quality program, brings together the best features of films and books and adds the ability for the player to interact and influence events.

Patience, endurance and a kind of hunting instinct are required to produce a quality program that draws the player into its own world where they can join with the character of the game. Patience and endurance, because it often takes a year to produce a game of such quality. The hunting instinct makes the difference between a good game and a great game. The instinct drives the programmer to find new ways of using the computer and new variations to include in a program. With every LINEL program a team works on the program code, graphics and sound. Often each of these parts are handled by several people, each attempting to mould the entire program into a kind of magic that brings the computer to life.

All producers of software invest their time in every product but some invest their INTEREST as well. LINEL is one of those producers and they believe in developing a product that will fascinate the buyer for months rather than hours.

For this reason there is no better reward than to see people take an interest in your work and enjoy it. You, dear customer, take this interest and therefore we thank you and hope to give you an endless amount of entertainment with this program.

Mark Grimmer
LINEL, Switzerland



THE STORY OF BOXING

The sport of fist fighting has been practiced for many thousands of years. 7000 year old artwork discovered in Sumarian temples depicts boxers practicing the sport and the Egyptians also practiced boxing 5000 years ago. In the Asiatic countries religion and self defence were closely connected. Monks in various Eastern countries developed martial arts for self defence and fitness which combined fist fighting with various kicks, throws and holds.

Boxing was also an important sporting event to the ancient Greeks. Homer described an early boxing match in his writings, and it was already an Olympic sport as long ago as 688 years before the birth of Jesus Christ.

During the middle ages boxing was linked to the sport of wrestling and was taught in fencing schools. It was not until the 17th century that the first form of modern boxing appeared in England and it was in 1680 that the first championship of "the manly art of self defence" was held in London. Even then it was not quite the boxing that we know today as they still fought with bare fists and fighters were often seriously hurt.

In 1740 Jack Broughton, who is credited with being the inventor of the boxing glove, published the first set of boxing rules in England. These were followed in the latter half of the 19th century by a second, more humane set of rules. These were the world famous "Rules for boxing with gloves" published by the Marquess of Queensbury in 1866—The Queensbury Rules.

These rules soon crossed the Atlantic and began to spread across America where publication in a sporting magazine led to further refinement of the rules and the replacement of disorderly brawls with the strict rules of boxing that we know today.

A new era began in the history of boxing. In 1920 boxing matches were included in the Modern Olympic Games for the first time although all the fighters were American. However boxing was growing in popularity in other countries of the world. Boxing was prohibited in Germany until 1918 but it was still practiced in back alleys and the unofficial boxing club, the SV-Astoria-Berlin, was founded by Leonhard Mandler in 1912.

During the First World War in England, where boxing was already very popular, German prisoners of war had the opportunity to learn the sport. After the war they took the sport back to Germany and it grew in popularity, leading eventually to the lifting of the ban and the founding of the first official boxing clubs. Championship fights were held regularly in Germany and soon the American monopoly on quality boxers was broken.

With the increase in popularity boxing champions soon became household names. Champions like Max Schmeling, Gustav "Bubi" Scholz, Muhammad Ali, Henry Cooper and Barry McGuigan have all become world famous for their exploits in the ring, and in Ali's case, for his comments out of it. Boxing's strong position in the public eye will ensure that the sport and its participants will be here to stay.

THE JUDGE

Undoubtedly the most difficult task for an astute knowledgeable student of boxing is to attempt to put in writing how to score a boxing contest.

The integrity, fairness and honesty of the sport rests in the hands of the judge. A thorough technical knowledge of boxing, a specified and unified criteria and a profound respect for boxing and the institution are necessary to accomplish an unbiased attitude.

This is without doubt the most controversial and difficult position in boxing. It is in the hands of the judges that at least 35% of all world title contests end in a decision by a judge. W.B.C. records show that 359 bouts have ended by K.O. whilst 266 bouts "went the distance" and ended in a decision, i.e. 43% of the bouts went to the decision of the judges out of a total 626 W.B.C. world title bouts to date.

Lack of concentration, inexperience, influences of the environment, the subjectiveness of scoring and, above all, the absolute lack of uniformity and guidance, have played an important role in the controversy in the judging of boxing contests.

The W.B.C. tries, at least within their organisation, to establish a specific criteria and objective factors to evaluate scoring, even within the subjectiveness of the sport.

Judges must concentrate totally on the contest they are officiating. The crowd, the corners, or any other distractions must not in any way limit the judges concentration.

The W.B.C. strongly recommends a programme of concentration exercises, even turning to professional assistance for this absolutely necessary purpose.

SCORING ZONE

It is necessary to define an actual zone, which will be considered a scoring area.

DEFINITION OF ZONE

By separating the ears with an imaginary line, down the shoulders and sideways to the trunks (see diagram), the zone is broken into two parts—the head and the body.

1. Head: From the top of the head, splitting the ears. The description of the head is quite simple, with the only complication being if the fighter turns his head so that the blow is struck behind the ear or on top of the head. This is where the consideration of the judge comes into effect.

2. Body: For the body, mentally take away the arms and run an imaginary line from the shoulders down the side to the trunks, the navel being a foul limit. Any blow struck within this area should be considered a legal and scoring blow.

Again, a judgement factor should be taken into consideration, that, if the fighter turns away from the punch and the blow lands on the side towards the back,

consideration should be given to the fighter who lands the punch. (This is a judgement factor.)

THE SCORING SYSTEM HISTORY

1. The 5 point must
2. The 2 point system (formerly used in California)
3. The round system with supplementary points (N.Y.)
4. The 1/4 point (England)
5. The 20 point (in amateur)
6. The 10 point must, introduced by the W.B.C. in 1968

THE 10 POINT SYSTEM

The 10 point must system was generally adopted in order to eliminate so many even rounds of other systems used in the past, which used to make judges shy to pick a winner of a round by the smaller number.

The 10 point must system is the official W.B.C. scoring, but it has not been used as originally planned as there are judges who still score several even rounds or give only one point difference.

The 10 point system means that the winner of a round always gets 10 points, whilst the loser might gain as low as 6 points in a round.

A DEFINITION OF QUALITY PUNCHES

Major and Solid Blows

1. Solid direct clean blows with the knuckle part of the closed glove of either hand.
2. Solid blows like crosses, hooks, uppercuts, bold punches thrown in the classical style.
3. Stiff jabs.
4. Blows scored cleanly on the head area, the jaw, liver, stomach, solar plexus and heart area, which are the main targets of the contender's body.

Minor and Light Blows

1. Blows identical to the above scored with lesser force behind them.
2. Blows landed in any part of the body considered legal, but out of the main body targets.

SKIPPING

You have to skip as often as possible. Move the joystick up to jump, but coordinate the jumps with the rope's movement. They have to be in time or . . . well, see what happens!

SANDSACK

Here you have to practice the punching combinations. Just do the same punches as shown by the trainer. The light on the wall will show you whether the punches are correct (blue) or incorrect (red).

PUNCHBAG

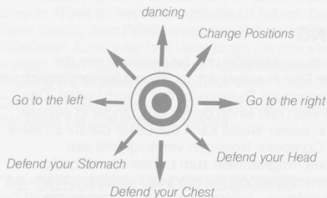
Now you have to coordinate your moves and concentrate very hard not to miss any punches. Try to hit the bag as many times as possible in the time given by moving the joystick left and right in time with the boxer's arms.

THE WORLD RANKING

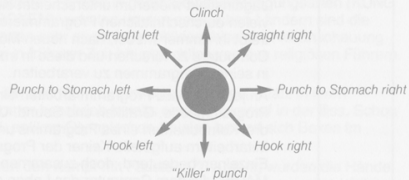
You can only enter the World Ranking when your fighter has been successful during several fights. Once you have placed him in the list, you can LOAD him every time you start the game and continue with his career. You can only qualify your fighter in one player mode, with the training-mode on.

NOW WE CAN ONLY WISH YOU PLENTY OF LUCK ON YOUR WAY TO THE ULTIMATE TITLE—THE CHAMP!

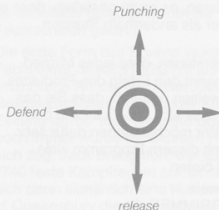
JOYSTICK DIRECTIONS WITHOUT FIRE BUTTON PRESSED



JOYSTICK DIRECTIONS WITH FIRE BUTTON PRESSED



JOYSTICK DIRECTIONS WHILE CLINCHING



DEUTSCH

Einleitung

Kein Medium ist so vielseitig und faszinierend wie der Computer. Der Film in seiner Art zu fesseln ist vergänglich und schon nach anderthalb Stunden ist der Traum vorbei. Das geschriebene Wort hält einen bedeutend länger in seinem Banne, doch in keiner Weise kann der Leser darauf Einfluss nehmen. Der Computer hingegen vereinigt, mit den entsprechenden Programmen zum Leben erweckt, alle positiven Eigenschaften die wir am geschriebenen Wort und dem Film so schätzen. Jedoch ohne diese Programme ist der Computer nur eine tote Maschine. Geduld, Ausdauer und Jagdinstinkt sind notwendig um ein solches Programm zu erstellen. Geduld und Ausdauer, da nicht selten ein ganzes Jahr gearbeitet werden muss um ein Resultat zu sehen. Der Jagdinstinkt wiederum unterscheidet einen Guten von den vielen durchschnittlichen Programmierern. Dieser Jagdinstinkt treibt ihn immer wieder, nach neuen Möglichkeiten des Computers zu forschen und diese in immer neuen Variationen in seinen Programmen zu verarbeiten.

An jedem LINEL-Programm arbeiten ein Team an Programmcode, Grafiken und Sound. Und oft wird jeder dieser drei Komponenten eines Programms unter mehreren Mitarbeitern aufgeteilt. Keiner der Programmteile ist im Einzelnen bedeutend, doch zusammen bilden sie die Art MAGIE, die dem Computer das Leben einhaucht.

Alle Mitarbeiter eines Produktes investieren nicht nur Zeit in jedes Programm sondern bekunden auch—Interesse. Ein wichtiger Punkt auf den LINEL besonders achtet. Interesse an dem Produkt und Interesse daran, es so zu gestalten, dass es den der es erwirbt auch länger als anderthalb Stunden faszinieren wird.

Es ist daher nicht schwer zu verstehen, dass jedes Mitglied des Entwicklungsteams gespannt den Erfolg des Produktes verfolgt. Sie lieber Kunde beweisen dadurch, dass Sie das Programm erworben haben, dass sich der Einsatz in den letzten Monaten gelohnt hat. Wir möchten Ihnen dafür sehr herzlich danken und hoffen mit diesem Programm viele Stunden der Unterhaltung zu bieten.

LINEL Schweiz
MARKUS GRIMMER



DANK

Wir möchten es nicht versäumen, an dieser Stelle allen zu danken, die uns bei unserer Arbeit so freundlich unterstützt haben. Besonderer Dank gebührt Herrn Peter Stucki, dem Präsidenten des Schweizerischen Box-Verbandes, für die hilfreichen Auskünfte und Unterlagen die uns von ihm zur Verfügung gestellt wurden. Auch danken wir Herrn Jose Sulaiman Chagnon dem Präsidenten des W.B.C. (World Boxing Council) für seine Unterstützung.

Ohne die Hilfe dieser und der vielen ungenannten Personen, wäre das Spiel in der Form nie zustande gekommen.

Die Geschichte des Boxens

Die Kunst des Faustkampfes ist Jahrtausende alt. Bereits die Sumerer betrieben diesen Sport. Das können wir aus einer 7000 Jahre alten Darstellung in einem sumerischen Tempel ersehen, die zwei boxende Männer zeigt. Den Ägyptern war der Boxkampf bereits vor 5000 Jahren bekannt. Bei den Chinesen ist der Faustkampf in verschiedenen Formen in deren Selbstverteidigungsarten (KUNG FU, CHINESISCHES BOXEN) vertreten. In den asiatischen Ländern sind die verschiedenen Kampfsarten sehr eng mit der philosophischen Weltanschauung verbunden und wurden in früherer Zeit hauptsächlich von den religiösen Führern ausgeübt.

Die Griechen pflegten ihn und räumten ihm einen wichtigen Platz in ihren Leibesübungen ein. Homer beschrieb bereits einen Boxkampf in der Iliass. Schon 688 v. Chr. seit den 23. antiken Olympischen Spielen befand sich Boxen im Wettkampfprogramm.

Auch die Römer kannten den Kampf mit Fäusten. Zu Anfang wurden die Hände mit Riemen umwickelt und auch eine Art Ohrschutz wurde angewendet (siehe Bild). Später wandelte sich das Sicherheitsempfinden drastisch und es wurden Profikämpfe auf Leben und Tod ausgetragen. Dabei wurde der Caestus ein Handschuh, der mit Metalldornen versehen war, eingesetzt.

Im Mittelalter galt das Boxen als Teil des Freistilringens und wurde in Fechtschulen gelehrt.

Die erste Form des Boxens wurde im 17. Jahrhundert in England begründet. Der Fechtlehrer JAMES FIGG gilt als der Gründer der "manly art of self defence" (männliche Art der Selbstverteidigung). Und schon liess auch die erste Boxmeisterschaft nicht länger auf sich warten. Nach Berichten einer damaligen Zeitung wurde 1680 die erste Boxmeisterschaft in London ausgetragen. Doch noch immer wurde mit blossen Händen gekämpft, was böse Verletzungen nach sich zog. Jack Broughton, der auch als Erfinder des Boxhandschuhs gilt, stellte 1740 feste Kampfregeln auf. In der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts setzte sich dann allmählich eine humane Kampfweise durch. 1866 wurden vom Marquis of Queensbury die "Regeln des Boxens mit Handschuhen" aufgestellt. Auch in

Amerika, wo der Boxsport stark verbreitet ist, wird nun auch nach diesen Regeln gekämpft. Auf Grund einer Amerikanischen Sportzeitung werden die Regeln nochmals verbessert und nun ersetzt die BOXTECHNIK das wilde "Draufflosschlagen".

Eine neue Aera beginnt in der Geschichte des Boxsports. 1920 wurde zum ersten Mal bei den Olympischen Spielen Boxwettbewerbe zugelassen, an denen allerdings nur Amerikaner teilnahmen. Nun greift der Boxsport auch allmählich auf andere Nationen über.

Obwohl in Deutschland bis 1918 ein polizeiliches Boxverbot bestand, entwickelte sich der Sport in den Hinterzimmern und bereits 1912 wurde der erste deutsche Boxclub, der SV Astoria-Berlin, von Leonhard Mandler gegründet.

In England als Volkssport betrieben, wurde das Boxen nach dem 1. Weltkrieg von zurückkehrenden Kriegsgefangenen, die in England das Boxen gelernt haben, mitgebracht und populär gemacht. Sie brachten den Kampfgeist und was noch wichtiger war, eine gute sportliche Schulung aus England mit. Das Boxverbot wurde aufgehoben und die ersten offiziellen Clubs wurden gegründet. Nun begannen Meisterschaften und Vergleichskämpfe im In- und Ausland. Dank diesem Aufschwung taten sich auch grosse Namen in Deutschland hervor. 1930 gewann Max Schmeling den Schwergewichts-Weltmeistertitel und 1936 errangen deutsche Boxer 5 Medaillen, darunter Willi Kaiser im Fliegen- und Herbert Runge im Schwergewicht je eine Goldmedaille. In der Reihe der bekannten deutschen Boxer darf Gustav "BUBI" Scholz nicht fehlen. Deutscher- und Europameister im Mittel- und später Halbschwergewicht, der nach seiner Boxkarriere eine erfolgreiche Laufbahn als Geschäftsmann antrat.

Heute erfreut sich vor allem das Schwergewicht einer grossen Popularität. Hauptsächlich durch "schwarze" Boxer beherrscht, befindet sich der Weltmeistertitel schon seit Jahren in Amerika, wo Schwergewichtskämpfe wie grosse Fernsehshows behandelt und Preisgelder in Millionenhöhe gehandelt werden.

Inzwischen hat sich das BOXEN weltweit einen festen Platz im Sport erobert.

BOXEN—Sinnvoll oder Sensationslust

Boxen? Nein, eine breite Nase oder gar Blumenkohlöhren und Hirnschaden . . . kommt nicht in Frage.

Das sind meist die Einwände oder Bemerkungen die man zu hören bekommt wenn man Aussenstehende nach dem "Fechten mit Fäusten" befragt. Man gönnt sich vielleicht eine Eintrittskarte für einen Profi-Kampf, am besten in der vordersten Reihe. Oder man setzt sich, ausgestattet mit einer Flasche Bier, vor den Fernseher und beobachtet "sachverständig" den ablaufenden Kampf. Wehe wenn ein Boxer zu defensiv oder zu "technisch" kämpft. Er wird bestimmt verächtlich gemacht oder gar ausgepiffen. In Erwartung das jemand niedergeschlagen oder verletzt wird, lässt man sich unterhalten und vergisst dabei, dass der Boxsport auch ein gutes Mittel zur Erziehung und Körperertüchtigung junger Männer ist.

Wenn man einmal alle seine Vorurteile beiseite lässt, kommt man nicht umhin zuzugeben, dass Boxen zur körperlichen Ertüchtigung und dem Erlernen von Kameradschaft und Fairness beiträgt. Die Zeit der blutig geschlagenen Köpfe und toter Sportler gehört der Vergangenheit an. Sicherlich kann es vorkommen, dass sich Boxer noch ernsthaft verletzen. Doch betrachten wir auch einmal andere Sportarten, tagtäglich verletzen sich Sportler und nicht selten sehr schwer.

Die Grundausbildung eines Boxers erzieht zu Mut, Ausdauer, Selbstdisziplin und Durchhaltungsvermögen. Das erworbene technische Repertoire und das trainierte Reaktionsvermögen, tragen zu einem grossen Selbstvertrauen bei.

Doch unbestritten bleibt das Risiko sich zu verletzen. Darum sollte später nur Kampfboxer werden, wer die nötige körperliche und seelische Voraussetzung dafür hat. Er fügt sonst nur sich selbst und dem Ruf des Boxsports Schaden zu.

Im Hinblick darauf, dass der Sport der Gesundheit zu dienen hat (zumindest im Amateurlager) und jede Schädigung des Körpers und Geistes zu vermeiden ist, wurden die Kopenhagener Beschlüsse gefasst, die international für alle Amateurboxer gelten:

1. Wird ein Boxer durch Kopftreffer K.O. geschlagen, darf er erst vier Wochen später wieder in den Ring steigen.
2. Erfolgt ein zweiter K.O. innerhalb von drei Monaten, so darf der Ring erst wieder nach einem Vierteljahr betreten werden.
3. Nach dem dritten K.O. wird der Boxer bis Ende der Saison gesperrt.

Obwohl im Profiboxsport die Gesetze des Geldverdienens herrschen, sind die Bestimmungen nicht weniger streng. Auch hier wird darauf geachtet, dass sich die Sportler möglichst wenig verletzen. Die Sensation besteht mehr in der Aufmachung um den eigentlichen Kampf als in dem "Blut" das man zu sehen bekommt. Besonders in den USA werden solche Veranstaltungen zu einem regelrechten Ereignis hochgepuscht und wirtschaftlich bis zum Letzten ausgekostet. Zu beurteilen wie weit dies noch mit dem eigentlichen Boxsport zu tun hat, bleibt jedem selbst überlassen. Doch überzeugender als alle aufgeführten Argumente spricht für das Boxen die Begeisterung derjenigen, die sich diesem Sport verschrieben haben. Unbestritten wird der Boxsport jeden in seinen Bann ziehen, der sich etwas mit ihm befasst.

REGELN IM BOXSPORT—DURCH DEN W.B.C.

DER RINGRICHTER

Oft genug übersehen und doch einer der wichtigsten Personen des Boxsports— der Ringrichter.

Eng mit dem Kampfgeschehen verbunden achtet er aus nächster Nähe darauf, dass alle Regeln auf das genaueste eingehalten werden. Doch auch für ihn wurden gewisse Regeln aufgestellt:

1. Der Ringrichter hat einen schwarzen Anzug zu tragen.
2. Schwarze Fliege.
3. Schwarze Boxerschuhe.
4. Keinerlei Schmuck oder Uhr tragen.
5. Ringrichter haben sauber gekleidet zu sein und darauf zu achten, dass die Fingernägel kurz geschnitten sind um Verletzungen zu vermeiden.

BOX-SPRACHE

1. BOX Komando für die Boxer zu boxen.
2. STOP Die Boxer haben augenblicklich den Kampf zu unterbrechen.
3. BREAK Die Boxer haben das Klammern abzubauen und müssen zurücktreten.

Der Ringrichter hat die internationalen Boxkommandos zu kennen und anzuwenden um dabei die sprachliche Verständigung auf ein Minimum zu reduzieren. Boxer müssen bereits im Umkleideraum über die Kommandos des Ringrichters informiert sein, um diese zu verstehen und zu respektieren.

GRUNDSIGNALE

1. TIME OUT (Zeit aus) Mit beiden Händen wird ein "T" geformt.
2. END OF EACH ROUND (Ende der Runde) Der Ringrichter hebt beide Arme mit den Handflächen nach aussen und ruft "TIME".
3. CLINCHING (Klammern) Beide Hände schliessen und die Arme an den Körper ziehen.
4. LOW PUNCHING (Tiefe Schläge) Der Ringrichter bewegt die Hände nach oben um dem Boxer anzuzeigen die Schläge höher anzusetzen.

U.S.W.

FAULS

1. Unter der Gürtellinie schlagen (der Nabel bildet die Grenze).
2. Ellbogen, Schultern und/oder Vorderarme einstecken.
3. Stossen mit dem Kopf.
4. Schläge in den Hinterkopf.
5. Die Ringseile halten und mit der anderen Hand schlagen.
6. Den Gegner schlagen wenn er teilweise ausserhalb des Rings ist.
7. Die neutrale Ecke verlassen bevor der Ringrichter die Erlaubnis erteilt.
8. Den Gegner beißen oder anspucken.
9. Nach dem Gong zu schlagen.
10. Schlagen nachdem der Ringrichter "BREAK" oder "STOP" gesagt hat. Und viele weitere (25 nach dem W.B.C. Reglement) Punkte sind zu beachten.

DER PUNKTERICHTER

In eine geschriebene Form zu bringen, wie ein Boxkampf bewertet werden muss, ist sicherlich das schwierigste Unterfangen im gesamten Reglement.

Unbestritten ist dies die den meisten Kontroversen ausgesetzte Stellung die der Punkterichter im Boxsport ausübt. Mindestens 35% aller Meisterschaftskämpfe enden mit einem Entscheid. W.B.C. Aufzeichnungen zeigen, dass 359 Runden mit einem K.O. entschieden wurden und bei 268 Runden durch einen Entscheid beendet wurden. Das sind 43% der Runden, die durch den Punkterichter entschieden wurden.

Mangelnde Konzentration, Beeinflussung durch die Umgebung, Unerfahrenheit, mangelnde Einigkeit und das Fehlen einer Leitung haben zu massiven Kontroversen betreffend der Bewertung vor Wettkämpfen geführt.

Ein wichtiger Faktor in der Bewertung der Wettkämpfe ist der Stil des Boxers. Da sind 3 verschiedene Stilrichtungen: a) der klassische Boxer, b) der Schläger, c) die Kombination von Schläger und Boxer. Dies kann alles den Punkterichter in seiner Bewertung beeinflussen.

Der W.B.C. versucht innerhalb seiner Organisation Kriterien zur objektiven Bewertung und Punktevergabe zu erstellen und dies im Rahmen der Subjektivität des Boxsports.

RICHTLINIEN FÜR DEN PUNKTERICHTER

Konzentration

Die Punkterichter haben sich voll und ganz auf den Kampf zu konzentrieren, den sie bewerten. Sie dürfen sich weder von den Rufen der Menge oder anderen Geschehnissen ablenken lassen. Konzentration ist der wichtigste Punkt und ein Ringrichter muss sich darin trainieren. Der W.B.C. unterstützt daher Schulungen zur Verbesserung der Konzentration. Denn für eine faire und optimale Bewertung ist dies absolut unerlässlich.

PUNKTE ZONEN

Es ist notwendig die Punkte zonen zu definieren um eine objektive Bewertung zu ermöglichen.

1. DER KOPF Teilen wir den Kopf senkrecht durch die Ohren in eine vordere (das Gesicht) und eine hintere Hälfte (der Hinterkopf), so ist die Unterteilung des Kopfes recht einfach. Komplikationen treten nur in dem Falle auf, wenn der Angreifer aufgrund einer unerwarteten Bewegung des Gegners, einen illegalen Schlag hinter das Ohr landet. In diesem Falle muss der Punkterichter die Entscheidung treffen.

2. DER KOERPER Entfernen wir in Gedanken die Arme und ziehen eine Linie von den Schultern senkrecht nach unten zu den Hüften und auf der Höhe des Nabels ziehen wir eine wagrechte Grenzlinie. Alle in dieser umgrenzten Fläche gelandeten Schläge sollen gewertet werden.

Wiederum sollte der Punkterichter nach eigenem Ermessen entscheiden, wenn der Kämpfer durch seine unerwartete Bewegung von dem Schlag in einer illegalen Zone getroffen wird.

DIE VERSCHIEDENEN PUNKTESYSTEME

1. Das 5 Punkte muss
2. Das 2 Punkte System (in Californien angewendet)
3. Das Rundensystem mit Zusatzpunkten (N.Y.)
4. Der 1/4 Punk (England)
5. Das 20 Punktesystem (bei den Amateuren)
6. Das 10 Punkte muss, eingeführt durch den W.B.C. 1968.

DAS 10 PUNKTE MUSS

Das "10 Punkte muss" System wurde eingeführt, um die vielen unentschiedenen Runden zu vermeiden die durch andere Systeme entstanden. Die Punkterichter scheuten sich oftmals, aufgrund der geringen Punktedifferenz, einen Rundensieger zu bestimmen.

Das "10 Punkte muss" ist das offizielle Bewertungssystem des W.B.C. Trotzdem hat es sich noch nicht in der Form durchgesetzt wie ursprünglich geplant. Noch immer bewerten einige Punkterichter viele Runden unentschieden oder mit einem Punkt Differenz.

Das 10 Punkte System verlangt, dass der Sieger einer Runde jeweils 10 Punkte erhält und der Verlierer mit 6-9 Punkten bewertet wird.

DEFINITION EINES QUALITAETSSCHLAGES

Massive Schläge

Schläge die klar eine der Hauptziele wie die Koppartie, die Leber, den Bauch, den Solar Plexus oder die Herzgegend treffen. Sauber ausgeführte, klassische Schläge (Aufwärts- oder Kinnhaken etc.)

Leichte Schläge

Alle innerhalb der legalen Partie angesetzten Schläge, die jedoch keines der Hauptziele treffen. Oder aber auch alle Schläge die oben aufgeführt sind jedoch mit weniger Kraft durchgeführt werden.

Knock Down (Niederschlag)

Einen klaren Niederschlag strebt jeder Boxer in einem Kampf an, wird jedoch nicht sehr oft erreicht. Es ist wie ein "Homerun" im Baseball oder ein Tor im Fussball und gilt als das Zweitbeste nach einem K.O. Gemäss den W.B.C. Richtlinien hat der Punkterichter für einen Niederschlag 1 Punkt zu vergeben sofern der getroffene Boxer vor der dritten Sekunde wieder kampfbereit ist und 2 Punkte danach.

Wenn der zweite oder dritte KNOCK DOWN in einer Runde erfolgt und der Kampf wird vom Ringrichter nicht abgebrochen, dann sind diese je mit einem Punkt zu bewerten. Doch eine Runde sollte nie schlechter als 10-6 bewertet werden.

Wenn der Sieger mit einem Minuspunkt belegt wird, so wird er dem Verlierer positiv angerechnet und nicht dem Rundensieger abgezogen. So endet eine Runde zum Beispiel mit 10-10 und nicht mit 9-9.

Die Punkterichter sitzen jeweils an verschiedenen Seiten des Rings und bewerten den Wettkampf unabhängig voneinander. Berücksichtigen sie die Grundregeln, so sollten sie Runde für Runde zu einem übereinstimmenden Ergebnis kommen. Das heisst nicht, dass eine uniforme Bewertung erfolgt, aber wenn sich die Punkterichter bemühen die Grundregeln anzuwenden, so muss und wird eine faire Bewertung des Kampfes erfolgen.

EIN W.B.C. VERTRETER, OB ER NUN RINGRICHTER ODER PUNKTERICHTER IST, MUSS NEUTRAL SEIN, UNGEACHTET WER DER BOXER IST ODER WO DER KAMPF STATTFINDET.

ANLEITUNG ZUM SPIEL

DAS SPIEL

Lege die Spieldiskette ein, das Programm startet automatisch. Bei einem AMIGA 1000 muss zuvor die Kickstart 1.2 eingelegt werden.

ACHTUNG! DIESES PROGRAMM IST NUR AUF PAL COMPUTERN LAUFFAEHIG!

Durch drücken des Feuerknopfs gelangen wir ins HAUPTMENUE:

ONE PLAYER

Durch Drücken des Feuerknopfs auch TWO PLAYER.

TRAINING ON

Durch Drücken des Feuerknopfs Training an-aus.

SHOW HISCORES

Drücke den Feuerknopf um die Liste anzuzeigen und wiederholtes Drücken führt wieder ins Menue.

SHOW WORLD RANK

Die Weltrangliste zeigt auf, wieviele Kämpfe jeder Boxer bestritten hat, wieviele durch K.O. gewonnen wurden und wieviele insgesamt gewonnen wurden.

MAKE DATADISK

Den Feuerknopf drücken und danach bewege den Joystick nach links oder rechts um den Boxer zu wählen, der auf die Datendiskette gespeichert werden soll. Nun eine Datendiskette (muss nicht formatiert sein) ins DF0 legen und den Feuerknopf drücken.

RESET WORLD RANK

Mit dieser Option hat man die Möglichkeit die Weltrangliste wieder in den Zustand zu versetzen die sie beim Kauf der Diskette hatte. ACHTUNG, alle eingetragenen Boxerdaten werden gelöscht.

SPARRING

Beim Sparring können eine Runde lang alle Schläge geprobt werden, ohne gewertet zu werden.

START GAME

Drückt man den Feuerknopf, so gelangt man in ein weiteres Menue. In der ersten Zeile kann ein menschlicher Spieler aus der Weltrangliste gewählt werden, sofern einer vorher eingetragen wurde. Automatisch wird, von dem gespeicherten Rang in der Weltrangliste aus, weitergespielt. In der zweiten Zeile kann ein neuer Name eingegeben und ein neuer Boxer auf den Weg zum Ruhm gebracht werden. Mit "NAME FROM DATADISK" kann man einen Boxer von einer Datendiskette einladen.

Im nächsten Menue kann man einerseits CONTINUE anwählen um dann einen Gegner auszusuchen. Und mit "INSERT NAME" wird ein Name von der Datendiskette in die Weltrangliste eingetragen.

DAS SPIEL—DIE SPORTSIMULATION

Um dieses Spiel möglichst zu einer perfekten Sportsimulation zu machen, wurden auch die MORAL und die KONDITION der Kämpfer berücksichtigt. Diese Faktoren werden einerseits im Training beeinflusst und aber auch während den Kämpfen selbst. Sollten KONDITION und MORAL eines Boxers sinken, so leidet seine Schlagkraft und er wird sich in den Pausen nicht so gut erholen.

MORAL

Die eigene Moral wird einerseits durch aufeinanderfolgende Schlagkombinationen gestärkt, kann aber auch durch Treffer des Gegners geschwächt werden. Auch ein Sieg gibt uns wiederum einige Moralpunkte.

KONDITION

Die Kondition kann im Training und durch Siege und Niederlagen positiv oder negativ beeinflusst werden.

TRAINING

Nachdem man es geschafft hat, dass man von einem Manager entdeckt und von der Strasse ins Gym gerufen wurde, kann man nun endlich seinen Boxer trainieren. Ein gutes Training steigert die Kondition des Boxers um einige Punkte und somit auch die Chance sich in die Weltrangliste zu kämpfen.

SEILSPRINGEN

Das Ziel ist es, möglichst viele Seilsprünge zu machen. Durch Drücken des Feuerknopfes wird gestartet. Bewege den Joystick jeweils nach oben wenn der Boxer springen soll. Doch beachte, das Timing ist wichtig.

SANDSACK

Am Sandsack werden die Schlagfolgen trainiert. Man muss versuchen die vorgegebenen Schlagfolgen nachzumachen. Die Lampe an der Wand zeigt an ob der Schlag richtig (blau) oder falsch (rot) war. Nach drei Fehlern wird dieser Teil des Trainings abgebrochen.

PLATTFORMBIRNE

Nun ist die Koordination der Bewegungen gefragt. Durch Bewegen des Joysticks nach links und rechts werden die Schläge des Boxers koordiniert. Möglichst viele Schläge sollten innerhalb der vorgegebenen Zeit durchgeführt werden.

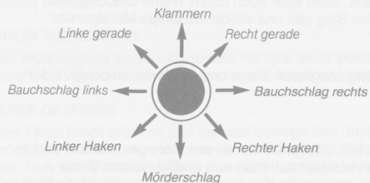
DIE WELTRANGLISTE

Das Eintragen eines Boxers in die Weltrangliste kann erst nach einer Anzahl von Qualifikationskämpfen erfolgen. Jedoch sobald man einen Boxer einmal in der Weltrangliste platziert hat, kann dieser bei jedem Neustart eines Spieles aufgerufen werden.

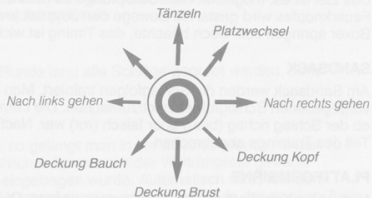
Eine Qualifikation für die Weltrangliste kann jedoch nur im Einspielermodus und mit eingeschaltetem Trainingsmodus erreicht werden.

NUN KANN MAN NUR NOCH VIEL GLUECK WUENSCHEN AUF DEM WEG ZUM TITEL—THE CHAMP.

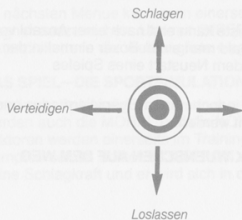
FEUERKNOPF GEDRÜCKT



FEUERKNOPF NICHT GEDRÜCKT



JOYSTICK STEUERUNG IM KLAMMERN



FRANCAIS

C'est le rêve de chacun. Pouvez-vous atteindre ce rêve?
Pouvez-vous devenir le champion . . . ?

Jeu d'ordinateur ou réalité?

Accordé par le "World Boxing Council", le champion est simplement la simulation de boxe la plus réaliste qui a été écrite pour l'ordinateur. Vous démarrez dans les bas fonds de votre ville jusqu'à ce qu'un manager de boxe découvre vos talents et vous engage. Comme apprenti vous commencez l'entraînement dans un gymnase local et à chaque fois que vous faites des progrès, une série de petits combats sont organisés. Maintenant, c'est à vous seul d'atteindre un rang dans le WBC et de grimper vers un titre avec le détenteur du dernier "Champion du monde".

Contient:

- Thème officiel sous licence de "Rocky".
- Accord du World Boxing Council.
- Plus de 1300 cadres d'animation.
- Il différents déplacements offensifs et défensifs.
- 1 ou 2 joueurs.
- Liste du classement mondial et points.
- Sauver votre boxeur sur disque et l'envoyer à votre ami.
- Livret avec l'histoire et les règles de la boxe.
- Match rejoué en mouvement ralenti.
- Porte de clef avec des gants de boxe miniatures.

Entrez dans le ring pour la dernière touche de réalisme.

Le champion . . . une sorte de magique.



INTRODUCTION

Aucun medium n'est aussi multilatéral et fascinant que l'ordinateur.

Le film retient toute votre attention d'une façon captivante. Aussitôt que le film fini le rêve commence déjà à disparaître. Le mot écrit peu garder votre attention plus longtemps, mais les images ne sont vivantes que dans la tête du lecteur et ce qui ressort de l'histoire ne peut être directement influencé.

En comparaison, l'ordinateur avec un programme de qualité, conjugue les qualités du film et du livre, il offre en plus au joueur la possibilité d'influencer les événements.

La patience, l'endurance et l'instinct de la recherche sont requis pour produire un programme de qualité qui emportera le joueur au coeur même du jeu. La patience et l'endurance, puisqu'il faut environ une année pour produire un tel jeu. L'instinct de la recherche est ce qui différencie un bon jeu et un super jeu. L'instinct permet au programmeur de trouver de nouvelles façons d'utiliser l'ordinateur et de nouvelles variations introduites dans un programme.

Pour chaque programme LINEL, un groupe travaille sur le code, les graphiques et le son. Souvent chacune de ces parties sont prises en main par plusieurs personnes, chacun essaie de mouler le programme entier dans une sorte de magie qui donne la vie à l'ordinateur.

Tous les producteurs de software investissent leurs temps dans un produit, mais il y a aussi ceux qui investissent leurs INTERETS.

LINEL est l'un de ces producteurs qui arrive à développer un produit qui fascinera l'acheteur pendant des mois au lieu de quelques heures.

Aussi, n'y a-t-il pas de meilleure récompense que celle de voir les gens porter de l'intérêt dans votre travail.

Vous, cher Client, qui montrez intérêt, nous vous remercions et espérons vous offrir, avec ce programme, un grand divertissement sans fin.

MARK GRIMMER
LINEL, Suisse



REMERCIEMENTS

Nous aimerions remercier toutes les aimables personnes qui ont soutenu notre travail. Spécialement M. Peter Stucki, Président de l'Association Suisse de la Boxe, pour toutes les informations qu'il nous a fournies pendant ces derniers mois. Nous aimerions aussi remercier M. José Solaiman Chagnon, Président du World Boxing Council pour son assistance. Le jeu n'existera pas dans sa forme actuelle sans l'aide des personnes précitées, ainsi que celle de beaucoup d'autres.

L'HISTOIRE DE LA BOXE

Le combat des poings est un sport pratiqué depuis plus de mille ans.

Il y a 7000 ans les Sumariens illustraient déjà des combats sur les murs des temples, ainsi que les Egyptiens il y a 5000 ans.

Dans les pays asiatiques, la religion et la "selfdefense" étaient très liées.

Dans divers pays de l'Est, des Moines ont développé un art martial pour la selfdefense et la souplesse, qui combinait divers coups de poings et de pieds, des jetés et des retenus.

La boxe était aussi un sport important dans la Grèce antique. Même Homer a décrit un match de boxe qui était déjà un sport olympique 688 ans avant J.C.

La boxe du Moyen Age était liée à la lutte et était enseignée dans les écoles de combats. Ce ne fut qu'au 17ème siècle que la forme moderne de la boxe est apparue en Angleterre et en 1680 le premier championnat de "art de la selfdefense" se tenait à Londres. A cette époque ce n'était pas tout à fait la boxe d'aujourd'hui, les joueurs se battaient à mains nues et étaient souvent sérieusement blessés.

En 1740, Jack Broughton, qui porte le nom de l'inventeur des gants de boxe, publia les premières règles de la boxe en Angleterre. Celles-ci ont été suivies, pendant la deuxième moitié du 19ème siècle, par une série de règles plus humaines. Ces règles publiées par le Marquis de Queensbury, les règles de Queensbury, étaient mondialement connues sous le nom "Les règles de la boxe avec les gants".

Les règles ont vite traversé l'Atlantique et se sont répandues à travers l'Amérique où la publication dans un magazine de sport y amenait quelques raffinements ainsi que le remplacement de certains passages par d'autres, plus strictes, de la boxe que nous connaissons aujourd'hui.

Une nouvelle ère commença dans l'Histoire de la boxe. Pour la première fois, en 1920, les matchs de boxe étaient inclus dans les Jeux Olympiques, malgré la nationalité américaine de tous combattants. Bientôt la popularité de la boxe allait en grandissant dans le monde, sauf en Allemagne, où elle a été interdite, elle était quand-même pratiquée dans les bas quartiers et les clubs non-officiels de boxe, la SV—Astoria-Berlin, fondée par Leonard Maudler en 1912.

Pendant la première guerre Mondiale en Angleterre, ou la boxe était déjà très populaire, les prisonniers de guerre Allemands avaient l'opportunité d'apprendre la boxe. Après la guerre, ils l'ont amenée en Allemagne, qui, là aussi, devenait très populaire et a permis le soulèvement de l'interdiction et la fondation des premiers clubs de boxe officiels.

Ses championnats se tenaient régulièrement en Allemagne et bien-tôt le monopole Américain a disparu.

L'augmentation de la popularité de la boxe amena ensuite les noms des champions dans les maisons. Des champions tel que Max Schmeling, Gustav "Bubi" Scholz, Muhammad Ali, Henri Cooper et Barry McGuigan sont tous devenus des boxeurs mondialement connus pour leurs exploits sur le ring, plus particulièrement Ali pour les commentaires qui en sortaient. La boxe aura un tel impact sur le public qu'elle s'assurera une longue vie.

LA BOXE

"La boxe? Nez plats et troubles cérébraux? Non, Monsieur, ce n'est pas pour moi".

C'est ce que vous entendrez si vous posez la question concernant l'art du "combat avec les poings" mais ces personnes dépendent tout de même de l'argent pour un ticket, faute de quoi ils s'arment d'une bouteille de bière et donnent leurs opinions "de professionnel" en pantoufles. Dans la sécurité de leur fauteuil, les gens jugent le combattant qui est peut-être trop défensif ou qui a un style trop technique. Ils aiment le spectacle du combat mais oublient que la boxe pourrait être un très bon entraînement physique pour les jeunes gens.

Si vous regardez un combat sans préjugés, vous remarquerez sans doutes que ce sport est un bon entraînement physique et apprend aux jeunes gens la camaraderie et la fairplay. L'ère des visages ensanglantés et la mort des sportifs appartient au passé. Il est vrai que même de nos jours des combattants peuvent être gravement blessés, mais il y a d'autres sports où les participants sont plus souvent et plus gravement blessés. La base de l'entraînement d'un boxeur lui apprend le courage, l'endurance et la selfdefense.

Malgré tout, la possibilité de se faire mal en boxant existe. C'est pour cette raison qu'il est important que seules les personnes munies de forces physiques et psychologiques suffisantes font une carrière dans la boxe.

Afin de s'assurer que la boxe ne nuise pas à la santé, les résolutions suivantes ont été prises à Copenhague. Résolutions qui ont été acceptées, au niveau international, par la Fraternité des Amateurs de Boxe.

1. Si un boxeur est mis K.O. par un coup de poing sur la tête, il n'est pas permis de refaire un combat les 4 semaines suivantes.

2. Si un boxeur est mis K.O. pour la deuxième fois dans un délai de 3 mois, il doit arrêter de boxer pendant les prochains 3 mois au moins.

Même si la boxe professionnelle est contrôlée par la force de l'argent les règles du sport lui-même ne sont pas moins strictes que ceux de l'amateur de sport. Les combats sont minutieusement contrôlés pour s'assurer que de possibles blessures se limitent à un minimum. La sensation d'un tel spectacle est plus dans la présentation que dans le "sang" et la "violence" du combat lui-même. Spécialement aux Etats-Unis ce sont de grands spectacles autour desquels il y a beaucoup d'argent en jeu.

C'est à l'individu de décider si la boxe est encore un sport ou non. L'argument le plus important en faveur de la boxe est l'enthousiasme du sport qu'ont les jeunes hommes. Il ne fait aucun doute que chaque personne qui fréquente ce sport est très rapidement prise au jeu et fascinée par la boxe.

LES REGLES DE LA BOXE— THE WORLD BOXING COUNCIL RULES

L'ARBITRE

Dans les magazines de sports vous ne lisez pas souvent des articles concernant les arbitres, mais ils sont, après tout, parmi les personnes les plus importantes dans la boxe. L'arbitre est directement concerné dans le combat, en contrôlant les combattants, en s'assurant qu'ils suivent les règles. Mais il y a des règles pour lui aussi.

Son habillement et son apparence:

1. Chemise vert clair, à longues ou courtes manches
2. Complet noir
3. Noeud papillon noir
4. Ceinture noire sans boucle
5. Chaussures de box noires
6. Aucun article en métal, bijoux, bagues, montre etc. . .
7. L'arbitre devra être propre et avoir les cheveux coupés courts par sécurité.

L'arbitre connaîtra parfaitement le langage de la boxe et les signaux afin de lui permettre de garder le contrôle du combat avec un minimum d'interventions verbales. Les Boxeurs sont instruits dans les vestiaires en ce qui concerne les commandes de l'arbitre, afin qu'ils le comprennent et le respectent.

1. Box Commande de l'arbitre qui permet aux sportifs de commencer à boxer.
2. Stop Commande aux Boxeurs d'arrêter immédiatement leurs actions.
3. Break Commande aux deux Boxeurs de lâcher prise et/ou d'arrêter leurs actions, puis de faire un pas en arrière, en garde.
4. Time Indique la fin du temps (round) ou commande le "temps mort".

Coups Mineur et Léger

1. Coups identiques a ceux précités marqués avec moins de force derrière eux.
2. Coups qui atteint n'importe quelle partie du corps considérée comme légale, mais en dehors des cibles principales.

Une mise au tapis d'un coups propre est le coups parfait que recherche chaque boxeur dans un tournoi et qui arrive très rarement. C'est comme le "homerun" dans le baseball, le but dans le football et deuxième seulement à un K.O. Le WBC a avisé tous les juges pendant des années qu'il fallait donner 1 point pour une mise au tapis si le boxeur qui est tombé se relève avant 3 secondes et 2 points s'il se relève après ces 3 secondes.

S'il y a lieu d'une deuxième mise au tapis dans le même round avec le même boxeur, et que le tournoi n'est pas arrêté par l'arbitre, la seconde et troisième mise au tapis vaudra chaque fois 1 point. Malgré tout, un round n'est jamais marqué plus bas que 10-6.

Si un gagnant est puni par une déduction d'un point, ce dernier est rajouté au perdant pour que le round soit 10-10 et non 9-9.

Pendant que les juges sont assis de chaque côté du ring, ils observent le même tournoi. Si chaque juge suit les règles de base les cartes de chaque Juge devraient être à peu près égales. Il va sans dire, que les Juges seront en accord avec chaque round de chaque tournoi pour autant qu'ils se concentrent (toujours en observant les règles de base), la ils devraient et doivent prendre une décision équitable dans les Championnats du Monde.

ATTENTION: CE JEU TOURNE SEULEMENT SUR UN AMIGA PAL.

LE JEU

Insérez la disquette de jeu et le programme commencera automatiquement. Avec un Amiga 1000, vous devez d'abord insérer le kickstart 1.2.

Appuyez sur la touche fire pour entrer dans le menu principal. Utilisez le joystick pour déplacer le curseur de haut en bas, pour consulter la liste des options et appuyez sur la touche fire pour sélectionner une option.

UN JOUEUR

Appuyez sur la touche fire pour choisir 1 ou 2 joueurs.

ENTRAÎNEMENT

Appuyez sur la touche fire pour vous entraîner avant chaque combat dans le gymnase et le ring.

VOIR HAUTS POINTS

Appuyez sur la touche fire pour voir les Hauts Points et appuyez ladite touche afin de retourner au menu principal.

VOIR LE LISTING DES TITRES MONDIAUX

Appuyez sur la touche fire pour voir la liste des titres mondiaux. Cette liste vous montre combien de combats un boxeur a déjà effectué (max. 60), combien de K.O. et combien il a gagné au total.

CRÉEZ VOTRE DATA DISK

Appuyez sur la touche fire et bougez le joystick pour choisir le boxeur que vous désirez mettre sur votre data disk. Maintenant insérez votre data disk dans le DFO (il n'a pas besoin d'être formaté) et appuyez sur la touche fire.

RESET LA LISTE DES TITRES MONDIAUX

Avec cette option la liste des titres mondiaux redeviendra la même que lorsque vous avez acheté ce jeu. ATTENTION, tous vos boxeurs entraînés seront annulés.

SPARRING

Vous avez un round pour vous entraîner dans tous les mouvements. Ces coups ne sont pas comptés pendant ce round.

COMMENCEZ LE JEU

Appuyez sur la touche fire et vous entrez dans un nouveau menu. Dans la première ligne vous pouvez choisir un nom de la liste des titres mondiaux s'il y en a déjà un. Vous commencez depuis la position enregistré. Sur la ligne suivante vous avez l'option d'entrer un nouveau nom pour commencer votre chemin vers le titre final de la boxe. Avec "nom du data disk" vous pouvez choisir un nom enregistré dans le data disk. Dans le menu suivant vous pouvez choisir "continuer" pour sélectionner votre adversaire ou "insérer nom" pour insérer un nom dans la liste des titres mondiaux du data disk.

LE JEU—LA SIMULATION DU SPORT

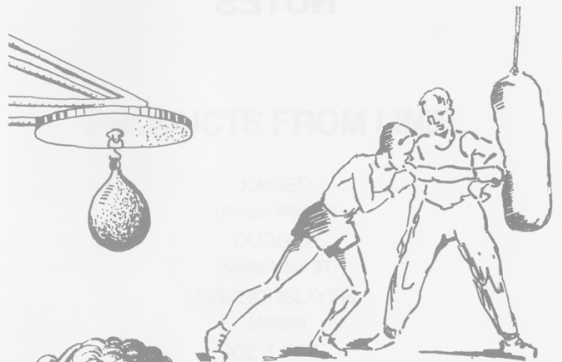
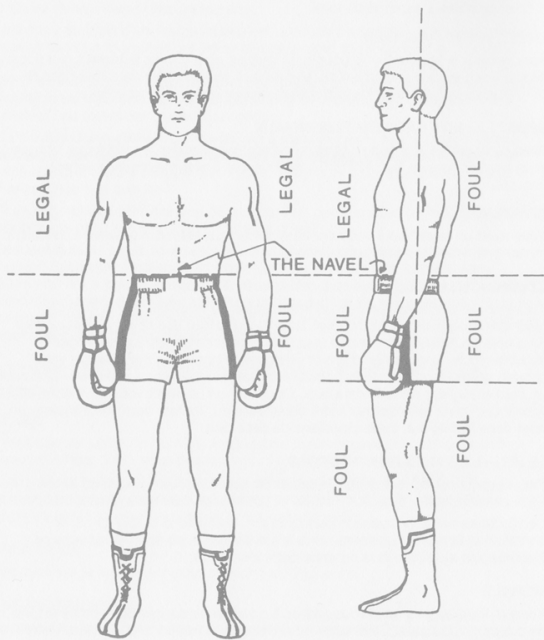
Pour faire de ce jeu une des simulations de sport la plus réelle, nous avons également incli les facteurs "morale" et "condition", que vous devrez observer. Ces facteurs seront influencés pendant l'entraînement et le tournoi. Si la condition et la morale baissent, votre force de frappe en souffrira et vous ne guérerez pas aussi vite que normale entre les rounds.

MORALE

Votre morale augmente si vous arrivez à poser avec succès des combinaisons de coups, mais il souffrira si votre adversaire vous frappe trop souvent. Votre morale augmente aussi si vous gagnez un tournoi.

CONDITION

La condition peut être augmentée ou diminuée par l'entraînement ou lorsque vous gagnez ou perdez un tournoi.



NOTES

OBJECTS FROM THE

KNOWLEDGE

OF THE ART

OF THE ART

OF THE ART

OF THE ART

OF THE ART

OF THE ART

OF THE ART

OF THE ART

NOTES



PRODUCTS FROM LINEL

KAISER

(Amiga/Atari ST)

DUGGER

(Amiga/Atari ST)

DRAGONSLAYER

(Amiga)

ICE & FIRE

(Amiga/Atari ST)

CROWN

(Amiga/Atari ST)

SKATE OF THE ART

(Amiga)

Conversions to other computers will follow

WANTED

Are you a programmer?

If you have written a programme then contact us, LINEL is always looking for good C or assembler programmers.

Take the chance and join a successful team.

Contact Mark Grimmer at LINEL.

LINEL Products/MERIMPEX AG Am Schrägen Weg 2, 9490 Vaduz, Principality of Lichtenstein
Tel. 075/283 68 Fax. 075/206 56

Exclusive Sales Representative: The Sales Curve Ltd., London

© All rights reserved, this product may not be copied in whole or part of it, lent, resold, hired out or otherwise circulated without the publishers prior consent.

NOTES



© 1988 LINEL Switzerland produced by MERIMPEX AG