

Enhorabuena. Usted ha sido invitado a participar en el Campeonato del Mundo de Boxeo. La dureza y la fuerza son importantes, pero usted necesitará algo más que eso para ganar el título: necesitará estrategia, finura, rapidez de reflejos y concentración. Antes de colocarse los guantes, lea estas instrucciones. Le explicaremos algunos detalles y estrategias del juego que le permitirán llegar a ser un buen boxeador y le introducirán en el circuito del Campeonato del Mundo.

CARGA DEL JUEGO

Sinclair ZX Spectrum cassette

1. Asegúrese de que la conexión EAR (auricular) del Spectrum está conectada a la clavija EAR del magnetófono.
2. Coloque la cassette en el magnetófono y rebobine hasta el principio.
3. Teclee LOAD* usando la tecla J para LOAD y la tecla P y SYMBOL SHIFT para las comillas.
4. Pulse la tecla ENTER.
5. Pulse PLAY en el magnetófono.
6. En unos segundos aparecerá el título del programa. Un minuto después, toda la pantalla presentará el título sobre un fondo de rayas. Cuatro minutos después habrá finalizado la carga. Si la secuencia de carga no se produce así, ajuste el volumen del magnetófono y repita el proceso.

Amstrad cassette

1. Prepare el ordenador apagándolo y volviéndolo a encender, o bien pulse simultáneamente las teclas CTRL, SHIFT y ESC.

2. En los modelos 664/6128 habrá que teclear primero TAPE y después ENTER.
3. Coloque la cassette en el magnetófono y rebobine hasta el principio. Pulse las teclas CTRL y ENTER. Después siga las instrucciones de la pantalla. El juego tardará unos cuatro minutos en cargarse.

EL CIRCUITO DEL CAMPEONATO DEL MUNDO

«El ambiente estaba electrizado cuando los dos boxeadores subieron al ring. Sin embargo, cuando sonó la campana la tensión desapareció y el silencio se apoderó del público. Sonny Robinson, el aparentemente invencible campeón, estaba cayendo víctima de un poderoso irlandés desconocido llamado Barry McGuigan. El aspirante soltó un gancho de izquierda que habría noqueado a cualquiera. Esperó un segundo a que el irlandés cayera a la lona; sin embargo, McGuigan le respondió con un golpe que llevó a Robinson contra las cuerdas. El campeón estaba aturdido. Sus cruzados de derecha no parecían frenar el ataque del irlandés, y sus directos con la izquierda no bastaban para mantener a raya a McGuigan. Al final del séptimo asalto estaba claro que Robinson tendría que descargar sus mejores golpes y ganar por K.O. o perder. Pero el esfuerzo cansó al campeón, y cuando faltaban 32 segundos para el final del noveno asalto el poderoso irlandés descargó un explosivo uppercut que hizo a Robinson escuchar la cuenta.»

(ACTIVISION GAZETTE, 5 agosto 1985.)

Realmente una jornada histórica. Usted estará deseando probablemente pelear con Barry por el título, pero eso mismo les sucede

también a otros boxeadores del circuito. He aquí algunos nombres que usted debe tener en cuenta:

Sonny Robinson.—El primer contendiente es un flamante pegador, con un peligroso directo de izquierda. Se ha entrenado fuerte para tener una revancha con McGuigan. No será fácil ganarle.

Thunder Thompson.—Es nuevo en el circuito. Consiguió el oro en los Juegos de Estrellas y ha entrado en los profesionales con la medalla colgando todavía de su cuello. Un rival duro.

Lucky Lou Lyndon.—Otro debutante. Tiene un golpe tan potente que la mayoría de sus rivales están todavía recuperándose de sus combates contra él. Dicen de él que tiene un estilo irreprochable.

Flash Fenwick.—Un hombre muy rápido. Le gusta soltar su golpe mágico (lo que demuestra que la mano es más rápida que la vista).

Bashin' Bill Snow.—Un hombre fuerte y con experiencia. Debilita al adversario con sus golpes al cuerpo.

Boom Boom Barnet.—Tiene un diabólico cruzado de derecha. Es imaginativo, y gracias a ello derrota a mejores boxeadores.

ESTILOS

Dancer.—Consiste en pegar y moverse. Raramente va al cuerpo a cuerpo.

Boxer.—Alguna vez va al cuerpo a cuerpo, pero prefiere guardar la distancia. Un estilo excelente si le gusta a usted el movimiento rápido.

Mixto.—Muy imprevisible. Difícil para el oponente.

Slugger.—No se cansa porque no se mueve mucho. Va a menudo al cuerpo a cuerpo.

Bulldog.—Avanza y pega lentamente. Puede atrapar al contrario entre las cuerdas.

COMIENZO DEL JUEGO

Sinclair ZX Spectrum

1. El primer jugador elegirá entre usar el tablero o el joystick (modelos Protek, Kempston o Sinclair). Use 6 y 7 para mover el cursor y pulse ENTER para hacer la selección. Si utiliza usted el joystick, primero entrará usted en la pantalla de selección de número de jugadores; de lo contrario, el jugador 1 deberá elegir las teclas para controlar al boxeador. Si el jugador 1 usa el joystick, el jugador 2 debe utilizar el teclado.

2. El menú de selección del teclado permite a cada jugador elegir las teclas que representan arriba, abajo, izquierda, derecha y fuego. Pulse las teclas correspondientes a su elección y después pulse Y para confirmar las elecciones. Pulsando N volverá usted a la etapa 1 y volverá a empezar. Usted puede elegir una misma tecla para varias funciones, pero esto no es aconsejable.

3. Cuando el jugador 1 ha seleccionado el método de control, deberá elegir si desea el juego de uno o de dos jugadores. El jugador 1 usa sus botones de arriba/abajo y fuego para seleccionar e introducir el juego elegido. Si se selecciona el juego de un solo jugador, el programa continúa como se indica en el apartado de un juego con un jugador.

4. Si se selecciona el juego de dos jugadores, el jugador 2 deberá seleccionar el método de control de la misma forma que lo

hizo el jugador 1, teniendo en cuenta que sólo un jugador puede usar el joystick. Si ambos jugadores seleccionan el joystick, el jugador 2 se verá obligado a usar el teclado. El jugador 2 puede elegir también una tecla para varias funciones, pero tampoco es aconsejable.

5. En cualquier momento del proceso anterior, pulsando CAPS SHIFT y SPACE volverá usted al punto 1. Una vez que ambos jugadores han hecho su elección, el juego de dos jugadores comienza según se describe más adelante.

6. Para apagar el sonido del juego en cualquier instante, pulse SYMBOL SHIFT y J. Para volver a conectar el sonido, pulse SYMBOL SHIFT y K. Para detener el juego durante la pelea, pulse CAPS SHIFT. La acción se restablecerá pulsando cualquier otra tecla.

Amstrad

1. El primer jugador deberá seleccionar el joystick o el teclado. Use las teclas ∇ \blacktriangle para indicar su elección y pulse ENTER para introducirla. Si elige usted la opción del joystick, aparecerá la pantalla de selección del número de jugadores; de lo contrario, el jugador 1 elige las teclas que utilizará para el control. Si el jugador 1 elige el joystick, el jugador 2 deberá usar el teclado.

2. El menú de selección del teclado permite elegir a cada jugador qué teclas representan arriba, abajo, izquierda, derecha y fuego. Pulse las teclas correspondientes a su elección, pulsando Y para confirmar cada elección. Pulsando N volverá usted al punto 1. Usted puede elegir varias funciones para una sola tecla, pero no es aconsejable. No se puede seleccionar la tecla SHIFT.

GET BOXER NEW BOXER

Pulsando el botón de fuego aparecerá un boxeador creado previamente por usted. Todos los datos del boxeador, incluyendo sus ganancias y su rango, son almacenados en la memoria mientras el ordenador esté encendido.

2. Al elegir la opción NEW BOXER se borrarán todos los boxeadores de la memoria y usted podrá crear uno nuevo.

3. Primero teclee el nombre y después la tecla DELETE para borrar errores. Pulse ENTER al acabar.

4. Ahora deberá introducir las características del boxeador. Utilice las teclas de arriba/abajo para señalar las características. Pulse el botón de fuego para seleccionar. Cuando desee acabar, señale CONTINUE y pulse el botón de fuego para seguir.

5. Ahora debe usted elegir el rango inicial del nuevo boxeador. Si selecciona NEW PRO, comenzará en el puesto 19 del rango. Pulsando CONTENDER, el puesto será el 10.

6. Este es el perfil de su boxeador. Una vez analizada la información, pulse el botón de fuego.

7. He aquí la pantalla de estado del circuito. Usted puede seleccionar los dos boxeadores inmediatamente superiores e inferiores en el rango. Si elige al colocado dos puestos por encima de usted, podrá avanzar en el rango, pero también será más difícil de vencer. Coloque los guantes junto a su elección y pulse el botón de fuego.

8. Este es el perfil de su rival. Estúdielo. Si cambia de idea y desea pelear con otro, mueva los guantes hasta REFUSE y pulse el

3. Cuando el jugador 1 ha elegido el método de control, deberá elegir el modo de uno o dos jugadores. El jugador 1 usa sus teclas de arriba/abajo y fuego para seleccionar e introducir el juego deseado. Si se elige la opción de un jugador, el programa continúa según se indica en el apartado de juego con un jugador.

4. Si se selecciona el juego de dos jugadores, el jugador 2 debe hacer ahora su elección de forma de control de la misma forma que lo hizo el jugador 1, teniendo en cuenta que sólo un jugador puede usar el joystick. Si ambos jugadores eligen el joystick, el jugador 2 usará el teclado. El jugador 2 puede elegir las mismas teclas que el 1 para el control, pero no es aconsejable.

5. En cualquier momento del proceso puede volver usted al punto 1 pulsando simultáneamente las teclas CTRL, SHIFT y ESC. Una vez que ambos jugadores han hecho su elección, el programa continúa como se indica en el apartado de juego con dos jugadores.

6. Para parar el juego durante la pelea, pulse ESC. Pulsando cualquier tecla, excepto SHIFT, se reactivará el juego.

Juego con dos jugadores

Al elegir la opción de dos jugadores aparecerá el menú de estado del circuito. Aquí, cada jugador selecciona un boxeador. El jugador 1 elige primero. Pulse el botón de fuego para confirmar la elección. Cuando ambos jugadores han elegido, aparece el perfil de los boxeadores.

Juego de un solo jugador

1. Aparecerá la pantalla:

botón de fuego. Si acepta el reto, pulse el botón de fuego y pasará al campo de entrenamiento.

RING

Usted debe vencer a su oponente por puntos o por K.O. en 10 ó 12 asaltos. Cada asalto dura tres «minutos».

CAMPO DE ENTRENAMIENTO

Es la parte más importante del juego antes de la pelea. Antes de entrenar a su boxeador estudie sus características:

Resistencia

Débil, errático, medio, correoso, muy fuerte. Esta característica es clave para el K.O. Cuando sea menor de diez, se producirá una caída en los próximos golpes. Por la regla de las tres caídas, si su boxeador «besa» la lona tres veces en el mismo asalto perderá la pelea (esto es el K.O. técnico). Su resistencia disminuirá al ser golpeado y al fallar usted sus golpes. El marcador sobre el ring presenta el registro de resistencia de ambos boxeadores. Observe estos números, están en las esquinas de la pantalla.

Potencia

Inactivo, lento, medio, rápido, ligero. Se presenta como porcentaje. En los descansos de los asaltos se recupera la resistencia. Cuando un boxeador es noqueado (resistencia menor que diez), sus posibilidades de recuperarse dependen de la potencia. Si su

potencia es alta, podrá levantarse; pero si no, perderá por K.O. La potencia disminuye al ser golpeado.

Fuerza

Muy débil, débil, medio, fuerte, terrorífico. Los golpes de un boxeador más fuerte serán más dañinos. Cada golpe lanzado disminuirá su fuerza.

Agilidad

Pobre, media, buena, muy buena. Es importante en la velocidad de pegada. Disminuye con cada golpe.

Usted ya ha elegido un oponente y estudiado sus características. Ahora usted dispone de seis-doce semanas para entrenarse. Hay cinco áreas en las que invertir el tiempo. Usted puede distribuir el tiempo como quiera. He aquí las cinco áreas y sus efectos en los registros de estado:

Carretera.—El hacer carretera mejora la resistencia, la fuerza y la agilidad.

Bolsa ligera.—Mejora la agilidad y la potencia.

Pesas.—Es importante para la fuerza. Trabájenlas unas semanas y se quedará asombrado del resultado.

Sparring.—Trabajar en el ring mejorará todos los registros, especialmente la potencia.

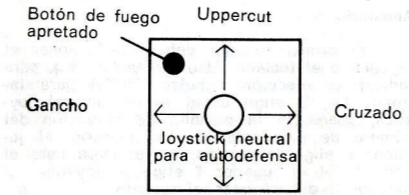
Bolsa pesada.—Mejora la fuerza y pone a tono la resistencia y potencia.

Para entrenar a su boxeador, mueva el guante a la zona deseada y pulse el botón de fuego. Cada vez que pulse el botón pasará una semana. Usted puede dedicar hasta nue-

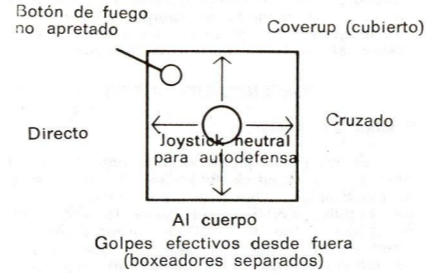
ve semanas a una misma área. Cuando acabe, mueva el guante a CONTINUE y pulse el botón de fuego.

PELEA

Para ganar el combate, usted debe aprender a pegar. Algunos golpes sólo son efectivos «dentro» (en el cuerpo a cuerpo) y otros sólo lo son fuera. Lo más importante es estar a la distancia oportuna. Estudie el siguiente esquema:



Golpes efectivos sólo desde dentro (los boxeadores están muy próximos)



Nota: El joystick en posición neutral sirve de autodefensa.

ATAQUE

Directo.—Marca muchos puntos. No hace mucho daño, pero tampoco cansa mucho si se falla.

Gancho.—Hace algo más de daño que el directo. Tampoco es excesivamente agotador.

Uppercut.—Es un golpe explosivo en el cuerpo a cuerpo. Cansa moderadamente y es muy bueno para noquear.

Cruzado.—Es un golpe peligroso tanto desde fuera como desde dentro. Tiene un enorme impacto, pero es agotador. Uselo con cautela.

Los golpes a la cabeza se conectarán siempre, a no ser que esté cubierto el contrario o que se encuentre fuera de distancia.

Golpes al cuerpo.—Son golpes fuertes. Disminuyen la resistencia y la fuerza del contrario. Es agotador al igual que el cruzado.

DEFENSA

Cubierto.—Protege de los golpes a la cabeza. Su boxeador no se podrá mover mientras se cubra. Si desea moverse, suelte el joystick y vaya a la posición de autodefensa.

Autodefensa.—Dejando el joystick en posición central, el boxeador se autodefenderá. Es una defensa efectiva contra los golpes al cuerpo.

CARACTERISTICAS ESPECIALES

1. El Campeonato del Mundo de Barry McGuigan hace hincapié en la parte artística del deporte. Estilo, entrenamiento y estrategia son más importantes que la fuerza.
2. Póngase los guantes y enfrente a los 19 boxeadores del circuito. La inteligencia artificial personalizada los hace casi reales.
3. Diseñe su propio boxeador; elija raza, estilo, etc.
4. Lleve a su boxeador al campo de entrenamiento para ponerle a punto.
5. Animación increíblemente real, con una gran variedad de golpes y movimientos.
6. Atmósfera real de ring, desde el ruido de la multitud al sonido de los golpes. Además, un marcador musical especial aumenta el interés del juego.

CONSEJOS

En esta sección tratamos de cubrir la mayor parte de las posibilidades estratégicas del juego; sin embargo, nos dimos cuenta de que

necesitaríamos un manual el doble de largo que éste para poder hacerlo. Al igual que en el boxeo real, no existe una «mejor» forma para obtener la victoria. Su estrategia debe estar basada en su oponente, y a veces hay que cambiar de estrategia sobre la marcha. He aquí algunos consejos:

1. Hay dos buenas estrategias. Usted puede intentar el K.O. o bien puede descargar directos y ganchos (que no cansan) e intentar ganar por puntos.
2. Observe los golpes de su oponente. Algunos pegan más desde dentro y otros lo hacen más desde fuera. Usted debe saber aprovechar esto.
3. Una buena estrategia defensiva si está usted cubierto en el cuerpo a cuerpo es pulsar el botón de fuego. Su boxeador soltará un uppercut y volverá a cubrirse.
4. Utilice el directo como medidor de distancia. Si usted está seguro de que los boxeadores están en el rango de distancia, pero no está seguro de que estén cuerpo a cuerpo, lance un directo. Si falla, es que efectivamente están cuerpo a cuerpo.
5. Si su oponente tiene mucha potencia, lance cruzados y golpes al cuerpo para debilitarlo.
6. Recuerde que se puntúa cada vez que se golpea al contrario. A menudo, el que más golpes suelta es el que más acierta y el que más puntúa. Pero también puede ser el que más falle, y puede ser incluso noqueado. Así que tenga cuidado, porque un K.O. siempre impide vencer a los puntos.



SPECTRUM y AMSTRAD

