

WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER

WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER

INTRODUCCION

WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER ha tomado el popular tema de los campeonatos de boxeo de los pesos pesados creando una nueva adición en estrategia. Es un juego de "management" diseñado para emular a un manager de boxeo intentando levantar y alimentar su equipo de boxeadores y producir un campeón de pesos pesados en este fascinante mundo de duras relaciones.

Sin niveles de habilidad, engaños del ordenador o dificultades ocultas, competirás contra 17 MANAGERS MANEJADOS POR EL ORDENADOR cada uno con su equipo de BOXEADORES TOTALIZANDO 100.

Cada manager está tratando de producir serios contendientes para campeonatos, con cuidadosos planes que incluyen preparación de pre-combate, entrenamiento, selección cuidadosa de combate, reconocimiento, más otros métodos mencionados más tarde. Hay títulos de AREA, NACIONAL y MUNDIAL, cada uno con sus rankings individuales que constantemente se ponen al día.

Siéntate en tu despacho en tu OFICINA y utiliza tu TELEFONO, FILOFAX, ARCHIVO, etc., o visita el GIMNASIO y FISIO. Envía OBSERVADORES en misiones de espionaje o para informes de combates. Tácticamente asiste tu SEGUNDO en NOCHES DE COMBATE como los CONTRINCANTES EN COMBATE ASALTO POR ASALTO utilizando un método de INTELIGENCIA ARTIFICIAL.

GOLIATH GAMES ha llevado a cabo extensas investigaciones dentro de los juegos de combate y tienes garantizada la sensación de alegría y frustración que notarás cuando pongas en marcha tu tarea.

El Campeonato del Mundo de Boxeo te espera. Buena suerte.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Atari ST, Amiga

1. Sitúa el disco en el ordenador.
2. Conéctalo.

El juego comenzará automáticamente. Utiliza el ratón para acceder a las opciones requeridas.

Si quieres salvar el juego en cualquier momento tienes que tener preparado un disco en blanco formateado para hacerlo.

IBM Compatible

1. Conecta el ordenador.
2. Pon el disco en la disquetera correspondiente.
3. Teclea BOXING.

El juego empezará. Utiliza las teclas de cursor más Enter para seleccionar opciones.

INSTRUCCIONES DE CARGA SPECTRUM

Cargar un juego nuevo

CASSETTE

1. Inserta la cinta.
2. Teclea LOAD"" y presiona RETURN.
3. Presiona PLAY en el magnetofón.

DISCO

1. Inserta el disco.
2. Selecciona la opción LOADER del menú.

Cargar un juego previamente salvado

CASSETTE

1. Inserta la cinta.
2. Selecciona la opción LOAD.
3. Presiona PLAY en el magnetofón.

DISCO

1. Inserta el disco.
2. Selecciona la opción LOAD.

Salvar un juego actual

CASSETTE

1. Inserta la cinta.
2. Dirígete a la señal de EXIT en el vestíbulo.
3. Selecciona la opción de SALVAR.
4. Presiona PLAY y RECORD en el magnetofón.

DISCO

1. Inserta el disco en blanco.
2. Dirígete a la señal de EXIT en el vestíbulo.
3. Selecciona la opción de SALVAR.

Controles del juego

Las teclas de cursor controlan el indicador.

RETURN selecciona.

O usa el joystick.

ADVERTENCIA: Las unidades de disco tienen que estar desconectadas cuando salves o cargues a una cinta.

INSTRUCCIONES DE CARGA AMSTRAD

Cargar un juego nuevo

CASSETTE

1. Resetea la máquina.
2. Inserta la cinta y rebobínala.
3. Presiona CONTROL y RETURN.
4. Presiona PLAY en el magnetofón.

DISCO

1. Inserta el disco.
2. Teclea RUN "WCBM" y presiona RETURN.

Cargar un juego previamente salvado

CASSETTE

1. Inserta la cinta.

2. Contesta SI (YES) para CARGAR un JUEGO PREVIO (PREVIOUS GAME).
3. Selecciona la opción de CASSETTE (TAPE).

DISCO

1. Inserta el disco.
2. Contesta SI (YES) para SALVAR un JUEGO PREVIO (LOAD a PREVIOUS GAME).
3. Selecciona la opción de DISCO.

Salvar un juego actual

CASSETTE

1. Inserta la cinta.
2. Dirígete a la señal de EXIT en el vestíbulo.
3. Contesta SI (YES) para SALVAR JUEGO (SAVE GAME).
4. Selecciona la opción de CINTA (CASSETTE).
5. Presiona PLAY y RECORD en el magnetofón.

DISCO

1. Inserta el disco en blanco.
2. Dirígete a la señal de EXIT en el vestíbulo.
3. Contesta SI (YES) para SALVAR JUEGO (SAVE GAME).
4. Selecciona la opción de DISCO.

Controles del juego

Las siguientes teclas controlan el indicador.

Z - Izquierda

X - Derecha

P - Arriba

L - Abajo

RETURN - Seleccionar

RETURN: O usa el joystick en el port. 2.

ADVERTENCIA: Las unidades de disco tienen que estar desconectadas cuando cargues o salves a una cinta.

INSTRUCCIONES DE CARGA CBM

Cargar un juego nuevo

CASSETTE

1. Inserta la cinta.
2. Presiona las teclas SHIFT y RUNSTOP.
3. Presiona PLAY en el magnetófono.

DISCO

1. Inserta el disco.
2. Teclea LOAD''''', 8.1 y presiona RETURN.

Cargar un juego previamente salvado

CASSETTE

1. Inserta la cinta.
2. Contesta SI (YES) para CARGAR (LOAD) un JUEGO PREVIO (PREVIOUS GAME).
3. Selecciona la opción de CASSETTE.
4. Presiona PLAY en el magnetofón.

DISCO

1. Inserta el disco.
2. Contesta SI (YES) para CARGAR (LOAD) un JUEGO PREVIO (PREVIOUS GAME).
3. Selecciona la opción de DISCO (DISC).

Salvar un juego actual

CASSETTE

1. Inserta la cinta.
2. Dirígete a la señal de EXIT en el vestíbulo.
3. Contesta SI (YES) para SALVAR JUEGO (SAVE GAME).
4. Selecciona la opción de CASSETTE.
5. Presiona PLAY y RECORD en el magnetofón.

DISCO

1. Inserta un disco en blanco.
2. Dirígete a la señal de EXIT en el vestíbulo.
3. Contesta SI (YES) para SALVAR JUEGO (SAVE GAME).
4. Selecciona la opción de DISCO.

Controles del juego

Las teclas de a continuación son para controlar el cursor.

< - Izquierda

> - Derecha

: - Arriba

/ - Abajo

RETURN - Seleccionar

Return: O usa el joystick en el port. 2.

ADVERTENCIA: Los lectores tienen que estar desconectados cuando cargues o salves el juego a cinta.

AHORA ESTAS EMPEZANDO EL JUEGO. POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE

Con el objeto de alcanzar tu objetivo con éxito necesitarás

entender la complejidad de este juego y seguir los consejos (“hints”) que te ayudarán a tomar las decisiones buenas y precisas. WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER ha sido diseñado para ser “amigo del usuario”. Ello significa que estarás en condiciones de encontrar y hacer cada cosa rápidamente y con facilidad. En vez de sistemas de menú estándar cliquesa con el puntero sobre cualquier ítem que quieres ver o cliquesa sobre cualquier puerta que quieres pasar, etc.

EL JUEGO

El juego empieza

Después de la carga se te ofrece una licencia para llegar a ser promotor/manager de boxeo.

Hecho lo anterior se te permitirá SELECCIONAR UNA DE LAS SEIS CARAS DE BOXEADORES. Cuando esté hecha la selección PODRAS DAR NOMBRE A TU BOXEADOR.

NOTA: El ordenador generará entonces las habilidades de tu boxeador en lo que se refiere a sus puntos débiles y puntos fuertes. ESTO NO PUEDE CAMBIARSE.

Deberás negociar su contrato. (Ver CONTRATO DE BOXEADORES).

CONSEJO: El primer año los contratos son bastante benignos, pero no esperes ningún favor en adelante. Falsas promesas pueden acabar con tu protegido más brillante echando por tierra años de duro trabajo.

EL PROCESO ANTERIOR PUEDE REPETIRSE HASTA CON CINCO BOXEADORES.

PRIMERA PARTE

La oficina (Menú Principal)

Tienes una secretaria personal llamada...? Su función cuando no está escribiendo a máquina es traerte documentos del archivo (FILING CABINETS). Ella no está empleada definitivamente para sentarse en tu regazo. (Quién sabe. Igual estás casado).

Archivo (Filing Cabinet)

El archivo contiene los contratos de tus boxeadores, los récords de combate de tus boxeadores y los rankings actuales de combate.

Contratos de boxeadores

Un jugador puede tener hasta CINCO BOXEADORES EN SU EQUIPO y al principio del juego debe negociarse el contrato de cada boxeador. LOS CONTRATOS SON RENEGOCIADOS ANUALMENTE. Las negociaciones incluyen la garantía de un número mínimo de combates más una posición satisfactoria en el Ranking del Mundo. Esto depende de la posición presente de los boxeadores y de su potencial. Igualmente se esperará de ti que garantices un porcentaje de la bolsa de la pelea. Tu manager oponente está negociando también el mejor trato para un boxeador. Las negociaciones no serán fáciles y hay que hacer acuerdos inteligentes para cuando los combates sean exigidos.

CONSEJO: El primer año los contratos son bastante benignos, pero no esperes ningún favor en adelante. Falsas promesas pueden acabar con tu protegido más brillante echando por tierra años de duro trabajo.

Récord de combate de boxeadores

Lista de los récords de combate de TUS BOXEADORES mostrando combates DISPUTADOS, GANADOS, PERDIDOS Y NULOS más amplia cobertura de los resultados de tus boxeadores en los últimos SIETE encuentros.

Listas de ranking

Esto muestra los rankings oficiales de AREA, NACIONAL y MUNDIAL para ambos consejos de control, WCIB y FWB.

NOTA: CLIQUEANDO SOBRE CUALQUIER BOXEADOR ESTARAS EN CONDICIONES DE OBTENER DETALLES DE SUS RECORDS DE COMBATE, MANAGER, ETC.

Teléfono

El teléfono te permite contactar a quien sea fuera de tu oficina. Ello consiste en otros MANAGERS DE COMBATE, los DOS CONSEJOS DE BOXEO y en los OBSERVADORES. Cliquea sólo sobre el teléfono y selecciona a la persona pertinente. Las llamadas entrantes llegan de LIMPY y WIMPY (tus observadores espías), JIM del GIMNASIO y otros MANAGERS proponiéndote retos para combatir.

Managers de combate

Cuando estés negociando peleas, se te preguntará qué boxeador de su grupo quieres enfrentar. Se esperará que negocies FECHA, CUERPO DE GOBIERNO (WCIB o FWB) y tu PORCENTAJE DE BOLSA (Ver CONTRATOS DE BOXEADORES). Otros managers pueden contactar para negociar retos que tienes la oportunidad de aceptar o declinar... por tu cuenta y riesgo.

CONSEJO: Negocia con cuidado... una bolsa baja en un combate debe recuperarse en donde sea a lo largo del año para mantener feliz al boxeador.

Consejos o comisiones de boxeo

Hay DOS COMISIONES DE CONTROL cada una con sus REGLAS INDIVIDUALES DE COMBATE. Estas comisiones y reglas son:

LA FEDERACION MUNDIAL DE BOXEO (FEDERATION WORLD BOXING) (FWB)

1. El árbitro sólo marca sobre decisión de puntos.
2. No cuenta de ocho obligatoria en caída a la lona (KNOCK DOWN).
3. Regla de caída a la lona ilimitada.

EL CONSEJO MUNDIAL DE BOXEO INTERNACIONAL (WORLD COUNCIL OF INTERNATIONAL BOXING) (WCIB)

1. Tres jueces marcan sobre decisión de puntos con la regla de unanimidad o mayoría.
2. Obligatoria cuenta de ocho en todas las caídas a la lona (KNOCK DOWN).
3. Tres caídas a la lona en el mismo asalto paran el combate.

NOTA: El consejo o comisión de control pertinente DEBE SER CONTACTADO para SANCIONAR LOS COMBATES QUE HAYAS NEGOCIADO.

Observadores (scouts)

Hay dos observadores disponibles llamados LIMPY y WIMPY. Ellos pueden ser enviados a una noche de combate y HACER

UN INFORME DETALLADO DE LOS RESULTADOS de una pelea específica o a una MISION DE ESPIONAJE. Esto implica una observación furtiva a un campo de boxeo enemigo durante el entrenamiento y un informe para ti. De todas formas, esto es peligroso. Si les sorprenden es bastante normal que aparezcan las ambulancias.

Los observadores contactarán si oyen que otro boxeador no está feliz con su manager actual. Se discutirán negociaciones para contrato (Ver CONTRATOS DE LOS BOXEADORES).

CONSEJO: Si es hospitalizado no podrá cumplir su función y sufrirá una conmoción cerebral con pérdida de memoria.

P.D.: No enviar flores.

Correo (mail)

El correo llega cada mañana. El correo consiste en APROBACION DE COMBATES por los cuerpos de gobierno, INSTALACION DE COMBATES o RESULTADOS DE COMBATES.

CONSEJOS: El correo llega automáticamente a tu BANDEJA DE IN (IN TRAY). La bandeja de entrada es despejada diariamente (tu secretaria es eficaz). Si adelantas la fecha (Ver CALENDARIO) sin leer la carta(s) tu bandeja de entrada se limpia.

Filofax

El filofax (sobre la mesa) mantiene toda tu información personal. Se puede conseguir NOTAS DE LOS BOXEADORES, lo que ofrece un INFORME DE LAS HABILIDADES DE TUS BOXEADORES. Información perteneciente a OTROS GRUPOS más actas como un DIARIO DE COMBATE (listas de eventos próximos). Esto se mantiene automáticamente al día. También

se encuentran aquí las OPCIONES para TODAS LAS ANIMACIONES dentro del juego.

Calendario (Calendar)

El calendario sobre el escritorio te permite La fecha avanzará diariamente, salvo intervención suponiendo EVENTO DE COMBATE o LLAMADAS DE TELEFONO.

Puerta (door)

Ahora estás saliendo de la oficina.

Pasillo (corridor)

Las numerosas puertas en el pasillo te permiten entrar en el GIMNASIO, FISIO u OFICINA. La SALIDA (EXIT) te permite SALVAR el juego o DEJAR EL EDIFICIO (LEAVE THE BUILDING). Ver NOCHE DE COMBATE.

Fisio (Physio)

Visitando la SALA DE TRATAMIENTO (TREATMENT ROOM) estarás en condiciones de encontrarte con PHIL el FISIO. El te ofrecerá un informe sobre el estado actual de salud de los boxeadores y forma, lo que te permitirá evaluar si tu boxeador se ha recuperado suficientemente de las lesiones para volver al entrenamiento.

CONSEJO: Aunque naturalmente estarás ansioso para tener a tu boxeador en el gimnasio preparándose para otra pelea, te recomendamos que no te precipites. No querrías otra recaída porque se volviera a abrir la cicatrización de un corte.

Gimnasio (Gymnasium)

Aquí es donde preparas a tus boxeadores para sus próximos combates. Hay varias opciones surtidas desde levantamiento de pesas, pasando por "sparring" o correr. Estás en disposición de seleccionar su programa, ya que las diferentes opciones afectan a diferentes atributos.

Ejemplo, correr afecta a la resistencia y vigor (stamina) y entrenamiento con peso afecta a la fuerza (strenght). Sin embargo, pueden sobrevenir lesiones durante el entrenamiento. Ejemplo, entrenar con un "sparring" puede producir un corte, o entrenar con peso puede producir un tirón (pull) muscular al boxeador.

CONSEJO: Varias preparaciones pueden elevar ciertas cualidades del boxeador, pero de la misma forma un paro en ciertos requerimientos de entrenamiento puede debilitar las habilidades del boxeador. Como no puedes tener un boxeador haciéndolo todo el mismo tiempo se recomienda una cuidadosa coordinación entre el gimnasio y tú.

SEGUNDA PARTE

Funciones dentro del juego

TITULOS Y RANKINGS

Cada cuerpo de gobierno tiene tres títulos distintos por los que competir. Ninguno de los títulos son obligatorios. Son como sigue:

1. **AREA.**—Este título puede ser conseguido por los tres contendientes primeros clasificados por debajo del 66 en el mundo.

2. NACIONAL.—Este título puede ser conseguido por los tres contendientes primeros clasificados por debajo del 33 en el mundo.
3. MUNDIAL.—Este título puede ser conseguido por los tres contendientes primeros clasificados del mundo.

Las posiciones del ranking varían dependiendo bajo que cuerpo de gobierno estaba celebrándose el combate. Sin embargo, el cuerpo de gobierno ADVERSARIO (OPPOSING) reconocerá un logro o una pérdida hasta un cierto alcance, pero no elevará automáticamente su posición. Esto depende de ciertos aspectos dentro del juego que tú tendrás que sumar por ti mismo.

CONSEJO: Aunque no es necesario obtener los distintos campeonatos para llegar a ser Campeón del Mundo de los Pesos Pesados, ello tienes sus ventajas, más algunas desventajas. Sería estropearlo decirte los motivos, luego es mejor dejarte a ti que lo adivines.

TITULOS VACANTES

Algunas veces un título se queda vacante debido a que un BOXEADOR RENUNCIA A SU TITULO. Si esto sucediera SE LES OFRECERA A LOS NUMEROS UNO Y DOS LA OPORTUNIDAD DE COMBATIR PARA EL TITULO. Una carta del cuerpo de gobierno correspondiente te informará si alguno de tus boxeadores está involucrado.

RETIRO DE BOXEADORES

Un boxeador se retira a la edad de 31 años. Desde su retiro, el RANKING SE PONDRÁ AL DÍA AUTOMÁTICAMENTE y el boxeador REAPARECERÁ CON NUEVAS HABILIDADES. Se te dará la OPORTUNIDAD DE PONERLE UN NUEVO NOMBRE

antes de que VUELVA AL MISMO EQUIPO como un joven sin pulir.

TERCERA PARTE

Noche de combate (Fight night)

Llegas al combate en tu coche deportivo.

El programa de combates (Fight bill)

El viernes por la noche es NOCHE DE COMBATE. Cada noche de combate consiste en CUATRO COMBATES. EL PRINCIPAL EVENTO DE LA VELADA, ya sea pelea por el título o pelea por el ranking más alto. Tú NO TIENES QUE IR a cada evento. Si no vas LOS RESULTADOS SE TE ENVIARAN por correo el SABADO POR LA MAÑANA. Si vas al acontecimiento NO TIENES QUE VER cada combate. Después de cada combate tú tienes la opción de elegir entre ver la próxima pelea o ir al bar para tomarte una cerveza (AVISO: recuerda que tienes que conducir).

El combate (The fight)

CADA COMBATE ES DISPUTADO POR CADA BOXEADOR UTILIZANDO UNA FORMA DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL DURANTE CADA ASALTO. EL HOMBRE ORDENADOR DEL RINCON INSTRUIRA A CADA BOXEADOR SOBRE COMO PELEAR CADA ASALTO PROXIMO DEPENDIENDO DE COMO EL ORDENADOR JUZGA EL EXITO DE SU PUGIL. EL RINCON ORDENADOR

TRATARA TAMBIEN DE REPARAR A SU BOXEADOR DURANTE LOS ASALTOS DE ACUERDO CON SUS DAÑOS Y CANSANCIO.

KEN EL COMENTARISTA, asistido por EDDIE EL EXPERTO te mantendrá informado asalto por asalto de cómo los púgiles están peleando. Los JUECES ESTARAN DANDO PUNTOS DE ACUERDO CON EL EXITO DE LOS BOXEADORES. De todas formas TU NO TENDRAS ACCESO a esta información luego tendrás que confiar en las opiniones sospechosas de EDDIE EL EXPERTO y hacer tus propias valoraciones durante el combate y esperar que coincidan con las de los jueces.

CONSEJO: En la regla de los tres jueces, cada juez sentado por separado alrededor del ring tiene su propia personalidad. Cada juez sólo puntúa lo que ve.

El rincón (The corner)

Entre cada asalto tú tendrás la oportunidad de TRABAJAR EN LA ESQUINA DE BOXEADORES. Tendrás a tu disposición:

1. **PLANCHA FRIA (COLD IRON):** Para magulladuras ligeras.
2. **BOTELLA DE AGUA (WATER BOTTLE):** Para refrescar.
3. **ESPONJA (SPONGE):** Para quitar la sangre y reanimar al boxeador.
4. **PALILLO ESCOBILLA (SWAR STICK):** Para trabajar en cortes.

Puedes también ASESORARLE EN TACTICAS para el próximo asalto. El boxeador tratará de seguir tus instrucciones, pero recuerda que el contrincante tendrá también instrucciones actualizadas y ambos boxeadores no siempre podrán hacer lo que quieren.

CONSEJO: Estudia las habilidades de tus boxeadores antes de seleccionar sus tácticas.

BUENA SUERTE EN EL JUEGO DE COMBATE Y QUE PRODUZCAS MUCHOS CAMPEONES... O AL MENOS UNO.



SYSTEM 4 de España, S.A.
Plaza de los Mártires, 10
28034 - MADRID
Tel.: 735 01 02 Fax: 735 06 95