

WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER

INTRODUCTION

WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER has taken the popular theme of heavyweight championship boxing and created a new addictive strategy. It is a management game designed to emulate a boxing manager attempting to rear and nurture his stable of boxers and produce a heavyweight champion in this intriguing world of hard dealing.

Without skill levels, computer trickery or hidden pitfalls you will compete against 17 COMPUTER OPERATED MANAGERS each with their own stable of BOXERS TOTALING 100.

Each manager is trying to produce serious championship contenders, by careful planning involving pre-fight preparation, training, careful fight selection, scouting, plus other methods mentioned later. There are AREA, NATIONAL, as well as WORLD titles each with their individual rankings which are continually updated.

Sit at your desk in your OFFICE as you use your TELEPHONE, FILOFAX, FILING CABINET etc or visit the GYM and PHYSIO. Send SCOUTS on spying missions or for fight reports. Tactically assist your SECOND ON FIGHT NIGHTS as the CONTESTANTS FIGHT ROUND BY ROUND using a method of ARTIFICIAL INTELLIGENCE.

Its time now to put on your suit and get to the office as the World of Championship Boxing awaits you...good luck.

LOADING INSTRUCTIONS - SPECTRUM

LOADING A NEW GAME

Tape	Disk
1. Insert Cassette	1. Insert Disk
2. Type LOAD* and press RETURN	2. Select LOADER option from menu
3. Press PLAY on recorder	

LOADING A PREVIOUSLY SAVED GAME

Tape	Disk
1. Insert Cassette	1. Insert Disk
2. Select LOAD option	2. Select LOAD option
3. Press PLAY on recorder	

SAVING A CURRENT GAME

Tape	Disk
1. Insert Cassette	1. Insert blank disk
2. Go to EXIT sign in hall	2. Go to EXIT sign in hall
3. Select SAVE option	3. Select SAVE option
4. Press PLAY and RECORD on recorder	

GAME CONTROLS

The CURSOR keys control the pointer

RETURN - select

Or use joystick

WARNING: Disk drives must be disconnected when loading or saving to tape

LOADING INSTRUCTIONS - C64 VERSION

LOADING A NEW GAME

Tape	Disk
1. Insert Cassette and rewind it	1. Insert Disk
2. Press SHIFT & RUN/STOP Keys	2. Press LOAD**8.1 and press RETURN
3. Press PLAY on recorder	

LOADING A PREVIOUSLY SAVED GAME

Tape	Disk
1. Insert Cassette	1. Insert Disk
2. Answer YES to LOAD A PREVIOUS GAME	2. Answer YES to LOAD A PREVIOUS GAME
3. Select TAPE option	3. Select DISK option
4. Press PLAY on recorder	

SAVING A CURRENT GAME

Tape	Disk
1. Insert Cassette	1. Insert Blank Disk
2. Go to EXIT sign in hall	2. Go to EXIT sign in hall
3. Answer YES to SAVE GAME?	3. Answer YES to SAVE GAME?
4. Select TAPE option	4. Select DISK option
5. Press PLAY and RECORD on recorder	

GAME CONTROLS

The following keys to control the pointer:

<	left	RETURN	down select
>	right		
:	up	Or use Joystick in port 2	

WARNING: Disk Drives must be disconnected when loading or saving to tape.

LOADING INSTRUCTIONS - AMSTRAD

LOADING A NEW GAME

Tape	Disk
1. Reset Machine	1. Insert disk
2. Insert Cassette and rewind it	2. Press RUN "WCMB" and press RETURN
3. Press CONTROL and RETURN	
4. Press PLAY on recorder	

LOADING A PREVIOUSLY SAVED GAME

Tape	Disk
1. Insert Cassette	1. Insert Disk
2. Answer YES to LOAD A PREVIOUS GAME	2. Answer YES to LOAD A PREVIOUS GAME
3. Select TAPE option	3. Select DISK option
4. Press PLAY on recorder	

SAVING A CURRENT GAME

Tape	Disk
1. Insert Cassette	1. Insert Blank Disk
2. Go to EXIT sign in hall	2. Go to EXIT sign in hall
3. Answer YES to SAVE GAME?	3. Answer YES to SAVE GAME?
4. Select TAPE option	4. Select DISK option
5. Press PLAY and RECORD on recorder	

GAME CONTROLS

The following keys to control the pointer:

Z	left	L	down
X	right	RETURN	select
P	up	Or use Joystick in port 2	

WARNING: Disk drives must be disconnected when loading or saving to tape.

YOU ARE NOW STARTING THE GAME PLEASE READ CAREFULLY

In order to successfully achieve your goal, you will need to understand the complexity of this game and follow the hints which will assist you to make the right and accurate decisions. WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER has been designed to be user friendly. This means that you will be able to find and do everything quickly and easily. Instead of standard menu systems the player clicks the pointer on whichever item he wishes to see or clicks whichever door he wishes to go through etc.

THE GAME

THE GAME STARTS

Upon loading you are offered a licence to become a boxing manager/promoter. HERE YOU ARE ASKED TO ENTER YOUR NAME.

PART ONE

FILING CABINET

The filing cabinet contains your boxers contracts, your boxers fight record and the current fight rankings.

BOXERS CONTRACTS

A player may have up to FIVE BOXERS IN HIS CAMP and at the beginning of the game each boxers contract has to be negotiated. CONTRACTS ARE RE-NEGOTIATED ANNUALLY. Negotiations include guaranteeing a minimum number of contests plus a satisfactory World Ranking position. This depends on the boxers present position and potential. You will also be expected to guarantee a percentage of the fight purse. Your opponents

manager is also arranging the best deal for his boxer. Negotiations will not be easy so clever compromising when arranging fights will be called for.

HINT: First year contracts are considerably lenient, but do not expect any favours from them on. False promises may end up with you brightest protégé moving elsewhere with years of hard work down the drain.

BOXERS FIGHT RECORD

This lists YOUR BOXERS fight records showing fights fought, won, lost and drawn etc. plus comprehensive result coverage of your boxers last SEVEN bouts.

RANKING LISTS

This shows the official AREA, NATIONAL and WORLD rankings for both the WCB and FWIB boxing boards of control.

NOTE: By clicking on any boxer you will be able to obtain details of their fight records, manager etc.

TELEPHONE

The telephone allows you to contact anybody outside of your office environment. This consists of other FIGHT MANAGERS, the TWO BOXING BOARDS plus the SCOUTS. Just click on the phone and select the relevant people, incoming calls arrive from LIMPY and WIMPY (your scouts), JIM from the GTM and OTHER MANAGERS proposing fight challenges.

FIGHT MANAGERS

When arranging fights you will be asked which boxer in his camp you wish to fight. You will be expected to NEGOTIATE DATE, GOVERNING BODY and your PURSE PERCENTAGE (SEE BOXERS CONTRACT). Other managers may contact you to arrange challenges which will have the opportunity to accept or decline at your peril.

HINTS: Negotiate carefully...a low purse in one bout must be recovered elsewhere during the year to keep the boxer happy.

BOXING BOARDS

There are TWO BOARDS OF CONTROL each with their own set of INDIVIDUAL FIGHT RULES. They are as follows...

The Federation of World Boxing (FWB)

1. The referee only scores on points decision.
2. No compulsory count of eight on a knock down.
3. Unlimited knock down rule.

The WORLD COUNCIL OF INTERNATIONAL BOXING (WCIB)

1. Three judges score on points decision on the unanimous or majority rule.
2. Mandatory eight count on all knock downs.
3. Three knock downs in same round stops contest.

NOTE: The relevant board of control MUST BE CONTACTED to sanction the bouts YOU HAVE ARRANGED

SCOUTS

There are TWO scouts available called Limpy and Wimpy. They may be SENT either to a fight night and REPORT BACK WITH DETAILED RESULTS of a specific fight or SENT ON A SPYING MISSION. This involves a scout sneaking off to an opposing boxers camp and reporting back to you. This however, is dangerous. If caught the opposing camp have unusual ways of dealing with spies and ambulances are often called for.

The scout will contact you if he hears that another boxer is 'snatching' with his present manager. Negotiations will be arranged by contract (see BOXERS CONTRACTS).

HINT: If hospitalized he will be unavailable for duty and will suffer concussion resulting in loss of memory. P.S. Don't send flowers or grapes.

MAIL

The mail arrives each morning. The mail consists of either APPROVAL OF SCOUTS from the governing bodies, FIGHT FIXTURES or FIGHT RESULTS.

FILOFAX

The filofax keeps all your personal information. Obtainable are BOXERS NOTES, this offers a REPORT ON YOUR BOXERS ABILITIES, information involving BOXERS belonging to OTHER STABLES plus acts as a FIGHT DIARY listing forthcoming events. This automatically keeps itself updated.

CALENDAR

The calendar on the desk allows you to forward the date at will. The date will advance daily, unless intervention involving a FIGHT EVENT or the TELEPHONE RINGS.

DOOR

YOU ARE NOW LEAVING THE OFFICE.

CORRIDOR

The various doors off the corridor allow you to enter the GYMNASIUM, PHYSIO or OFFICE the EXIT allows you to SAVE the game or LEAVE THE BUILDING (see FIGHT NIGHT).

PHYSIO

He will offer you a report on a boxers present state of health and fitness which will allow you to assess whether your boxer has recovered from injuries sufficiently to go back into training.

HINT: Although you will be naturally anxious to get your boxer back into the gym preparing for another fight, it will be advisable not to rush. You wouldn't want another release or for a healing cut to reopen would you.

GYMNASIUM

Here is where you prepare your boxers for their forthcoming fights. There are several options ranging from weightlifting to sparring and running. You are able to select his schedule as different options affect different attributes. Example, running affects stamina and weight training affects strength. However certain injuries may occur during training. Example, sparring may result in a cut, or weight training may pull a boxers muscle.

HINT: Various preparations may improve certain boxers qualities but also a lay off from certain training requirements may lower a boxers ability. As you cannot have a boxer doing everything at once he'd be on his knees poor fellow careful liaison between the gym and yourself is recommended.

PART TWO

FUNCTIONS WITHIN THE GAME TITLES & RANKINGS

- Each governing body has three various titles to contend for. Neither titles are compulsory. The titles are as follows...
1. AREA this title is available for the top three contenders ranked below 66 in the world.
 2. NATIONAL this title is available to the top three contenders ranked below 33 in the world.
 3. WORLD this title is available to the top three contenders in the world.

The ranking positions vary depending upon which governing body the fight was fought. However, the OPPOSING governing body will recognise a boxers achievement or demise to a certain extent but will not automatically increase his position. This depends upon certain aspects within the game which you will have to figure out for yourself.

HINT: Although this is not necessary to obtain the various championships in order to become World Heavyweight Champion it has its advantages, plus a few disadvantages. It will spoil it to tell you why, so its best left for you to find out.

BOXER RETIREMENTS

A boxer retires at the age of 31. Upon his retirement the RANKINGS WILL AUTOMATICALLY BE UPDATED and the boxer will REAPPEAR WITH NEW ABILITIES. You will be given the OPPORTUNITY TO RENAME him before he RETURNS TO THE SAME STABLE as a raw youngster.

PART THREE

THE FIGHT BILL

Friday night is FIGHT NIGHT. Each fight night consists of FOUR CONTESTS. THE MAIN EVENT OF THE EVENING, either title fight or highest ranking contest, is the last contest. You do NOT have to go to every event. If you don't the RESULTS WILL BE POSTED TO YOU ON SATURDAY MORNINGS. If you go to the event you are NOT compelled to watch every fight. After each contest you are given the option to watch the next contest.

THE FIGHT

EACH FIGHT IS CONTESTED BY EACH BOXER USING THE FORM OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE DURING EACH ROUND. THE COMPUTER CORNER WILL INSTRUCT EACH BOXER ON HOW THE COMPUTER JUDGES THE SUCCESS OF HIS FIGHTER. THE COMPUTER CORNER WILL ALSO TRY TO REPAIR HIS BOXER DURING ROUNDS ACCORDING TO HIS DAMAGE AND TIREDNESS.

KEN THE COMMENTATOR assisted by EDDIE THE EXPERT will keep you informed round by round as the contestants do battle. THE JUDGES WILL BE AWARDED POINTS ACCORDING TO THE SUCCESS OF THE BOXERS.

HINT: In the three judges ruling, each judge, sitting separately around the ring, has his individual personality. Each judge only scores what he sees.

THE CORNER

In between rounds you will have the opportunity to WORK IN THE BOXERS CORNER.

1. COOLD IRON for ironing out slight bruises.
2. WATER BOTTLE for refreshment.
3. SPONGE for removing blood and reviving boxer.
4. SWAB STICK for working on cuts.

You can also ADVISE HIM ON TACTICS for the next round. The boxer will try to follow your instructions but remember his opponent will also have instructions updated and both fighters cannot always get their own way.

HINT: Study your boxers abilities before selecting his tactics (it would be pretty silly to ask Joe Frazier type boxer to behave like Sugar Ray Leonard).

GOOD LUCK IN THE FIGHT GAME AND MAY YOU PRODUCE MANY CHAMPIONS...OR AT LEAST ONE.

GBH, Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4PS. Tel: (0742) 753423. ©1992 Gremlin Graphics Software Ltd. All rights reserved. Unauthorised copying lending or resale by any means strictly prohibited.

©1991 Krisalis Software Ltd.

WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER

EINLEITUNG

WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER nimmt das immer populärer werdende Thema des Schwergewichtboxens auf und schafft damit neue Dimensionen im Bereich der Strategy-Games. Es ist ein Management-Spiel, in dem Ihre Aufgabe darin besteht, einen Stall von harten Boxern heranzuzüchten und dafür zu sorgen, daß irgendwann ein Schwergewichts-Champion daraus hervorgeht, der in dem knallharten Box-Zirkus konkurrieren kann.

In diesem Spiel wird auf Geschicklichkeitsebene, elektronische Tricks und versteckte Fallgruben verzichtet. Nichts bleibt dem Zufall überlassen: Sie allein messen sich mit 17 vom Computer gesteuerten Managern, jeder mit einem eigenen Stall voll mit Boxern - insgesamt 100.

Jeder Manager versucht, ernsthafte Anwärter für Meisterschaft der Schwergewichtboxer zu entwickeln, indem er Vorbereitungskämpfe, Training, vorsichtige Auswahl der Showkämpfe und mentales Training sorgfältig aufeinander abstimmt. Es gibt die verschiedenen Wettkämpfe, sowohl auf landesweiter Ebene (Landesmeisterschaften) als auch weltweit (Weltmeisterschaften), wobei die individuellen Rangstufen laufend auf den neuesten Stand gebracht werden.

Setzen Sie sich an Ihren Schreibtisch und arbeiten Sie mit dem Telefon, dem Telefax und der Kartei oder sehen Sie im Trainings-GYM und im Messageraum (PHYSIO) nach dem rechten. Senden Sie die SCOUTS aus, um Boxkampfbereitungen von gegnerischen Kämpfern zu untersuchen. Stehen Sie Ihrem Boxer während des Kampfes mit taktischen Ratschlägen zur Seite, während die Konkurrenten sich unter Verwendung von Künstlicher Intelligenz durch die einzelnen Runden kämpfen.

Jetzt wird es aber Zeit, Stürzen Sie sich in Ihre Kluit und machen Sie sich auf den Weg ins Büro: die Welt des Championship Boxing erwartet Sie!

LADEANLEITUNGEN SPECTRUM

LADEN EINES NEUEN SPIELS

Kassette	Diskette
1. Kassette einlegen	1. Diskette einlegen
2. LOAD* eingeben und RETURN drücken	2. LOADER-Option aus dem Menü wählen
3. PLAY-Taste des Rekorders drücken	

LADEN EINES FRÜHER ABGESPEICHERTEN SPIELS

Kassette	Diskette
1. Kassette einlegen	1. Diskette einlegen
2. LOAD-Option wählen	2. LOAD-Option wählen
3. PLAY-Taste des Rekorders drücken	

SICHERN EINES AKTUELLEN SPIELS

Kassette	Diskette
1. Kassette einlegen	1. Eine leere Diskette einlegen
2. Auf des EXIT-Schild in der Halle gehen	2. Auf des EXIT-Schild in der Halle gehen
3. Die Option TAPE wählen	3. Die Option SAVE wählen
4. Auf dem Rekorder PLAY und RECORD drücken	

SPIELSTEUERUNG

Die CURSOR-Tasten steuern den Zeiger RETURN zum Auswählen oder Joystick benutzen

WARNING: Wenn zum Sichern oder Laden eine Kassette benutzt wird, müssen alle Diskettenlaufwerke vom System getrennt sein.

C64

LADEN EINES NEUEN SPIELS

Kassette	Diskette
1. Kassette einlegen	1. Diskette einlegen
2. SHIFT festhalten und RUN/STOP drücken	2. LOAD**8.1 eingeben und RETURN drücken
3. PLAY-Taste des Rekorders drücken	

LADEN EINES FRÜHER ABGESPEICHERTEN SPIELS

Kassette	Diskette
1. Kassette einlegen	1. Diskette einlegen
2. Auf die Frage LOAD A PREVIOUS GAME mit YES antworten	2. Auf die Frage LOAD A PREVIOUS GAME mit YES antworten
3. Die Option TAPE wählen	3. Die Option DISK wählen
4. PLAY-Taste des Rekorders drücken	

SICHERN EINES AKTUELLEN SPIELS

Kassette	Diskette
1. Kassette einlegen	1. Leere Diskette einlegen
2. Auf des EXIT-Schild in der Halle gehen	2. Auf des EXIT-Schild in der Halle gehen
3. Auf die Frage SAVE GAME? mit YES antworten	3. Auf die Frage SAVE GAME? mit YES antworten
4. Die Option TAPE wählen	4. Die Option DISK wählen
5. Auf dem Rekorder PLAY und RECORD drücken	

SPIELSTEUERUNG

Der Cursor wird über die folgenden Tasten gesteuert:

Links	<	Runter	<
Rechts	>	Wählen	Return
Hoch	>	oder Joystick in Ausgang 2	

WARNING: Wenn zum Sichern oder Laden eine Kassette benutzt wird, müssen alle Diskettenlaufwerke vom System getrennt sein.

AMSTRAD

LADEN EINES NEUEN SPIELS

Kassette	Diskette
1. Computer in Grundzustand versetzen	1. Diskette einlegen
2. Kassette einlegen und zurückspulen	2. RUN "WCMB" eingeben und RETURN drücken
3. CONTROL und RETURN drücken	
4. PLAY-Taste des rekorders drücken	

LADEN EINES FRÜHER ABGESPEICHERTEN SPIELS

Kassette	Diskette
1. Kassette einlegen	1. Diskette einlegen
2. Auf die Frage LOAD A PREVIOUS GAME mit YES antworten	2. Auf die Frage LOAD A PREVIOUS GAME mit YES antworten
3. Die Option TAPE wählen	3. Die Option DISK wählen
4. PLAY-Taste des Rekorders drücken	

SICHERN EINES AKTUELLEN SPIELS

Kassette	Diskette
1. Kassette einlegen	1. Leere Diskette einlegen
2. Auf des EXIT-Schild in der Halle gehen	2. Auf des EXIT-Schild in der Halle gehen
3. Auf die Frage SAVE GAME? mit YES antworten	3. Auf die Frage SAVE GAME? mit YES antworten
4. Die Option TAPE wählen	4. Die Option DISK wählen
5. Auf dem rekorder PLAY und RECORD drücken	

SPIELSTEUERUNG

Der Cursor wird über die folgenden Tasten gesteuert:

Links	Z	Runter	L
Rechts	X	Wählen	Return
Hoch	P	oder Joystick in Ausgang 2	

WARNING: Wenn zum Sichern oder Laden eine Kassette benutzt wird, müssen alle Diskettenlaufwerke vom System getrennt sein.

JETZT BEGINNT DAS SPIEL BITTE STUDIEREN SIE DIE REGELN SORGFÄLTIG

Som erfolgreiches Abschluß des Spiels müssen Sie sich der Komplexität bewußt sein und die Hinweise befolgen. die Ihnen helfen, die richtigen Entscheidungen zu treffen. WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER wurde "bedienerfreundlich" gestaltet. Das heißt, Sie können alles schnell und mühelos finden und erledigen. Anstelle des herkömmlichen Menüsystems kann der Spieler den Cursor ganz einfach auf die Stelle setzen, die er gerade mochte, oder auf die Tür, die er öffnen will, usw.

DAS SPIEL BEGINNT

Nach dem laden wird Ihnen die Lizenz als Boxmanager bzw. Promotor angeboten. HIER WERDEN SIE ZUR EINGABE IHRES NAMENS AUFGEFORDERT.

ABLAGE

In der Ablage finden Sie die derzeitige Platzierung Ihres schützlings der offiziellen Rangliste, die Verträge und die ranglisten.

BOXER-VERTRÄGE

Ein Spieler kann bis zu fünf Boxer in einem Lager haben, und zu Anfang jedes Spiels müssen alle Verträge neu ausgehandelt werden.

VERTRÄGE WERDEN JEDES JAHR ERNEUERT. Verhandelt werden die Zahl der ausstragenden Boxkämpfe und eine akzeptable Ranglistenposition als Saisonziel. Dies hängt natürlich von der momentanen Verfassung und Ranglistenposition des jeweiligen Boxers ab. Außerdem sind die dafür zuständig, daß Sie und Ihr Boxer angemessene Gewinnbeteiligung erhalten. Denken Sie daran, Ihr Gegenüber versucht ebenfalls, seinen Schützling so gut wie möglich zu vermarkten. Die Verhandlungen sind nicht einfach, und eine gewisse Kompromissbereitschaft ist vonnöten.

ANM: Die Verträge sind im ersten Jahr nicht sehr streng, doch danach dürfen Sie keine Nachsicht erwarten. Falsche Versprechungen können dann enden, daß Ihr bester Schützling woanders hinget, und dann war die ganze Arbeit umsonst!

BOXER-ERGEBNIS-LISTE

In dieser Liste sind die Kämpfe aufgeführt, die Ihr Boxer gewonnen oder verloren hat bzw. die unentschieden ausgegangen oder noch ausstragen sind, zusammen mit den Ergebnissen der letzten SIEBEN Kämpfe.

RANGLISTE

Enthält die offizielle Ranglistenposition des Boxers auf den Ebenen AREA, NATIONAL und WORLD, sowohl unter der Aufsicht des WCB und des FWB Boxer-Verbands.

ANM: DURCH ANKLICHEN EINES BOXERS KANN MAN SICH DESSEN RANGLISTENPLATZ, SEINEM MANAGER USW. ANZEIGEN LASSEN.

TELEFON

Ihr Telefon ermöglicht es Ihnen, mit anderen Managern, den beiden Boxer-Verbänden und Ihren Scouts Limpy und Wimpy zu telefonieren. Klicken Sie einfach mit dem Cursor auf das Telefon und wählen Sie den gewünschten Ansprechpartner. Hierkommende Anrufe sind zu erwarten von den beiden Scouts, von JIM aus dem GYM und von anderen Managern, die einen Kampf arrangieren wollen.

ANDERE MANAGER

Wenn Sie Kämpfe arrangieren, werden Sie von den anderen Managern gefragt, gegen welchen Boxer Sie antreten wollen. Ihre Aufgabe bei diesen Verhandlungen ist es, das Kampfdatum, den Boxing und die prozentuale Gewinnbeteiligung auszuhandeln. Natürlich können Sie auch von den anderen Managern angefragt werden und haben dann die Möglichkeit, anzunehmen oder abzulehnen - je nachdem, wie Ihnen der Sinn steht.

ANM: VERHANDLUNGS SIE SORGFALTIG UND ACHTEN SIE DARAUF, DASS DIE KASSE STIMMT WENN SIE IHRE BOXER BEI LAUNE HALTEN WOLLEN.

BOXER-VERBÄNDE

Es gibt zwei Kontrollverbände, die eigene Bestimmungen haben und Ziele verfolgen:

FEDERATION OF WORLD BOXING (FWB)

1. Der Ringrichter entscheidet nur nach Punkten.
2. Bei einem Knock out muß der Ringrichter nicht bis acht zählen.
3. Unbeschränkte Knock out Regeln.

WORLD COUNCIL OF INTERNATIONAL BOXING (WCIB)

1. Drei Richter entscheiden einstimmig oder nach Mehrheitsprinzip.
2. Bei jedem Knock out wird obligatorisch bis acht gefächelt.
3. Drei Knock outs in einer Runde beenden den Kampf.

ANM: Der jeweilige Verband muß über die vereinbarten Kämpfe informiert werden und sie genehmigen.

SCOUTS ("KUNDSCHAFTER")

Es gibt zwei Kundschafter, genannt Limpy und Wimpy, die Sie entweder zu einem bestimmten Boxkampf schicken können, denn sie als Berichterstatter fungieren, oder aber auf eine allgemeine Erkundung ausweichen. Eine solche Mission beinhaltet, daß der Spion in Ihrem Auftrag gegnerische Kämpfe beobachtet und Sie mit Informationen versorgt, an die Sie normalerweise nicht herankommen wären. Nicht ganz ungefährlich! Werden Ihre Kundschafter erwischt, hat die Gegenseite ungewöhnliche Methoden, sich zur Wehr zu setzen, in deren Folge häufig Krankenkragen angefordert werden müssen.

Die Spione informieren Sie auch darüber, wenn ein Boxer mit seinem Manager unzufrieden ist. Alles übrige wird dann per Vertrag geregelt (siehe Boxer-Verträge).

ANM: Wenn der Spion im Krankenhaus landet, ist er für eine Weile dienstunfähig und seine Gehirnschulterung wird es ihm schwer machen, sich an bestimmte Details zu erinnern!

P.S. Blume oder Obst brauchen Sie nicht zu schicken.

POST

Die Post kommt jedem Morgen. Sie enthält Genehmigungen für Boxveranstaltungen von den öffentlichen Gremien, Kampf-Details und -ergebnisse.

PERSÖNLICHER TASCHENKALENDER

Ihr persönlicher Taschenkalender, der auf Ihrem Schreibtisch liegt, enthält alle persönlichen Information, z.B. die BOXER'S NOTES (Notizen darüber, wie Sie selbst Ihre Boxer einschätzen), Kommentare über Konkurrenten und die Termine der bevorstehenden Veranstaltungen. Dieser Kalender wird automatisch nachgeführt.

KALENDER

Mit diesem Kalender können Sie nach Belieben auf ein späteres Datum schalten. So lange Sie dies nicht tun, läuft es automatisch jeweils um einen Tag weiter.

TÜR

SIE VERLASSEN JETZT IHR BÜRO.

KORRIDOR

Die verschiedenen Türen auf dem Korridor öffnen Ihnen den Übungsraum (GYM), die Massageräume (PHYSIO), das Büro oder aber den Ausgang, welcher Ihnen ermöglicht, das Spiel zu speichern oder aber das Gebäude zu verlassen, wenn wichtige Kämpfe anstehen.

MASSAGERÄUME (PHYSIO)

In Ihren Auskluft über die Kondition und die augenblickliche Form der Boxer. Auf diese Weise können Sie genau beurteilen, wann die verletzten Boxer wieder einsatzfähig sind.

ANM: Sicher liegt es Ihnen daran, Ihre Boxer schnell wieder ins Gym zu kriegen. Damit Sie für den nächsten Kampf fit sind. Trotzdem sollten Sie nichts überstürzen, weil Sie vermeiden wollen, daß Rückfälle vorzukommen und daß sich frisch geheilte Wunden wieder öffnen.

DAS GYM

Hier trainieren Sie Ihre Boxer für die Kämpfe. Es gibt eine Reihe verschiedener Trainingsarten: Gewichtheben, Sparring und Laufen. Die Kombination können Sie selbst auswählen, je nachdem, welche Artübung besonders trainiert werden sollen. Beim Gewichtheben z.B. braucht der Boxer extrem viel Kraft, beim Laufen viel Ausdauer und Kondition. Allerdings kann sich der Boxer auch beim Training Verletzungen zuziehen, beim Sparring z.B. offene Wunden oder aber beim Gewichtheben Muskelerzerrungen.

ANM: Durch verschiedene Arten von Training kann Ihr Boxer seine Kampfform verbessern, aber bitte denken Sie daran, daß er nicht alles auf einmal machen kann. Eine gute Absprache mit dem Gym ist daher sehr wichtig.

FUNKTIONEN IM SPIEL

TITEL UND RANGLISTENPLÄTZE

Jeder der Kontrollverbände stellt drei verschiedene Meisterschaftstitel bereit. Keiner dieser drei Titel ist obligatorisch. Hier die Titel:

1. Kreis- und Gebietsmeisterschaften: Dieser Titel wird unter den 66 bestplatzierten Boxern der Welt erkämpft.
2. Landesmeisterschaften: Dieser Titel wird unter den 33 bestplatzierten Boxern der Welt erkämpft.
3. Weltmeisterschaften: Dieser Titel geht an die drei besten Boxer der Welt.

Die Ranglistenplätze variieren in den einzelnen Meisterschaftskämpfen je nach dem organisierenden Kontrollverband. Wie auch immer, der betreffende Kontrollverband berücksichtigt die Leistung bzw. das Versagen des Boxers, was jedoch nicht automatisch zu einer Veränderung seiner Ranglistenposition führt. Dies ist vielmehr von gewissen Aspekten im Spiel abhängig, die Sie im Lauf des Spiels noch herausbekommen werden.

ANM: Es ist nicht notwendig, die einzelnen Meisterschaften der Reihe nach zu besiegen, um Weltmeister zu werden. Dies hat einige Vor-, aber auch einige Nachteile, die wir hier jedoch im Sinne des Spielspeises nicht erwähnen wollen. Sie müssen sich selbst daraufkommen.

AUSSCHIEDEN EINES BOXERS

Boxer treten mit 31 Jahren in den Ruhestand. Zu diesem Zeitpunkt wird die Rangliste automatisch auf den neuesten Stand gebracht, und der Boxer erscheint danach mit ganz frischen Talenten. Auf Wunsch können Sie ihn ertaufen, bevor er als neuer Jungtalar in Ihren "Stall" zurückkehrt.

DIE KAMPFREGELN

Freitagabend ist es dann soweit. Das große Ereignis, vier Kämpfe sind geplant. Die Titel- bzw. die Kämpfe, in denen die hochplatzierten Boxer kämpfen, werden als letztes ausgeschrieben. Sie müssen nicht an jedem Freitag dabei sein, und sie müssen auch nicht, jedem Kampf sehen, denn an jedem Samstag bekommen Sie die Informationen per Post zugesellt. Sie haben jeweils die Wahl, dem nächsten Kampf beizuwohnen.

DER BOXKAMPF

Die Boxer verlassen sich auf eine Form künstlicher Intelligenz. Die computergesteuerten Männer in der Ecke instruieren ihre Schützlinge, wie sie sich im bevorstehenden Kampf zu verhalten haben, und pflegen sie in den Pausen, wenn sie verletzt oder erschöpft sind.

Ken, der Kommentator, und sein Assistent Eddie, der Experte, halten Sie ständig auf dem laufenden, und die Richter vergeben Punkte.

ANM: Es gibt drei Richter, die einzeln um den Ring herum verteilt sitzen. Die Richter sind unabhängig voneinander und bewerten das, was sie sehen.

DIE ECKE

Während der Pausen zwischen den einzelnen Runden haben Sie die Möglichkeiten, in den Ecken Ihrer Boxer zu arbeiten. Dort stehen Ihnen die folgenden Dinge zur Verfügung:

1. Kallen Eisen zum Abkühlen von Prellungen
2. Wasserflasche zur Erfrischung
3. Schwamm zum Wegwischen von Blut und zur Wiederbelebung
4. Tupfer zur Pflege von Wunden.

Außerdem können Sie Ihren Boxer taktische Hinweise für die nächste Runde geben. Er wird versuchen, Ihren Ratseglängen zu folgen, doch denken Sie daran, daß auch sein Gegenüber Instruktionen bekommt und daß keiner von beiden immer das tun kann, was er will.

ANM: Berücksichtigen Sie stets die Talente und Stärken Ihres Boxers, wenn Sie ihm seine Taktik vorgeben. Schließlich kann ein Joe Frazier nicht wie ein Sugar Ray Leonard boxen.

VIEL GLÜCK BEI DEN KÄMPFEN.

HOFFENTLICH ENTTDECKEN SIE VIELE CHAMPIONS.

...ODER WENIGSTENS EINEN.

GBH, Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4PS. Tel: (0742) 753423 01992 Gremlin Graphics Software Ltd. All rights reserved. Unauthorised copying lending or resale by any means strictly prohibited.

©1991 Krsnialis Software Ltd.

WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER

INTRODUZIONE

WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER riprende il tema del campionato dei pesi massimi. E' un gioco manageriale creato per riprodurre il clima della ricerca del campione dei pesi massimi nel mondo intrigaente del "commercio delle mani".

Senza livelli di capacità, inganni od oscure trappole, cometerai con 17 manager ognuno con la propria scuderia di boxer 100 in tutto.

Ogni manager deve cercare di produrre dei seri contendenti del campionato, pianificando con cura l'allenamento, un accurata selezione degli incontri, la nrognozione, più altri metodi di cui può fare.

In questo gioco troviamo il titolo AREA, il NAZIONALE ed il MONDIALE, ognuno con la sua graduatoria individuale, costantemente aggiornata.

Siederai alla scrivania del tuo ufficio ed userai il telefono, l'agenda, e l'archivio la palestra, la sala di fisioterapia ed i vari "nrognotori" a spare le mosse degli altri.

Assisterai teoricamente a due Secondo nell'incontro serale, mentre i contendenti lottano usando un metodo di intelligenza artificiale.

Ora è il momento di calarti nei panni del manager e di andare in ufficio: il campionato mondiale ti aspetta... Buona ortuna.

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

SPECTRUM

CARICAMENTO DI UN NUOVO GIOCO

Nastro magnetico

1. Inserire la cassetta
2. Digitare LOAD + premere RETURN
3. Premere PLAY sul registratore

Dischetto

1. Inserire il dischetto
2. Selezionare l'opzione LOADER dal menu

CARICAMENTO DI UN GIOCO PRECEDENTEMENTE SALVATO

Nastro magnetico

1. Inserire la cassetta
2. Selezionare l'opzione LOAD
3. Premere PLAY sul registratore

Dischetto

1. Inserire il dischetto
2. Selezionare l'opzione LOADER dal menu

SALVATAGGIO DI UN GIOCO IN CORSO

Nastro magnetico

1. Inserire la cassetta
2. Selezionare EXIT sullo schermo
3. Selezionare l'opzione SAVE
4. Premere PLAY + RECORD sul registratore

Dischetto

1. Inserire il dischetto vuoto
2. Selezionare EXIT sullo schermo
3. Selezionare l'opzione SAVE

CONTROLLI DEL GIOCO

I tasti del CURSOR controllano il puntatore

RETURN - selezione

O joystick

ATTENZIONE: I drive dei dischi devono essere disconnessi durante il salvataggio o il caricamento su cassetta.

VERSIONE C64

CARICAMENTO DI UN NUOVO GIOCO

Nastro magnetico

1. Inserire la cassetta
2. Premere i tasti SHIFT + RUN/STOP
3. Premere PLAY sul registratore

Dischetto

1. Inserire il dischetto
2. Digitare LOAD + R.1 e premere RETURN

CARICAMENTO DI UN GIOCO PRECEDENTEMENTE SALVATO

Nastro magnetico

1. Inserire la cassetta
2. Rispondere YES al messaggio "LOAD A PREVIOUS GAME?"
3. Selezionare l'opzione TAPE
4. Premere PLAY sul registratore

Dischetto

1. Inserire il dischetto
2. Rispondere YES al messaggio "LOAD A PREVIOUS GAME?"
3. Selezionare l'opzione DISK

SALVATAGGIO DI UN GIOCO IN CORSO

Nastro magnetico

1. Inserire la cassetta
2. Selezionare EXIT sullo schermo
3. Rispondere YES al messaggio "SAVE GAME?"
4. Selezionare l'opzione TAPE
5. Premere PLAY + RECORD sul registratore

Dischetto

1. Inserire il dischetto vuoto
2. Selezionare EXIT sullo schermo
3. Rispondere YES al messaggio "SAVE GAME?"
4. Selezionare l'opzione DISK

CONTROLLI DEL GIOCO

I seguenti tasti controllano il puntatore:

< - sinistra

> - destra

su - Return

giù - selezione

O joystick sulla porta 2

ATTENZIONE: I drive dei dischi devono essere disconnessi durante il salvataggio o il caricamento su cassetta.

AMSTRAD

CARICAMENTO DI UN NUOVO GIOCO

Nastro magnetico

1. Azzerare la macchina
2. Inserire la cassetta ed avvolgere il nastro
3. Premere CONTROL + RETURN
4. Premere PLAY sul registratore

Dischetto

1. Inserire il dischetto
2. Digitare RUN "WCBM" e premere RETURN

CARICAMENTO DI UN GIOCO PRECEDENTEMENTE SALVATO

Nastro magnetico

1. Inserire la cassetta
2. Rispondere YES al messaggio "LOAD A PREVIOUS GAME?"
3. Selezionare l'opzione TAPE
4. Premere PLAY sul registratore

Dischetto

1. Inserire il dischetto
2. Rispondere YES al messaggio "LOAD A PREVIOUS GAME?"
3. Selezionare l'opzione DISK

SALVATAGGIO DI UN GIOCO IN CORSO

Nastro magnetico

1. Inserire la cassetta
2. Selezionare EXIT sullo schermo
3. Rispondere YES al messaggio "SAVE GAME?"
4. Selezionare l'opzione TAPE
5. Premere PLAY + RECORD sul registratore

Dischetto

1. Inserire il dischetto vuoto
2. Selezionare EXIT sullo schermo
3. Rispondere YES al messaggio "SAVE GAME?"
4. Selezionare l'opzione DISK

CONTROLLI DEL GIOCO

I seguenti tasti controllano il puntatore:

Z - sinistra

X - destra

P - su

L - giù

Return - selezione

O joystick sulla porta 2

ATTENZIONE: I drive dei dischi devono essere disconnessi durante il caricamento o il salvataggio su cassetta.

ORA SEI ALL'INIZIO DEL GIOCO: LEGGI ATTENTAMENTE QUANTO SEGUE

Per raggiungere con successo il tuo scopo, hai bisogno di capire la complessità di questo gioco, e seguire gli INDIRIZZI che ti aiuteranno a prendere le giuste decisioni. WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER è stato creato per darti la possibilità di farlo fare tutto rapidamente e facilmente.

Invece di un Menu Standard, il giocatore usa l'indicatore per cliccare su qualsiasi articolo voglia vedere, qualsiasi porta voglia attraversare, ecc.

PRIMA PARTE

IL GIOCO HA INIZIO

Una volta caricato il gioco, ti viene offerto un certificato che ti nomina manager promotore di pugilato. A QUESTO PUNTO DEVI INSERIRE IL TUO NUMERO.

ARCHIVIO

l'archivio contiene i contratti dei tuoi boxer, i loro record di combattimento e la graduatoria.

CONTRATTI

Un contratto può avere fino a 5 boxer nella sua squadra, ed all'inizio del gioco ogni contratto deve essere negoziato. I CONTRATTI DEVONO ESSERE RINEGOZIATI ANNUALMENTE.

Le negoziazioni includono la garanzia di un minimo numero di incontri, più una soddisfacente posizione in graduatoria mondiale. Questo, naturalmente, dipende dalla posizione e dal potenziale del boxer. Dovrai anche garantire una certa percentuale di premio in denaro per ogni combattimento.

Le negoziazioni non saranno facili, perché anche l'altro manager, il tuo avversario, sta lavorando per procurare un buon contratto al suo boxer.

INDIZIO: I contratti per il primo anno sono considerevolmente indulgenti, ma non aspettarti trattamenti di favore: le false promesse possono vanificare anni di duro lavoro.

PRIMATI DI COMBATTIMENTO

Questo lista indica i combattimenti giocati, vinti e persi, ed i tiri dei tuoi boxer, più i risultati raggiunti dagli stessi negli ultimi sette incontri.

LISTE DELLE GRADUATORIE

Questa lista indica le classificazioni AREA, NAZIONALE e MONDIALE per ambedue le commissioni di controllo WCB e FWB.

NOTA: PREMEDO SU UN QUALSIASI BOXER. OTTERRAI DETTAGLI SUI SUOI RECORD, IL SUO MANAGER ECC.

IL TELEFONO

Il telefono ti permette di entrare in comunicazione con le persone che si trovano al di fuori dell'ambiente del tuo ufficio: altri manager, e le due commissioni di pugilato, e i "nrognotori". Basta cliccare sul telefono e selezionare la persona che si desidera contattare. Altre telefonate arriveranno dai tuoi "nrognotori", LIMPY e WIMPY, e da altri manager che ti proporranno delle sfide.

I MANAGER

Quando organzi degli incontri, ti verrà chiesto contro chi vuoi far combattere il tuo boxer. Dovrai trattare la data dell'incontro, il corpo dirigente e la percentuale di premio in denaro che intendi pagare (vedi CONTRATTI).

Anche tu puoi essere contattato da altri manager allo stesso scopo: puoi accettare o declinare la proposta a tuo insindacabile giudizio.

INDIZI: Negozia accuratamente... Se concedi una bassa percentuale di premio in denaro il boxer potrebbe rimanere scontento.

COMMISSIONI DI PUGILATO

Vi sono due commissioni di controllo, ognuna con i suoi regolamenti.

LA FEDERAZIONE MONDIALE DI PUGILATO (FWB)

1. L'arbitro assegna il punteggio in virtù dei punti guadagnati.
2. Il conteggio sul knock down non è obbligatorio.
3. Regolamento illimitato sul knock down.

IL CONSIGLIO MONDIALE DI PUGILATO INTERNAZIONALE (WCB)

1. 3 giudici danno il punteggio all'unanimità o alla maggioranza.
 2. Conteggio obbligatorio sul knock down.
 3. Dopo tre knock down, l'incontro viene sospeso.
- NOTA:** La commissione di controllo DEVE ESSERE CONTATTATA per sanare le regole dell'incontro che HA ORGANIZZATO.

RICOGNITORI

Hai a disposizione due "nrognotori", essi sono LIMPY e WIMPY.

Possono essere inviati sia per riportare i risultati di un incontro serale, sia per una missione di spionaggio. Ciò comporta un atteggiamento "furtivo" dei nrognotori nei confronti dei boxer dell'altra scuderia. Dopo aver raccolto informazioni su di essi, WIMPY e LIMPY ti faranno un rapporto dettagliato. Il loro lavoro presenta chiaramente dei pericoli: gli avversari hanno uno strano modo di trattare le spie: spesso verranno chiamate le ambulante.

Il nrognotore ti contatterà se, ad esempio, verrà a sapere da un boxer del campo avversario non è soddisfatto del suo manager.

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).

Le negoziazioni saranno sancite da un contratto (vedi CONTRATTI).