

Pure
**KICK
BOXING**

PANZA KICK BOXING

TABLE DES MATIERES

1 KICK BOXING, LE SPORT DE COMBAT	N° 3
2 ANDRE PANZA TRIPLE CHAMPION DU MONDE DE KICK BOXING	N°3
3 KICK BOXING LE LOGICIEL	N°4
4 MISE EN MARCHÉ	N°5
5 COMMANDES	N°5
6 COMMENT JOUER IMMEDIATEMENT	N°7
7 MENU	N°8
7.1 DEMO/PREVIEW	N°8
7.2 SELECTION DU MODE DE COMMANDE/ JOY 0 / JOY1	N°8
7.3 FORME PHYSIQUE/PHYSICALTYPE	N°9
7.4 AUTRE BOXEUR/ NEXT BOXER	N°9
7.5CLASSEMENT/GRADING	N°10
8 COMBAT	N°11
8.1 AFFICHAGE	N°11
8.2 COMBAT	N°12
8.3 ARBITRAGE	N°13
8.4 FIN DU COMBAT	N°14
9 MEMORISATION DES CARACTERISTIQUES	N°15

Dans ce manuel le signe * indique les fonctions disponibles au clavier.

WHO'SWHO

AUTEUR / RESPONSABLE DÉVELOPPEMENT :
PROGRAMMATION CARTOUCHE CPC+ ET GX 4000 :
GRAPHISMES ORIGINAUX :
GRAPHISMES CARTOUCHES CPC+ ET GX 4000 :
RESPONSABLE SPORTIF :
RESPONSABLE DE LA PHOTOGRAPHIE :
AMBIANCE SONORE ET BRUITAGES :
MANUEL :
REMERCIEMENTS À :

Pascal Jarry
Jean François Streiff
Marco de Flores
Christophe Perrotin
André Panza
Marco de Flores
Michel Winogradoff
Christophe Perrotin
Tony Huguenotte
Olivier Richez
Jean Paul Maillet
Yvette Palatino

DEUX ADRESSES POUR PRATIQUER LE KICK BOXING

PANZA GYMNOTHEÛUE
21, rue des Carmes
67100 STRASBOURG
TEL : (16.1) 88.84.99.70

FEDERATION DE KICK BOXING W K A
31, avenue du Belvédère
91800 BRUNOY
TEL : (16.1) 60.46.87.72

1– KICK BOXING LE SPORT DE COMBAT

Le Kick Boxing est un sport de combat à percussion pied-poing.

La Boxe Thaïlandaise, la Boxe Française et le Full Contact sont trois autres sports appartenant aussi à cette famille. Il est d'ailleurs fréquent que les grands champions tel que ANDRE PANZÀ évoluent dans plusieurs de ces disciplines. Le KICK BOXING est un sport de combat de conception récente. Il se caractérise par l'efficacité de ses techniques, et les combats se finissent souvent par K.O.

2- ANDRE PANZA TRIPLE CHAMPION DU MONDE DE KICK BOXING

On n'est pas triple Champion du Monde de KICK BOXING et triple Champion d'Europe de BOXE FRANÇAISE par hasard.

Diplômé d'état en BOXE ANGLAISE et en JUDO, Directeur Technique de Ligue et Entraîneur International de KICK BOXING, ANDRE PANZA a aussi gagné les KATANAS D'OR 1989 et 1990.

Tour à tour styliste de grande classe ou puncheur destructeur, il sait tout faire, et doit souvent changer de discipline pour trouver des adversaires qui acceptent de combattre contre lui.

Que dire de plus sur ce Grand Champion, sinon que grâce à ses cours dispensés à la PANZA GYMNOTHEQUE, un grand nombre de ses élèves sont devenus champions d'Europe et de France...

3 - KICK BOXING, LE LOGICIEL

Deux ans de développement pour un résultat jamais vu sur micro ordinateur !!

Au départ un graphiste et un programmeur passionnés de sport de combat se sentent frustrés par le manque de logiciels performants dans cette catégorie.

Ils décident donc de combler ce vide en projetant de réaliser "la meilleure simulation de boxe jamais produite".

A partir de ce moment ils n'auront de cesse de chercher le meilleur moyen d'arriver à leur fin. Leur choix se porte naturellement sur une discipline relativement nouvelle, techniquement forte et très spectaculaire : le KICK BOXING.

C'est ainsi qu'ils prennent contact avec le triple champion du monde en titre André PANZA qui leur accorde une entrevue. Rapidement le champion est séduit par un projet à sa mesure, et accepte la tâche de responsable sportif.

Dès lors, le travail peut vraiment commencer. Mais pour faire le meilleur jeu possible il faut les meilleures techniques de travail possibles. C'est pourquoi l'option est prise d'organiser une séance en studio où il sera question de filmer tous les coups, chutes et parades nécessaires à l'élaboration du jeu. C'est ensuite un travail de titan qui commence.

Il s'agit de prélever pour chaque coup des images qui, une fois enchaînées les unes aux autres constitueront les animations de base. Il faudra ensuite les traiter et les redessiner pour leur donner le rendu voulu. Mais à vouloir trop bien faire notre fine équipe s'est rapidement retrouvé avec une masse de graphismes plus qu'impressionnante (1.5 méga.).

Il a donc fallu jouer des pieds et des mains pour réussir à tout mettre en boîte, mais tout en gardant assez de place pour les sons et le programme.

PANZA KICK BOXING, un programme que l'on ne voulait surtout pas qu'esthétique, mais également très réaliste.

4-MISE EN MARCHÉ

Insérez la cartouche dans votre ordinateur AMSTRAD CPC+ ou dans votre console GX 4000, et mettez l'interrupteur en position ON.

5-LES COMMANDES

DEPLACEMENT DANS UN MENU

Il existe trois moyens de se déplacer dans le menu :

Joystick 0

Joystick 1

Touches de direction*

Pour valider votre choix, utilisez :

Le bouton de tir 1

Touches espace/return*

Lors d'une validation il peut arriver que le bord de l'écran s'allume en ROUGE. Cela signifie que l'ordinateur refuse votre choix.

Exemple : Si vous désirez combattre un boxeur "ordinateur" et que la différence de niveau des 2 boxeurs est trop grande, le combat sera alors refusé.

Lors d'une saisie de chaîne de caractères :

Si l'ordinateur accepte votre chaîne, le BORDER devient VERT

Si l'ordinateur refuse votre chaîne, le BORDER devient ROUGE

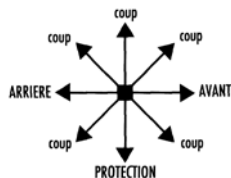
DEPLACEMENT LORS D'UN COMBAT

Pendant le combat le Joystick permet de porter 12 coups différents, des déplacements avant et arrière, ainsi qu'une position de protection. Pour cela il suffit de mettre le joystick dans une des positions pour que l'action désirée se réalise.

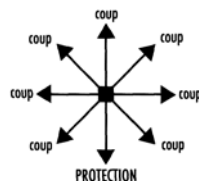
Attention : Lors des combats on utilise : le bouton de tir 1 avec le joystick 0, le bouton de tir 2 avec le joystick 1.

Nota : Certains joysticks du commerce ne possèdent pas de deuxième bouton de tir, il faut donc les utiliser en tant que joystick 1.

Positions sans le bouton de tir appuyé.



Positions avec le bouton de tir appuyé.



N.B : Le signe * indique les fonctions disponibles au clavier.

TOUCHES DE FONCTIONS

CONSOLE GX 4000

Bouton Gris : Pause

Boutons de Tir 1 et 2 du Joystick appuyés simultanément : Pour quitter le jeu.

ORDINATEUR CPC+

P: Pause

ESC: Pour quitter le jeu

6 - COMMENT JOUER IMMEDIATEMENT ?

Pour jouer immédiatement à PANZA KICK BOXING :

1: Insérez la cartouche et allumez l'ordinateur

2: Après la présentation le menu principal apparaît à l'écran.

3: Pour commencer le combat appuyez sur le bouton de tir 1. Ceci sélectionne l'icône COMBAT par défaut. Si vous ne touchez à rien une démonstration commence au bout de quelques secondes.

4: Après les recommandations de l'arbitre, le combat débute. Vous êtes le boxeur de droite. Pour porter des coups à votre adversaire actionnez le joystick.

Chaque position correspond à un coup ou à un déplacement.

5 : Si un des boxeurs tombe K.O le combat se termine, et vous retournez au menu principal.

Si vous terminez le premier round, il vous en reste 2 avant la fin du combat.

Pour interrompre le Combat ou la Démonstration, appuyez sur la touche ESC* ou simultanément sur les boutons de tir 1 et 2 du joystick.

Le signe * indique les fonctions disponibles au clavier.

7-MENU

7.1 - DEMONSTRATION

La démonstration vous permet d'assister à un Round d'exhibition. Ceci est intéressant pour évaluer un boxeur avant de l'affronter. La démonstration commence au bout de quelques secondes d'inaction pendant que le MENU PRINCIPAL est visible à l'écran.

7.2 - SELECTION DU MODE DE COMMANDE

Cette sélection vous permet de définir la configuration des commandes proposées lors du jeu .Il est possible de jouer au joystick ou au clavier* contre un adversaire humain ou contre l'ordinateur.

Pour cela plusieurs possibilités de commande existent :

Amstrad / Joystick 0

Joystick 0 / Amstrad

Joystick 0 / Joystick 1

Attention sur AMSTRAD CPC+* : le joueur utilisant le joystick 0 a aussi la possibilité de jouer au clavier : Deux jeux de touches sont disponibles :

Les touches de Fonction de F1 à F9

Les touches de Direction

La touche ESPACE simule le Bouton de Tir 1

La touche COPY simule le Bouton de Tir 2

Le signe * indique les fonctions disponibles au clavier.

7.3 - FORME PHYSIQUE

Chaque boxeur dispose d'un capital "forme physique".

Au début du jeu, les huit boxeurs réservés au joueur disposent d'un même capital global.

Ce capital est composé de 3 rubriques qui définissent les caractéristiques du boxeur.

Plus les valeurs de ces rubriques sont élevées plus votre boxeur est performant.

Ces rubriques sont :

LA FORCE : Plus le boxeur est fort, plus les coups qu'il va porter à son adversaire seront efficaces.

LA RESISTANCE : Plus le boxeur est résistant, plus il sera difficile de le mettre K.O.

LE REFLEXE : Plus un boxeur a de réflexes, plus ses parades seront efficaces.

Tous les boxeurs sont professionnels. Une valeur en DOLLARS reflète les capacités globales de chacun d'eux.

7.4 - AUTRE BOXEUR

Chaque pression sur le bouton de tir 1 du joystick vous propose un autre boxeur.

Si le bouton de tir 1 du joystick est maintenu enfoncé on voit s'afficher en incrustation les capacités physiques du nouveau boxeur. Dans la partie supérieure de l'écran s'affiche une chaîne de caractères correspondant à ses caractéristiques.

Caractéristiques d'un boxeur :

-FORME PHYSIQUE

-RESISTANCE

-REFLEX

Quand votre boxeur progresse ses caractéristiques augmentent.

Ces caractéristiques sont effacées dès que vous éteignez votre ordinateur ou votre console. Afin d'éviter de les perdre il est prévu de les mémoriser à la fin du manuel sous forme d'un mot de passe pour pouvoir les rentrer lorsque l'on rejoue, et que l'on vient d'allumer la machine.

1) Pour visualiser la chaîne de caractéristiques d'un boxeur il faut :

Soit valider l'icône "PHYSICAL TYPE" sans relâcher le bouton de tir 1

Soit valider l'icône "NEXT BOXER" sans relâcher le bouton de tir 1.

2) Il est possible de noter les chaînes de caractères à la fin du manuel dans le chapitre 9.

3) Pour entrer une chaîne de caractères que vous avez précédemment notée il suffit de se placer sur une des icônes "NEXT BOXER" et d'appuyer sur le bouton de tir 2 du joystick ou sur la touche Copy " pour commencer la saisie.

Pour entrer la chaîne de caractères utilisez le joystick HAUT BAS pour changer de lettre et DROITE GAUCHE pour changer la position du caractère. Puis validez avec la touche RETURN ou la BARRE ESPACE* du clavier ou le bouton de tir 1 du joystick.

Il est également possible d'utiliser les touches de directions*.

Nota: Chaîne correcte: BORDER VERT

Chaîne incorrecte : BORDER ROUGE

Le signe * indique les fonctions disponibles au clavier.

7.5 - CLASSEMENTS

Il existe deux types de classements:

-Un classement en DOLLARS qui reflète directement le niveau de force d'un boxeur. Il est établi en fonction de la valeur en DOLLARS, elle même calculée en fonction du pourcentage de FORCE, de RESISTANCE et de REFLEX du boxeur.

-Un Classement en fonction des trophées. Si vous possédez un ou plusieurs trophées, vous apparaîtrez obligatoirement dans ce classement.

Si vous désirez conserver la répartition des trophées des boxeurs, il suffit de sélectionner l'option "CLASSEMENT/GRADING" et de valider avec le bouton de tir 2 ou la touche copy. La chaîne de caractères correspondant à la répartition des trophées est visible sur la case "CLASSEMENT/GRADING". Notez-la dans le manuel chapitre 9. Cette chaîne peut être modifiée immédiatement à l'aide du joystick ou du clavier (voir fin du chapitre 7.4 pour modification de la chaîne).

Pour commencer le combat il vous suffit de sélectionner avec le JOYSTICK la case combat et de presser le bouton de tir 1. Le combat débutera immédiatement.

Si une trop grande différence de niveau existe entre les deux boxeurs, le combat sera refusé.

Avant le combat une POM-POM GIRL vous indique le numéro du round. Une pression sur le bouton de tir du joystick la fait disparaître.

8.1 - AFFICHAGE

L'affichage se compose d'un chronomètre et de deux rampes de projecteurs situées au dessus du ring.

Le CHRONOMETRE indique le temps qu'il vous reste à combattre avant la fin du round. Le temps d'un round a été réduit à 1 minute contre 2 minutes dans la réalité pour des raisons de jouabilité.

Les deux RAMPES DE PROJECTEURS placées chacune au dessus d'un boxeur indiquent, par leur éclairage le boxeur qui mène le combat. Le niveau de luminosité des projecteurs change en fonction des coups portés durant le combat.

Chaque rampe se compose de quatre projecteurs.

Un projecteur a 3 niveaux d'éclairage :

JAUNE' : éclairage maximum = forme physique maximum

ORANGE : éclairage moyen = forme physique moyenne

NOIR : éclairage nul = forme physique nulle

Quand un des boxeurs a les quatre projecteurs de sa rampe en noir il est K.O.

Il perd donc le combat.

8.2-COMBAT

PORTER UN COUP

Pour déclencher un coup il suffit d'actionner le joystick dans une des 12 positions disponibles. A ce moment le coup affecté à cette position s'effectue instantanément.

TOUCHER L'ADVERSAIRE

Pour qu'un coup atteigne l'adversaire il faut qu'une zone d'attaque (poings pieds, tibias) touche une partie sensible et non protégée de l'adversaire (la tête, le torse, les cuisses...)

Ainsi, si un coup de pied est exécuté trop près ou trop loin de l'adversaire il ne touchera pas sa cible. Un coup de pied circulaire atteint l'adversaire s'il se trouve dans la trajectoire de celui-ci. Si par exemple vous vous trouvez derrière l'adversaire (plus près du fond du ring que lui), et que vous déclenchiez un coup circulaire en direction du fond du ring, il y a beaucoup de chance pour que ce coup de pied ne touche pas votre adversaire. Par contre si votre coup de pied circulaire est en direction de l'adversaire (le devant du ring) vous avez toutes les chances pour que votre coup le touche. En résumé pour qu'un coup atteigne l'adversaire, il faut que la position de départ soit à bonne distance de l'adversaire (pas trop près ni trop loin), et que ce coup atteigne une zone non protégée et sensible.

PARADES ET ESQUIVES

Pour obtenir une parade ou une protection face à un coup, il faut mettre le joystick en position basse.

COUP

Lorsqu'un coup est porté, différents paramètres définissent sa qualité. Ces paramètres sont :

- La FORCE de l'attaquant.

- La RESISTANCE de l'adversaire.

- La PUISSANCE du coup.

Le NIVEAU où est porté ce coup. En fonction de ces précisions le comptage de points est effectué méthodiquement. Les projecteurs reflètent la baisse de vitalité de chaque boxeur par un changement d'intensité de l'éclairage. Quand tous les projecteurs d'un boxeur sont éteints, celui-ci perd le combat.

QUELQUES TERMES DE KICK BOXING

ROUND KICK : Coup de pied circulaire

LOWKICK: Coup de pied circulaire bas

MIDDLE KICK : Coup de pied circulaire médian

BACK FIST : Coup de poing retourné.

ACCROCHAGE

Quand les deux boxeurs sont trop près l'un de l'autre il arrive parfois qu'ils s'accrochent. A ce moment l'arbitre interviendra pour les séparer.

QUELQUES CONSEILS POUR UN COMBAT DE QUALITÉ

-Les coups n'ont pas tous la même puissance.

-Faites attention à la distance de frappe.

Si vous vous trouvez derrière votre adversaire (vers le fond du ring) ne donnez pas de coups circulaires vers le fond du ring car ils ne le toucheront pas.

-Enchaînez les coups en changeant le niveau de frappe.

-Par exemple un coup de pied haut suivi d'un coup de pied bas a plus de chance de toucher l'adversaire que plusieurs coups de pied de même niveau.

-Ne vous laissez pas enfermer dans un coin du ring. Cela vous empêchera d'exécuter toutes les techniques dont vous disposez.

-Si en fin de combat les deux boxeurs sont à égalité, c'est le boxeur qui a eu le plus de diversité de coups qui est déclaré vainqueur. Pensez-y !!

8.3 - ARBITRAGE

L'arbitrage est là pour veiller au bon déroulement du combat. Seule la variété des coups assure un combat de qualité.

8.4 - FIN DU COMBAT

A la fin du dernier round le boxeur qui a le plus de projecteurs allumés (au dessus de sa position d'origine) remportera le combat. Si le boxeur qui a perdu le combat possède un ou plusieurs trophées, le boxeur vainqueur récupérera le plus petit de ces trophées. Les paramètres de Force, de Résistance, et de Réflex du vainqueur sont augmentés si le combat n'est pas trop facile (c'est à dire s'il existe une grande différence de niveau entre les deux boxeurs). Ainsi sa progression au niveau du classement sera assurée et son palmarès sera valorisé par un titre supplémentaire. Les paramètres du perdant diminueront systématiquement.

9 - MEMORISATION DES CARACTERISTIQUES SUR AMSTRAD CPC.

DATE	CHAINE	COMMENTAIRES

