KICK BOXING

WHO'S WHO

RESPONSABLE DEVELOPPEMENT	: Pascal Jarry
CODE ATARI ST	: Pascal Jarry
CODE PC & COMPATIBLES	: Pascal Jarry : Vincent Baillet : Patrice Beaudoing
CODE AMIGA	: Nicolas Massonnat : Pascal Jarry
CODE AMSTRAD CPC , CPC +	: Jean Francois Streiff
GRAPHISMES	: Marco de Flores
RESPONSABLE SPORTIF	: André Panza
RESPONSABLE DE LA PHOTOGRAPHIE	: Marco de Flores
AMBIANCE SONORE ET BRUITAGE	: Michel Winogradoff
MANUEL	: Christophe Perrotin
REMERCIEMENTS A	: Bernard Aure : Jean Paul Maillet : Yvette Palatino

DEUX ADRESSES POUR PRATIQUER LE KICK BOXING :

PANZA GYMNOTHEQUE
21, rue des Carmes
67100 STRASBOURG
TEL : (16) 88.84.99.70

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

TABLE DES MATIERES

1	KICK BOXING LE SPORT DE COMBAT		N° 3
2	ANDRE PANZA TRIPLE CHAMPION DU MONDE DE KICK BOXING		N° 4
3	KICK BOXING LE LOGICIEL		N° 5
4	CHARGEMENT		N° 6
	4.1	CHARGEMENT SUR ATARI	N° 6
	4.2	CHARGEMENT SUR AMIGA	N° 6
	4.3	CHARGEMENT SUR PC ET COMPATIBLES	N° 6
	4.4	CHARGEMENT SUR AMSTRAD CPC ET CPC +	N° 6
5	COMMANDES		N° 7
6	COMMENT JOUER IMMEDIATEMENT		N° 9
7	MENU		N° 10
	7.1	DEMO	N° 10
	7.2	SELECTION DU MODE DE COMMANDE	N° 10
	7.3	FORME PHYSIQUE	N° 11
	7.4	AUTRE BOXEUR	N° 11
	7.5	OPTIONS	N° 16
	7.6	ENTRAINEMENT	N° 18
	7.7	COMBAT	N° 18
	7.8	CHOIX DES COUPS	N° 19
	7.9	CLASSEMENT	N° 25
8	COMBAT		N° 26
	8.1	AFFICHAGE	N° 26
	8.2	COMBAT	N° 27
	8.3	ARBITRAGE	N° 29
	8.4	FIN DU COMBAT	N° 29
	8.5	MAGNETOSCOPE	N° 30
9	REGLEMENT INTERNATIONAL DU KICK BOXING		N° 31
10	ADAPTATION DU REGLEMENT AU JEU KICK BOXING		N° 48
11	ADVANCED		N° 48
12	ORGANISATION DE CHAMPIONNATS		N° 52
13	MEMORISATION DES CARACTERISTIQUES SUR AMSTRAD CPC		N° 53

* CE SIGNE INDIQUE QUE LA FONCTION EST INDISPONIBLE SUR LA VERSION AMSTRAD CPC



1/KICK BOXING LE SPORT DE COMBAT

Le Kick Boxing est un sport de combat à percussion pied-poing. La Boxe Thailandaise, 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 tels que ANDRE PANZA 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 KO.

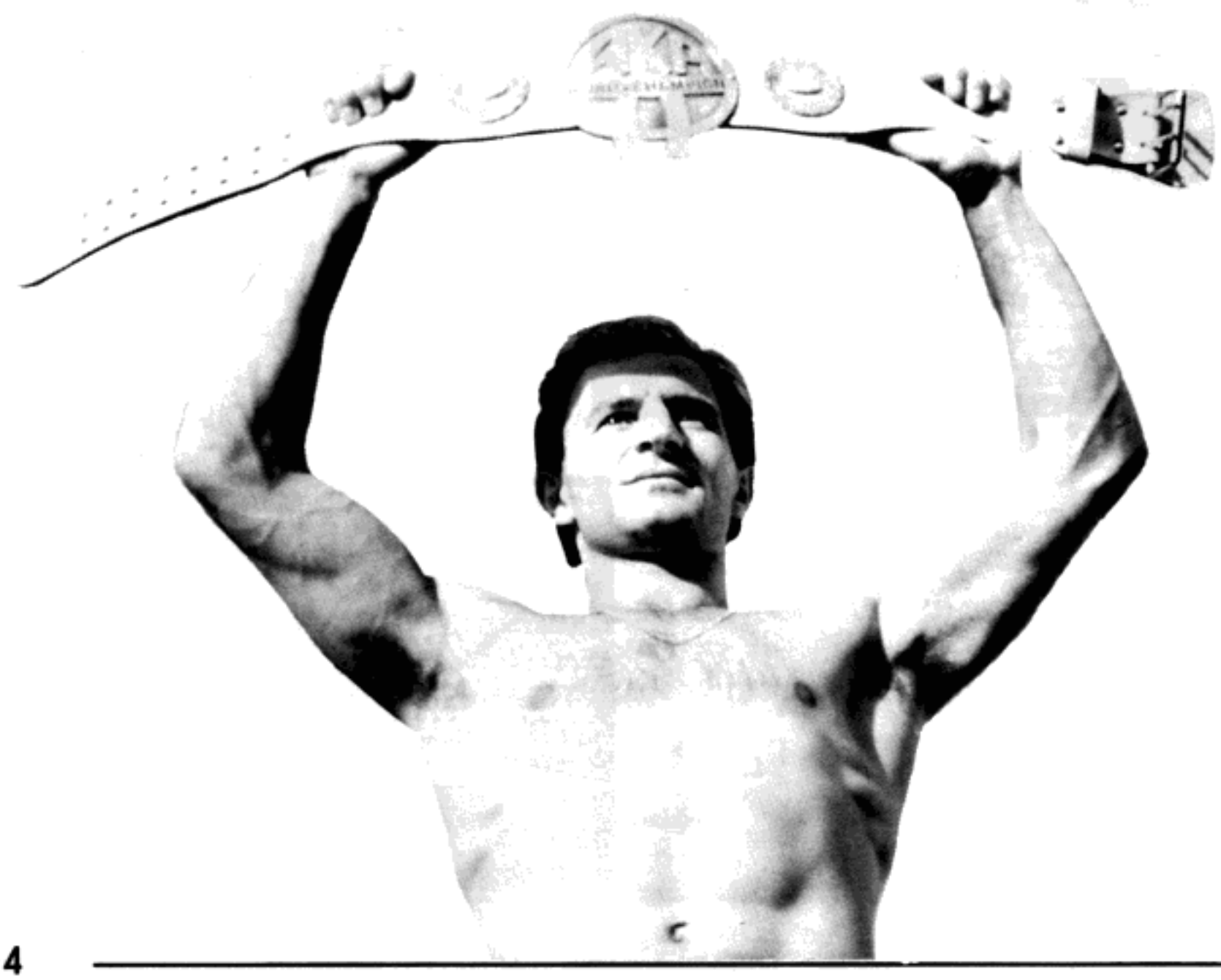
Le chapitre advanced donne les différences entre le KICK BOXING et les autre sports de combats. Vous allez pouvoir jouer avec les régles de LA BOXE FRANCAISE de FULL CONTACT dans PANZA KICK BOXING, et même de BOXE ANGLAISE, en sélectionnant uniquement des techniques de poing.





2/ANDRE PANZA TRIPLE CHAMPION DU MONDE DE KICK BOXING

On n'est pas triple champion du monde de KICK BOXING et double Champion d'europe de BOXE FRANCAISE par hasard.
Diplôme d'état en BOXE ANGLAISE et en JUDO, DIRECTEUR TECHNIQUE DE LIGUE et ENTRAINEUR 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 qu'il sait aussi former des champions dans son école, LA PANZA GYMNOTHEQUE, qui génère beaucoup des Champions de France et d'Europe.



3/KICK BOXING LE LOGICIEL

2 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 logiciel performant 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.
Leurs choix se portent 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 ANDRE PANZA qui leur accorde une entrevue. Rapidement le champion est séduit par un projet à sa mesure et accepte la tache de responsable sportif. Dés lors, le travail peut vraiment commencer, mais pour faire le meilleur jeu possible, il faut les meilleurs techniques de travail possible. C'est pourquoi l'option est prise d'organiser une séance de studio ou il sera question de filmer tous les coups, parades et chutes 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 constituent les animations de base.
Il faut ensuite traiter les images et les redessiner pour leur donner le rendu voulu. Mais à vouloir trop bien faire, notre fine équipe s'est rapidement retrouvée avec une masse de graphismes plus qu'impressionnantes (1.5 méga de graphismes).
Il a fallu jouer des pieds est des mains pour enfin réussir à tout mettre en boite, tout en gardant assez de place pour les sons et le programme.
un programme que l'on ne voulait pas "beau et ennuyeux".

4/CHARGEMENT

VERSION ATARI ST

Insérez la disquette A dans le lecteur de disquettes et allumez votre ordinateur. Suivez les indications données sur l'écran.
Si votre ATARI ne dispose pas de 1 Méga Octets, certaines options vous seront indisponibles.

VERSION PC & COMPATIBLES

Insérez la disquette A dans le lecteur de disquettes A et tapez : KICK. Suivez les indications données sur l'écran.
Si votre ordinateur ne possède pas d'au moins 512 K de mémoire paginée de type EMM, ainsi qu'un driver LIM-EMS ou de 512 K de mémoire étendue ainsi qu'un driver LIMulator, certaines options ne seront pas disponibles. LIMENS est déposé par Lotus, Intel et Microsoft.

VERSION AMIGA

Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes et allumez votre ordinateur. Suivez les indications données sur l'écran.
Si votre AMIGA ne dispose pas de 1 Méga Octets, certaines options vous seront indisponibles.

VERSION AMSTRAD CPC 464, 664, 6128 et CPC +

Certaines options sont indisponibles sur les versions CPC. Suivez les indications données sur l'écran.

run "KICK

Sur les versions PC & COMPATIBLES, ATARI ST, AMIGA il est recommandé de jouer avec l'original du disk A et un back-up du disk B sans le protéger contre l'écriture.

5/LES COMMANDES

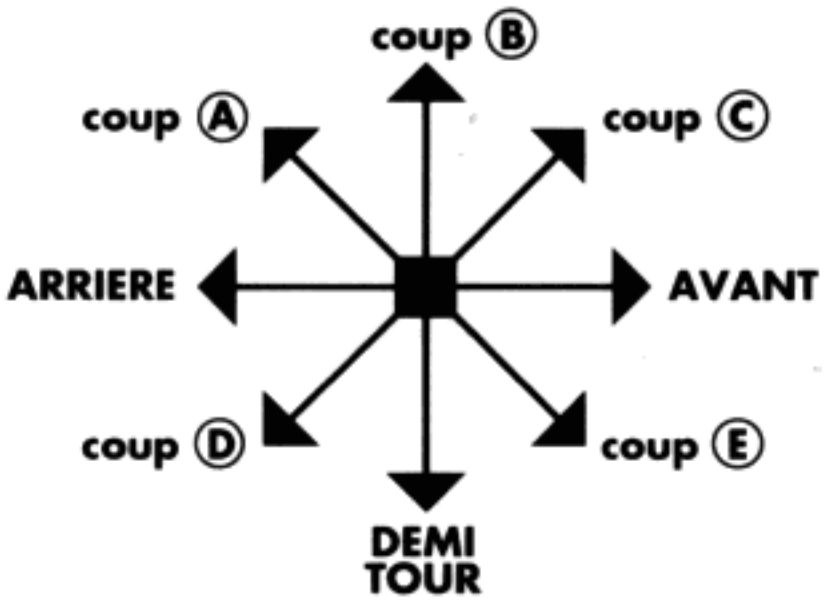
DEPLACEMENT DANS UN MENU

Il existe deux moyens de se déplacer dans un menu le premier est le JOYSTICK + bouton de tir pour valider un choix. Le second est le clavier (touches du pavé directionnel) et RETURN ou BARRE ESPACE pour valider un choix

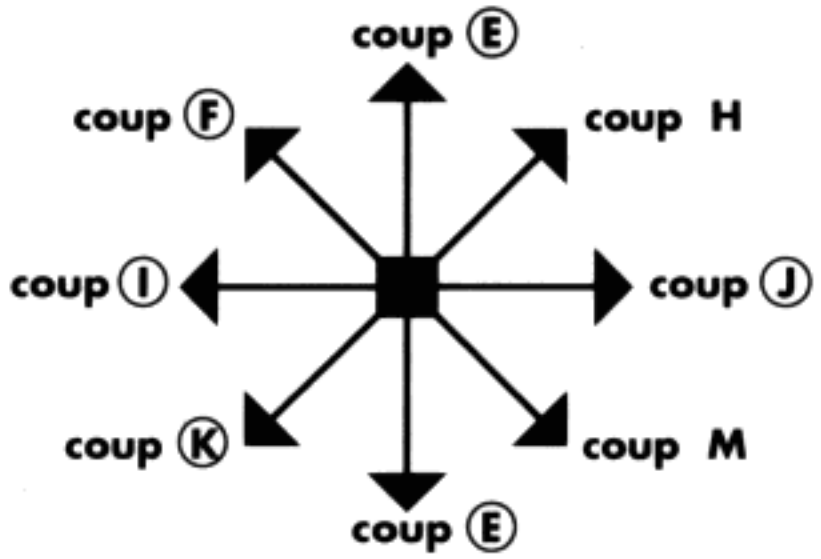
DEPLACEMENT LORS D'UN COMBAT

Pendant le combat le Joystick permet de porter 13 coups différents (12 sur la version AMSTRAD CPC) ainsi que des déplacements : avant, arrière et demi-tour ou position de protection.
Pour cela il suffit de mettre le joystick dans une des positions pour que l'action que vous désirez se réalise.

POSITIONS SANS LE BOUTON DE TIR APPUYÉ.



POSITIONS AVEC LE BOUTON DE TIR APPUYÉ.



TOUCHES DE FONCTIONS

F1 : Mise en marche du MAGNETOSCOPE pendant le combat. *

F2: PAUSE.

F3: REPRISE du jeu.

F4: ACTIVE / DESACTIVE le joystick analogique sur version PC. *

F5: ACTIVE / DESACTIVE du son sur version PC.*

ESC : QUITTER.

Sur AMSTRAD CPC 464 : les touches du pavé numérique correspondent aux touches de fonction.

REINITIALISATION DE VOTRE ORDINATEUR

ATARI ST : CTRL ALT DEL

PC COMPATIBLES : CTRL ALT DEL

AMIGA : CTRL A A

AMSTRAD CPC : SHIFT CTRL ESC

Pour simplifier le mode d'emploi seul le JOYSTICK est mentionné dans les explications mais toutes les manipulations sont possibles au clavier.
Dans le cas ou un second JOYSTICK est branché sur le port souris (version ATARI et AMIGA), celui ci n'est pas pris en compte dans les menus.

6/COMMENT JOUER IMMEDIATEMENT

Pour jouer immédiatement à KICK BOXING :

1 : Chargez le jeu dans l'ordinateur (voir le chapitre 4 CHARGEMENT)

2 : Après le chargement, le menu principal apparait sur l'écran.

3 : Pour commencer le combat appuyez sur le bouton de tir ce qui sélectionne l'icône COMBAT par défaut.

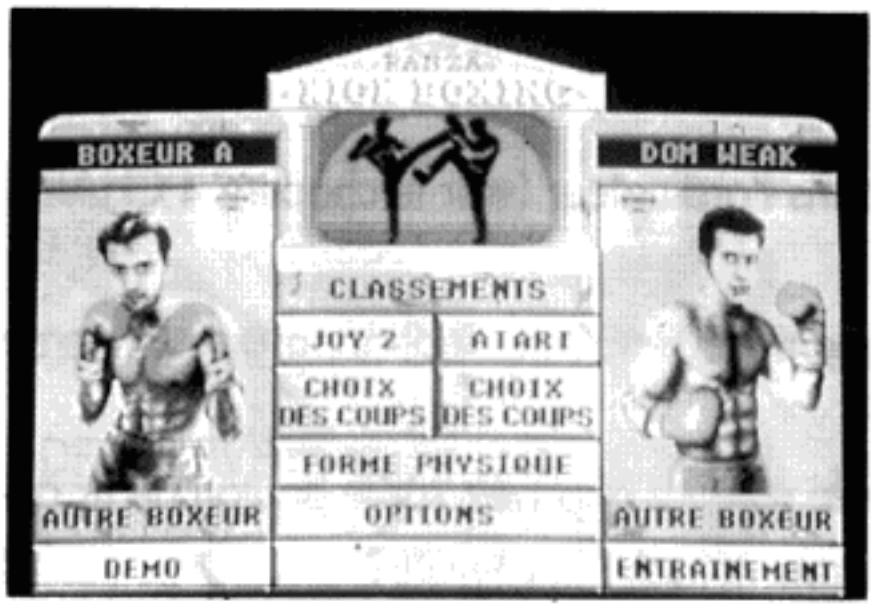
Si vous ne touchez à rien une DEMO commence au bout de quelques secondes.

4 : Après les recommandations de l'arbitre le combat débute. Vous êtes le boxeur de gauche. Pour porter des coups à votre adversaire actionnez le joystick, chaque position correspond à un coup ou à un déplacement (voir chapitre 7.8 CHOIX DES COUPS pour connaître les différentes possibilités).

5 : Si un des boxeurs tombe KO 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 DEMO appuyez sur la touche ESC.

7/MENU



7.1 DEMO

La démo vous permet d'assister à un round d'exhibition. Ceci est intéressant pour évaluer un boxeur avant de l'affronter. La Démo 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 avec le joystick ou le clavier contre un adversaire humain ou contre l'ordinateur. Pour cela plusieurs possibilités de commande existent.

EXEMPLES :

JOY 2	ATARI =	Un joueur contre l'ordinateur.
JOY 2	JOY 1 =	Un joueur contre un autre joueur.
CLAVIER	JOY 1 =	Un joueur contre un autre joueur.
CLAVIER	ATARI =	Un joueur contre l'ordinateur.

ATTENTION : Sur AMSTRAD CPC 1 seul Joystick est disponible.

NOTA : Pour les versions ATARI et AMIGA le JOY 1 est branché sur la prise souris, il n'est pas possible d'utiliser ce joystick pour sélectionner vos choix.

7.3 FORME PHYSIQUE

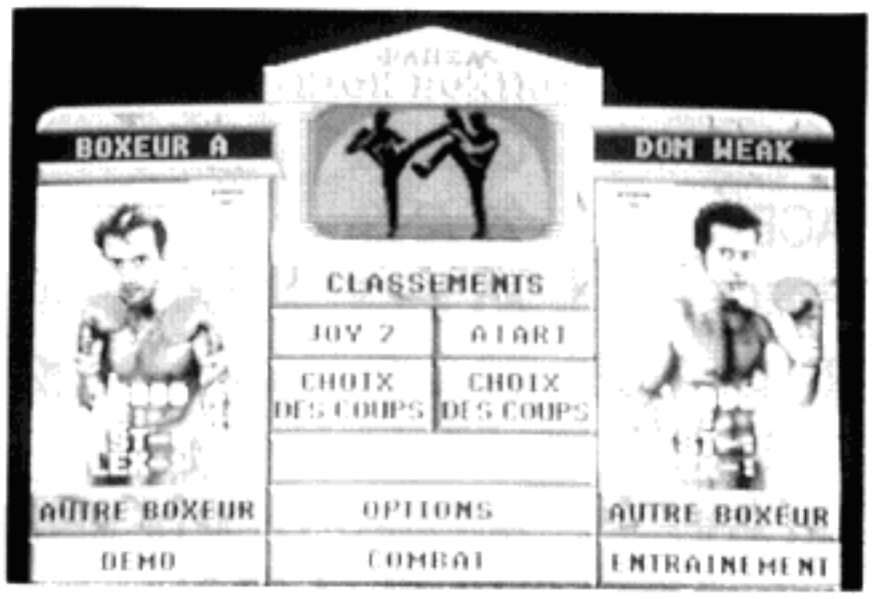
Chaque boxeur dispose d'un capitale "forme physique". Au début du jeu, les huit boxeurs réserves au joueur dispose d'un même capital global.
Ce capital est composé de 3 rubriques qui définissent les caractéristiques du boxeur. Plus les valeurs de ces rubriques sont élevées plus votre boxeur est bon.
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 KO.

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 du joystick vous propose un autre boxeur.
Si le bouton de tir du joystick est maintenu enfoncé on voit s'afficher en incrustation les capacités physiques du nouveau boxeur.

BOXEURS COMMANDES PAR L'ORDINATEUR :

BOXEUR 1



NOM : WEAK
PRENOM : DOM
AGE : 31 ANS
FORCE : 40 %
RESISTANCE : 25 %
REFLEX : 35 %
TROPHEE : MEDAILLE DE LA VILLE DE NEW YORK.
PRIX : 65 000 $
BIOGRAPHIE : NEW YORK USA, ancien docker il apprend la boxe sur les quais du port de New York. Il vient de passer professionnel. Actuellement champion de New York, par forfait de son adversaire.

BOXEUR 2



NOM : ROCKY
PRENOM : C.B.
AGE : 29 ANS
FORCE : 45 %
RESISTANCE : 60 %
REFLEX : 40 %
TROPHEE : MEDAILLE D'OR DE L'ETAT DE CALIFORNIE.
PRIX : 100 000 $
BIOGRAPHIE : CHICAGO USA. Cuisinier dans un Fast Food de la banlieue nord il abandonne ce job pour le KICK BOXING et l'ambiance des rings. Il a 15 ans de BOXE ANGLAISE amateur derrière lui, ET CELA SE voit.

BOXEUR 3



NOM : TEDDY
PRENOM : FRED-ALAN
AGE : 25 ANS
FORCE : 40 %
RESISTANCE : 90 %
REFLEX : 30%
TROPHEE : COUPE DE CHAMPION DU ROYAUME UNI
PRIX : 105 000 $
BIOGRAPHIE : LIVERPOOL GB. Fils de militaire, dès son plus jeune âge il se passionne pour les sports de combat. A la fin de son service militaire, il passe professionnel. Un boxeur vif et puissant.

BOXEUR 4



NOM : CASANOVA
PRENOM : ALDO
AGE : 27 ANS
FORCE : 65 %
RESISTANCE : 75 %
REFLEX : 55%
TROPHEE : COUPE DE CHAMPION D'EUROPE
PRIX : 150 000 $
BIOGRAPHIE : PALERME SICILE, très tôt il apprend le KICK BOXING pour défendre les intérêts de la pizzeria de son oncle. Un bon style et une excellente résistance.

BOXEUR 5



NOM : PANTHER
PRENOM : TURBO DIESEL.
AGE : 25 ANS
FORCE : 75 %
RESISTANCE : 80 %
REFLEX : 85 %
TROPHEE : COUPE DU CHAMPION DE LA COTE EST DES USA
PRIX : 500 000 $
BIOGRAPHIE : DENVER USA, T.D PANTHER découvre la boxe à l'age de 15 ans dans une discothèque de la 8e avenue. Le KICK BOXING n'a plus de secret pour lui ce qui confirme son excellent niveau actuel. C'est un spécialiste des "coups de pied sautés".

BOXEUR 6



NOM : BULLDO MAN
PRENOM : JO
AGE : 29 ANS
FORCE : 90 %
RESISTANCE : 95 %
TROPHEE : COUPE DU CHAMPION DE LA COTE OUEST DES USA
PRIX : 650 000 $
BIOGRAPHIE : LAS VEGAS USA. D'abord embauché à la sécurité du CAESAR'S PALACE, il est maintenant sur son ring. Ses coups très puissants sont redoutables.

BOXEUR 7



NOM : MARVEL
PRENOM : KICK
AGE : 32 ANS
FORCE : 90 %
RESISTANCE : 90 %
REFLEX : 90 %
TROPHEE : CEINTURE DE CHAMPION DES USA
PRIX : 800 000 $
BIOGRAPHIE : SAN FRANSISCO USA. Issu d'une riche famille d l'ouest très tôt il boxe pour son plaisiret non pour survivre. Un très beau style. Difficile à atteindre. Ne le laissez pas garder la distance.

BOXEUR 8



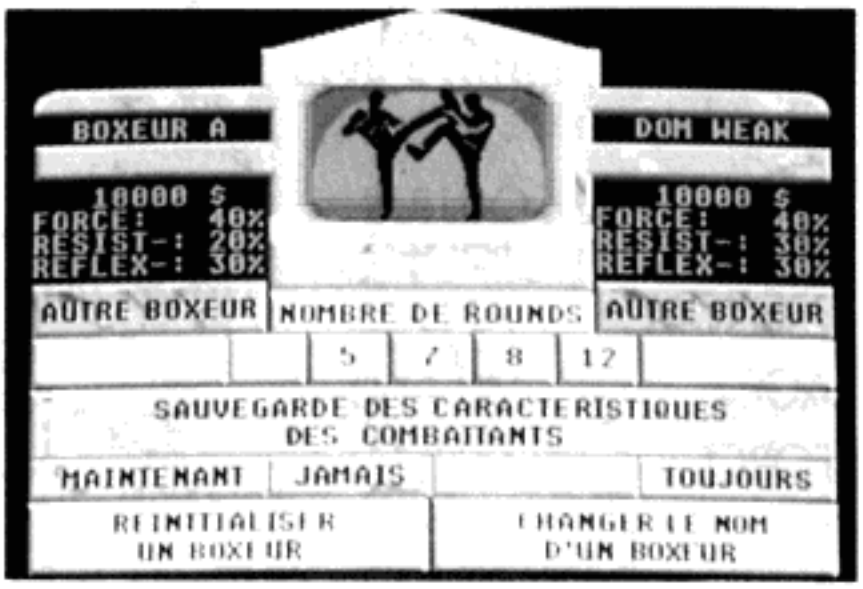
NOM : PANZA
PRENOM : ANDRE
AGE : 35 ANS
FORCE : 99 %
RESISTANCE : 99 %
REFLEX : 99 %
TROPHEE : CEINTURE DE CHAMPION DU MONDE DE KICK BOXING
PRIX : 950 000 $
BIOGRAPHIE : STRASBOURG FRANCE. Le boxeur complet par excellence rapide, puissant, résistant. Il a tout pour vous vaincre. Certains boxeurs refusent de le rencontrer.

Sur AMSTRAD CPC, la sauvegarde des caractéristiques n'est pas automatique.

Pour mémoriser les caractéristiques d'un boxeur, il faut se positionner sur autreboxeur et appuyer sur "V". Tant que "V" n'est pas relâche, il apparait une suite de caractères que vous notez à la fin du manuel chapitre 13.
Si vous appuyez sur "L" l'ordinateur vous demande d'entrer une chaîne que vous avez précédemment noté. Cette opération vous permet de conserver, d'une partie à l'autre la progression de vos boxeurs.

Pour entrer le nom 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.

7.5 OPTIONS *



Pour se déplacer dans le menu utilisez le Joystick validation avec le bouton de tir.

CARACTERISTIQUES DU BOXEUR DE DROITE : FORME PHYSIQUE
RESISTANCE
REFLEX

CARACTERISTIQUES DU BOXEUR DE GAUCHE : FORME PHYSIQUE
RESISTANCE
REFLEX

NOMBRE DE ROUND : Définit la durée d'un combat de 3 à 12 rounds.

SAUVEGARDE LES CARACTERISTIQUES DES COMBATTANTS : Il est possible d'enregistrer le nom et les caractéristiques de son joueur afin de le réutiliser plus tard.

MAINTENANT : Sauvegarde immédiatement les caractéristiques des boxeurs sur la disquette.

JAMAIS : Interdit la sauvegarde des données sur la disquette ainsi que les modifications des caractéristiques des boxeurs en cas de défaite ou de victoire.

SI PROGRES : Sauvegarde les données uniquement quand un progrès est réalisé ou quand vous gagnez un nouveau trophée ou après avoir changé la sélection des coups.

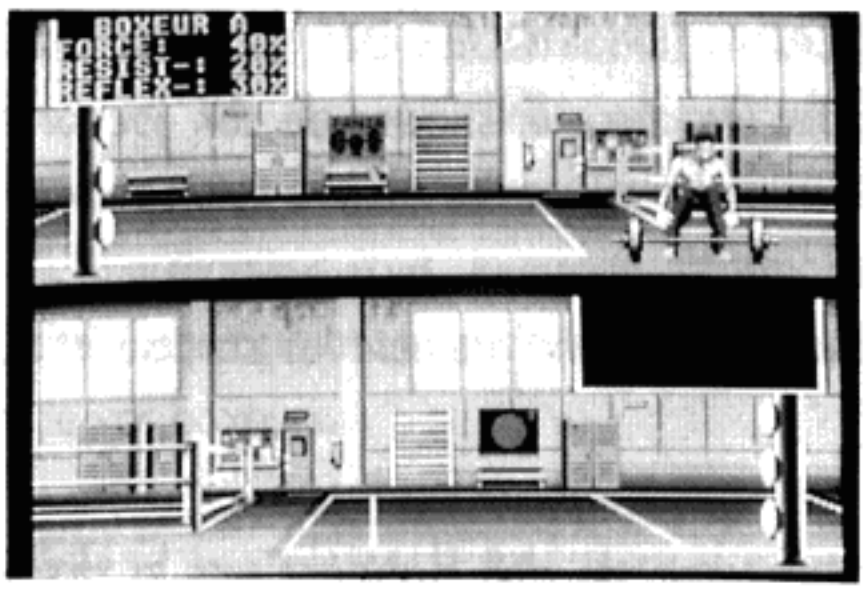
TOUJOURS : Sauvegarde les données dés que l'une d'entre elles est modifies

REINITIALISER UN BOXEUR : Remet le pourcentage par défaut (% du début de partie) de votre boxeur, la redistribution de ses éventuels trophées, ainsi que son nom initial.

CHANGER LE NOM D'UN BOXEUR : Sélectionner le nom du boxeur à modifier grâce au joystick puis valider avec le bouton de tir pour valider votre choix.
Pour entrer le nouveau nom utilisez le joystick HAUT BAS pour changer de lettre et DROITE GAUCHE change la position du caractère.
ESC pour sortir, ou tapez au clavier directement le nom et RETURN pour sortir.

RETOUR AU MENU : Retour au menu des boxeurs.

7.6 ENTRAINEMENT *



CETTE OPTION N'EXISTE PAS SUR LA VERSION CPC.

Les séances d'entraînement ont pour but d'améliorer les capacités physiques d'un boxeur. Vous allez donc pouvoir perfectionner votre niveau de RESISTANCE à la corde, votre niveau de FORCE aux Haltères et enfin votre niveau de REFLEXE aux coups de pieds sur cibles mobiles. GRACE à ces exercices adaptés vous allez devenir le meilleur.

L'entraînement à la corde se fait à l'aide du JOYSTICK. Il faut actionner le Joystick de droite à gauche plus d'une fois par seconde et garder ce rythme pendant 30 secondes.

L'entraînement aux haltères se fait à l'aide du JOYSTICK qu'il faut actionner le plus rapidement possible dans toutes les directions.

L'entraînement aux cibles animées se fait à l'aide du JOYSTICK pour toucher la cible du haut JOYSTICK pour toucher la cible du milieu et JOYSTICK pour toucher la cible du bas.

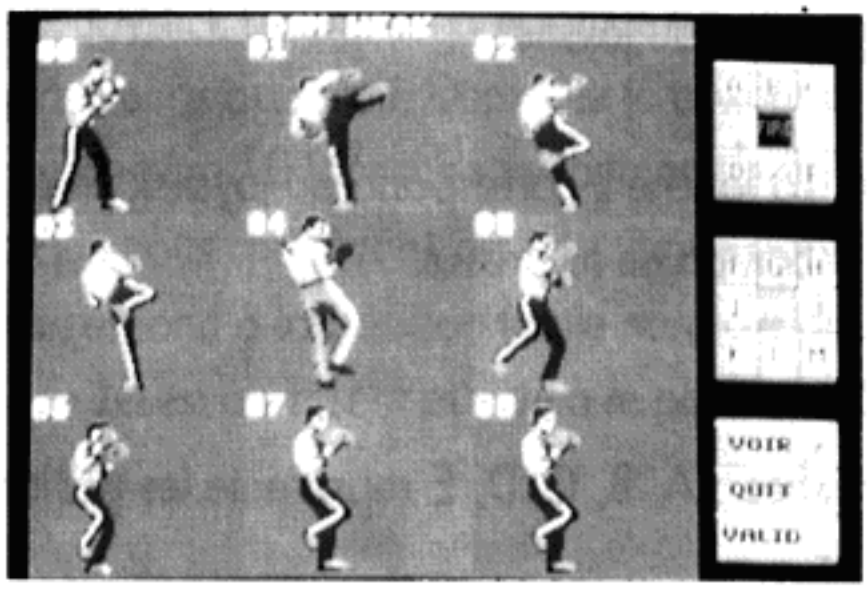
Si votre entraînement a été de bonne qualité, vos pourcentages de FORME PHYSIQUE vont augmenter.

7.7 COMBAT

Pour commencer le combat il vous suffit de sélectionner avec le JOYSTICK la case combat et de presser le bouton de tir. Après quelques secondes de chargement le combat débute. Si une trop grande différence de niveau existe entre les deux boxeurs, le combat est 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.

7.8 CHOIX DES COUPS *



Cette option n'est pas disponible sur les versions :

AMSTRAD CPC
ATARI 520
AMIGA 500
PC COMPATIBLES

— sans extension mémoire

Les boxeurs disposent par défaut d'une sélection de 13 coups de KICK BOXING sur un choix de 55 coups disponibles dans le jeu.

Vous pouvez actionner l'un ou l'autre à l'aide du Joystick ou du clavier.

Techniquement, il était possible de mettre les 55 coups directement accessibles par des combinaisons complexes de positions de joystick. Mais pour des raisons de jouabilité nous avons opte pour une solution simple et facile d'utilisation.

La limitation à 13 coups permet un accès immédiat à la technique désirée donc plus de précision et de rapidité d'exécution.

Dans la page écran de SELECTION DES COUPS nous disposons :
A gauche une grille de 9 cases où se trouve les différents coups disponibles.
A droite de menus qui permettent la sélection d'un coup.

GRILLE DES COUPS

Visualisation des 55 coups : Joystick Droit ou Gauche avec le bouton de tir appuyé.
Choix d'un coup : positionnez le boxeur au pantalon rouge avec le Joystick (sans appuyer sur le bouton de tir) dans la case de votre choix et appuyez sur la touche qui correspond à la position du joystick.

Exemple de position : La touche B correspond au joystick en position haute sans bouton de tir presse.

MENU 1

Le menu ayant les touches : A, B, C, D, E représente les positions du Joystick sans presser le bouton de tir.

MENU 2

Le menu ayant les touches : F, G, H, I, J, K, L, M représente les positions du Joystick avec le bouton de tir pressé.

OPTIONS

L'option X permet de visualiser l'ensemble des coups sélectionnés. Tant que la touche X est pressée vous voyez les positions affectées au menu 1. On note le message F0 dans la case centrale. Après avoir relâché la touche X vous voyez les positions affectes au menu 2. On note le message F1 dans la case centrale. L'écran reste ainsi jusqu'à ce qu'une autre touche soit pressée.

L'option Y ou ESC permet de quitter la sélection sans aucune modification.

L'option Z permet de valider la sélection que vous venez de réaliser.

ATTENTION : Il n'est pas possible de modifier la sélection des coups du boxeur gérée par l'ordinateur.
Certaines des positions sont indisponibles : DROIT, GAUCHE, BAS.
Il s'agit des déplacements et des parades qui sont prédéfinis par l'ordinateur.

EXEMPLE DE SELECTION

EXEMPLE : On désire affecter le coup 10 à la position du Joystick en haut sans presser le bouton de tir.
Faites : Joystick DROIT en pressant le bouton de tir. La deuxième grille de coups apparait. Déplacez le boxeur au pantalon rouge sur la case numéro 10 joystick sans bouton de tir. Maintenant que le coup que nous cherchions est sélectionne appuyez sur la touche B qui correspond à la position haute normale du Joystick. Le coup numéro 10 est à présent affecté à la position haute normale du joystick.

Procédez ainsi pour chacun des coups que vous désirez modifier dans votre palette.

Pour vous entraîner et vous familiariser avec votre nouvelle sélection, vous pouvez combattre un boxeur qui ne se défend pas. Pour cela suivez l'exemple :
Si vous avez le boxeur A au Joystick 1, choisissez de combattre le boxeur B au clavier et ne touchez pas le clavier. Le boxeur B sera alors votre Sparing Partner.

ENUMERATION DES 55 COUPS QUI VOUS SONT PROPOSES DANS LE MENU SELECTION :

POSITIONS

COUP N 00 : Position de garde.

JAMBE ARRIERE

COUP N 01 : Coup de pied retourné circulaire, haut.

COUP N 02 : Coup de pied retourné circulaire, bas.

COUP N 03 : Coup de pied retourné circulaire, médian.

COUP N 04 : Coup de pied retourné, de côté, sauté, haut.

COUP N 05 : Coup de pied retourné circulaire sauté haut.

COUP N 06 : Coup de pied retourné circulaire sauté haut hanches de faces.

COUP N 07 : Coup de pied de face bas.

COUP N 08 : Coup de pied de face médian.

COUP N 09 : Coup de pied de face haut.

COUP N 10 : Coup de pied retombé.

COUP N 11 : Coup de pied retombe sauté.

COUP N 12 : Coup de pied de face sauté médian.

COUP N 13 : Coup de pied sauté de côté.

COUP N 14 : Coup de pied revers haut.

COUP N 15 : Coup de pied remontant.

COUP N 16 : Coup de pied circulaire bas.

COUP N 17 : Coup de pied circulaire médian.

COUP N 18 : Coup de pied circulaire haut.

COUP N 19 : Coup de pied circulaire médian sauté.

COUP N 20 : Coup de pied circulaire haut sauté.

COUP N 21 : Coup de pied de côté haut.

COUP N 22 : Coup de pied de côté médian.

COUP N 23 : Coup de pied de côté bas.

COUPS DE POINGS

COUP N 24 : Crochet plongeant.

COUP N 25 : Uppercut

COUP N 26 : Direct du droit au visage.

COUP N 27 : Direct du droit médian.

COUP N 28 : Direct gauche droite médian.

COUP N 29 : Crochet au visage du bras droit.

COUP N 30 : Direct du gauche au visage.

COUP N 31 : Crochet du gauche au visage.

COUP N 32 : Coup de poing retourné

COUP N 33 : Swing du poing gauche et du poing droit retourné.

JAMBE AVANT

COUP N 34 : Coup de pied retourné circulaire hanche de face

COUP N 35 : Coup de pied de côté retourné médian.

COUP N 36 : Coup de pied retombant sauté.

COUP N 37 : Coup de pied de face sauté médian.

COUP N 38 : Coup de pied de face bas.

COUP N 39 : Coup de pied de face médian.

COUP N 40 : Coup de pied de face haut.

COUP N 41 : Coup de pied circulaire médian.

COUP N 42 : Coup de pied revers au visage.

COUP N 43 : Coup de pied remontant au visage.

COUP N 44 : Coup de pied remontant sauté jambe avant au visage.

COUP N 45 : Coup de pied circulaire sauté.

COUP N 46 : Coup de pied circulaire bas.

COUP N 47 : Coup de pied circulaire haut.

COUP N 48 : Coup de pied circulaire médian.

COUP N 49 : Coup de pied circulaire haut avec changement de garde.

COUP N 50 : Coup de pied circulaire médian avec changement de garde.

COUP N 51 : Coup de pied circulaire bas avec changement de garde.

COUP N 52 : Coup de pied de côté médian.

COUP N 53 : Coup de pied de côté bas.

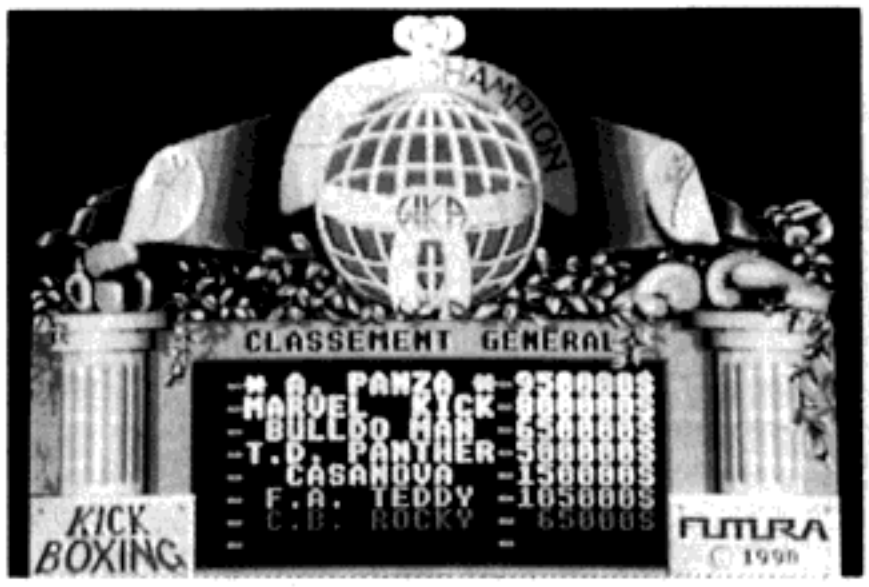
COUP N 54 : Coup de pied de côté haut.

COUP N 55 : Coup de pied de côté médian avec déplacement.

Les noms de chaque coup ne sont pas les termes techniques que l'on entend dans les clubs, mais des appellations qui permettent aux joueurs novices de reconnaître un coup.

Les termes entendu dans les clubs de boxe ont des origines Française, Anglaise et Japonaise. On parle de : KAKATO, YOKO GERI, BACK FIST, FRONTAL.

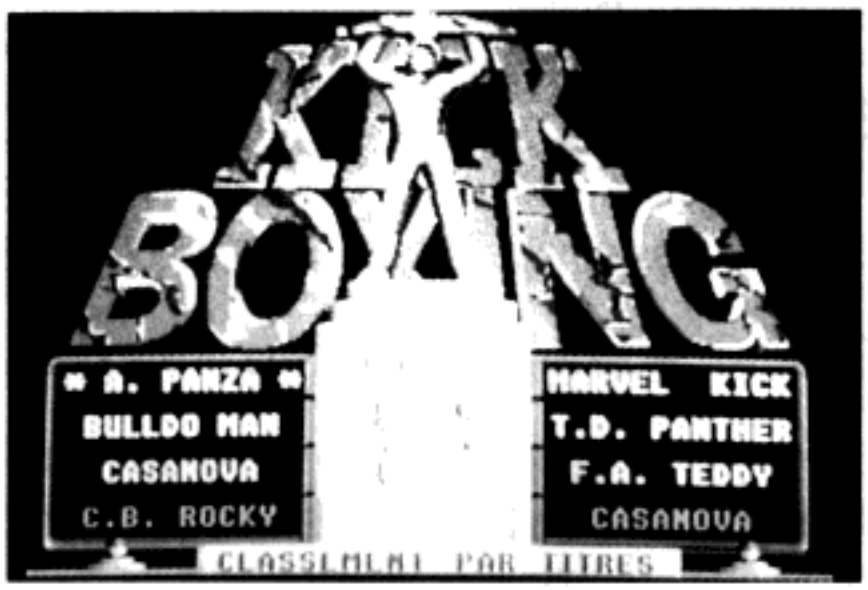
7.9 CLASSEMENTS



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, RESISTANCE et REFLEX du boxeur.

• Un Classement en fonction des trophées. Si vous possédez un ou plusieurs trophées, vous apparaissez obligatoirement dans le classement des trophées.



8/COMBAT



8.1 AFFICHAGE

L'Affichage se compose d'un chronomètre et de deux rampes de projecteurs situé 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 mene le combat. Le niveau de luminosité des projecteurs change en fonction des coups portés pendant le combat. Chaque rampe se compose de quatre projecteurs. Un projecteur a 3 niveaux d'éclairage :

JAUNE : éclairage maxi = forme physique maxi

ORANGE : éclairage moyen = forme physique moyenne

NOIR : éclairage nul = forme physique nul

Quand un des boxeurs a les quatres projecteurs de sa rampe en noir il est KO, il perd donc le combat.

Sur AMSTRAD CPC la forme physique est affichée sous le nom des boxeurs.

8.2 COMBAT

PORTER UN COUP

Pour déclencher un coup il suffit d'actionner le joystick dans une des 13 positions disponibles. A ce moment le coup affecté à cette position s'effectue instantanément. Pour connaître les différentes positions reportez-vous au chapitre COMMANDES et CHOIX DES COUPS.

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 prés ou trop loin de l'adversaire il ne touchera pas sa cible.
Un coup de pied circulaire atteind l'adversaire si l'adversaire se trouve dans la trajectoire de ce coup. Si par exemple vous vous trouvez derrière l'adversaire (plus prés du fond du ring que lui) et que vous déclenchez un coup circulaire en direction du fond du ring il y a beaucoup de chance pour que ce coup de pied circulaire 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 ce coup de pied circulaire touche votre adversaire.
En résumé, pour qu'un coup atteigne l'adversaire il faut que votre position de départ de ce coup soit à bonne distance de l'adversaire (pas trop prés ni trop loin) et que ce coup touche une zone non protégée et sensible de l'adversaire.

PARADES ET ESQUIVES

Pour obtenir une parade ou une protection face à un coup il faut mettre le joystick en position basse sans appuyer sur le bouton de tir. Selon son pourcentage de reflex votre boxeur se mettra dans une plus ou moins bonne position de parade. Si aucune attaque est portée il se met automatiquement en protection. Quand un boxeur est bon, il applique des parades de qualité comme un vrai boxeur : esquives rotatives, par retrait du buste, parade en sortie de ligne, blocage...

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 ce boxeur perd le combat. Il est aussi possible qu'à la suite d'un coup porté à la tête un boxeur tombe à terre et perde de la vitalité.

RECUPERATION

La récupération intervient automatiquement à la fin de chaque round. Elle dure 30 secondes dans le jeu et ce temps permet aux boxeurs de reprendre leur souffle. La récupération est aussi possible pendant le combat quand aucune attaque est effectuée ou que l'un des boxeurs tombe à terre.

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 intervient pour les séparer.

DEMI-TOUR *

Lors d'un round, il est possible qu'à la suite d'un coup vous vous retrouviez dos à l'adversaire, un demi-tour devient indispensable pour continuer le combat. Pour effectuer un demi-tour vous disposez de deux solutions. La première et de relâcher complètement le joystick celui-ci retrouve automatiquement sa position neutre ce qui donne instantanément l'ordre à l'ordinateur de faire demi-tour. La seconde solution et de mettre le joystick dans la position basse sans appuyer sur le bouton de tir. Le demi-tour est alors exécuté.

8.3 ARBITRAGE

L'arbitrage est là pour veiller au bon déroulement du combat.

Il stoppe le combat quand un des deux boxeurs exécute plusieurs fois de suite la même technique de coups.
Seule la variété des coups assure un combat de qualité.

Quand un boxeur tombe à la suite d'un Balayage et que celui ci n'est pas blessé, l'arbitre stoppe le déroulement du combat pendant qu'il est à terre pour lui permettre de se relever.

Si un combattant chute à la suite d'un coup et qu'il est KO, l'arbitre compte jusqu'à 8 pour lui laisser le temps de reprendre ses esprits ; si au-delà de ce délai, le boxeur n'est pas prêt à reprendre le combat l'arbitre compte jusqu'à 10 et proclame le vainqueur.

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) remporte le combat. Si le boxeur qui a perdu le combat possède un ou plusieurs trophées le boxeur vainqueur récupère le plus petit de ces trophées. Les paramètres de Force, Résistance, Reflex du vainqueur sont augmentés si le combat n'était pas trop facile (c'est-à-dire une trop grande différence de niveau entre les deux boxeurs) Ainsi sa progression au classement est assurée et son palmarès est valorisé par un titre supplémentaire. Une Pom Pom girl montre au gagnant le trophée remporté. Les paramètres du perdant diminuent systématiquement.

8.5 MAGNETOSCOPE *

Dès que le combat a commencé, il est possible de mettre en marche le MAGNETOSCOPE en appuyant sur la touche F1. Le logo ⊙⊙ apparait à gauche de l'écran en incrustation, le magnétoscope enregistre le round. Dés la fin du round, les couleurs virent au rouge pour simuler une image enregistrée au magnétoscope. Maintenant il est possible de voir l'enregistrement.

A partir de la position neutre (arrêt).

Rembobinage de la cassette :	JOYSTICK une fois à gauche
Lecture au ralenti :	JOYSTICK une fois à droite
Lecture normale :	JOYSTICK deux fois à droite
Lecture rapide :	JOYSTICK trois fois à droite
Arrêt du magnétoscope :	JOYSTICK haut ou bas

Ainsi chaque action sur le joystick change le fonctionnement du magnétoscope.
Pour quitter le magnétoscope appuyer sur le bouton de tir ou sur la barre espace.





9/REGLES ET RÉGLEMENTATION DE LA WORLD KICK-BOXING ASSOCIATION

REGLE 1

AUTORITÉ : La réglementation contenue dans ce document constitue la loi officielle de la W.K.A. et doit gouverner toute l'organisation du Kick-boxing mondial.
Les contraintes de ces lois devront être prises en charge pour les officialiser par des représentants désignés par la W.K.A.

REGLE 2

LE RING : Le ring devra être approuvé dans ses dimensions, son équipement et sa surface de combat par les officiels en place.

REGLE 3

LE ROUND :

MASCULIN :	Championnat du Monde 12X2 mn
MASCULIN :	Championnat d' Europe 10X2 mn
MASCULIN :	Championnat de France 7X2 mn
FÉMININ :	Championnat du Monde 10 X 2 mn
FÉMININ :	Championnat d'Europe 7X2 mn
FÉMININ :	Championnat de France 5 X2 mn

Les combats classe C sont en trois reprises de 2 minutes pour les hommes et de trois reprises d'une minute trente pour les femmes d'1mn30.

Les combats classes B sont n'excèdent pas cinq reprises de 2 mn pour les hommes et les femmes.

Les combats classes A sont toujours supérieurs à cinq reprises pour les hommes et à trois reprises pour les femmes.

Le temps de repos entre chaque reprises est toujours de une minute.

REGLE 4

COMBATTANT :

• **TENUE ET EQUIPEMENT** :

1) Tout combattant se doit d'être propre et d'avoir une belle apparence. L'organisation est uniquement responsable pour déterminer si l'apparence faciale est réglementaire (moustache, barbe excessive...) ou si la longueur des cheveux représente un danger pour la sauvegarde des combattants, ou si cela peut interférer dans la vision et/ou le comportement du combattant.
Une utilisation excessive de vaseline ou de toute autre substance étrangère n'est pas permise.

2) L'arbitre ou l'organisation représentative en charge peuvent demander à ce que le combattant ait une tenue correcte avant que le combat commence ou continue, à savoir : qu'il soit rasé, lavé ou changé.

• **EQUIPEMENT DES COMBATTANTS :**

- Protections des pieds
- Gants
- Bandages
- Protège-tibias
- Protège-dents
- Coquille

Les protections poings et pieds homologuées par la W.K.A. sont obligatoires.
Le port des protège-tibias lors des combats est autorisé et facultatif, ceux-ci ne doivent comporter aucune partie rigide.
Les combattants hommes doivent porter une coquille de protection, elle peut être en plastique ou en aluminium soutenue par un élastique. Une protection abdominale est aussi autorisée.

Les femmes doivent porter un bustier de protection, le plastique est accepté.

Chaque combattant doit porter un protège-dents approuvé par l'organisation.

Les femmes peuvent porter un bonnet approuvé par l'organisation pour maintenir leurs cheveux.

REGLE 5
CATÉGORIE DE POIDS :

	MASCULIN
Mouche	-52 kgs
Coq	-53 kgs
Plumes	-57 kgs
Super Plume	-59 kgs
Léger	-61 kgs
Super Léger	-63 kgs 500
Welter	-67 kgs
Super welter	-70 kgs
Moyen	-72 kgs 500
Super moyen	-76 kgs
Lourd-léger	-79 kgs
Super-lourd léger	-83 kgs
Mi-lourd	-86 kgs
Lourd	-95 kgs
Super-lourd	+95 kgs

	FÉMININ
Puce	-48 kgs
Mouche	-50 kgs
Super mouche	-52 kgs
Plume	-55 kgs
Super plume	-57 kgs
Léger	-59 kgs
Super léger	-61 kgs
Welter	-63 kgs
Super welter	-67 kgs
Mi-lourd	-70 kgs
Lourd	+70 kgs

REGLE 6

LES OFFICIELS : Chaque combat devra être dirigé par :

- 1 arbitre
- 3 juges plus 1 tournant
- 1 compteur de points
- 1 chronométreur
- 1 médecin
- 1 superviseur de l'organisation

Un speaker peut être prévu.
L'organisation doit déterminer à l'avance la qualification et le rôle de chaque officiel.

REGLE 7

L'ARBITRAGE :

1) L'arbitre sera chargé de superviser tout le combat. Il ou elle fera appliquer le règlement et s'assurera de la sauvegarde des combattants et de leur fair-play.

2) Avant le combat l'arbitre doit s'assurer du nom de chaque entraîneur des combattants et de leur assistant qui seront responsables durant tout le combat. Deux personnes maximum sont autorisées dans le coin.

3) Avant chaque rencontre les juges-arbitres, les combattants et leurs seconds devront se réunir.

REGLE 8

LES JUGES : Les juges seront placés sur les côtés du ring à un endroit désigné par l'organisation représentative. Les juges travailleront en association avec l'arbitre et seront chargés de compter les points de chaque round durant la rencontre.

REGLE 9

LE MÉDECIN :

1) Un médecin agréé sera placé sur un des côtés du ring. Aucune rencontre pourra avoir lieu sans la présence d'un médecin.

Il ne pourra pas partir avant la décision d'un match.

Il devra être prêt et équipé pour intervenir en urgence auprès des combattants afin de leurs procurer les soins nécessaire en cas de blessure même mineure.

2) S'il y a blessure, le manager ou son assistant ne peuvent intervenir sans l'avis du médecin.
Lorsque le médecin intervient le temps est décompté.

REGLE 10

LE COMBAT : Un combat commence lorsque le gong sonne le 1er round. Il s'arrête lorsque le gong sonne le dernier round.
Aucune personne n'est admise sur le ring durant le combat en dehors de l'arbitre et des combattants.

REGLE 11

COMPORTEMENT MALHONNETE : Tout comportement malhonnête et anti-sportif sera sanctionné par l'arbitre durant le combat et entraînera des sanctions après réunion de la commission d'arbitrage.

Un combattant ayant un comportement malhonnête durant le combat fera l'objet d'un avertissement et des points seront décomptés de son score par l'arbitre. Un comportement malhonnête peut entraîner la disqualification du combattant et une suspension automatique.

Sa prime sera retenue. Ainsi l'organisation notifiera par écrit les dispositions prises pour la prime et la peine au combattant.

COMPORTEMENT CONSIDÉRÉS COMME MALHONNETES :

- Cracher, mordre ou avoir un langage grossier sur le ring.
- Coup de tête, coup de genou, coup d'épaule, faire massue avec une ou deux mains.
- Viser les yeux avec les pouces du gant.
- Frapper toute la région du dos sauf sur une action retournée de l'adversaire, pour les femmes la poitrine.

- Utiliser délibérément le coup du lapin.
- Frapper avec le gant ouvert ou avec le poignet.
- Frapper dans le genou ou en dessous de la ceinture de façon non autorisée.
- Maintenir le combattant d'une main et le frapper d'une autre.
- S'agripper ou monter sur la jambe ou le pied de l'adversaire.
- Maintenir une jambe, ou monter sur un pied pour éviter que l'adversaire effectue un kick ou un mouvement avec l'autre jambe.
- Maintenir délibérément n'importe quelle partie du corps et s'y maintenir pour n'importe quelle raison.
- Attaquer pendant le break.
- Attaquer après le son de cloche de fin de round, ou lorsque l'adversaire est en dehors du ring.
- De pousser intentionnellement l'adversaire, de quelque manière que ce soit en dehors du ring.
- De jeter ou mettre son adversaire à terre de manière non autorisée.
- Frapper un adversaire à terre, ou en train de se relever après avoir été à terre.
- De se mettre à terre sans avoir été frappé.
- Toute action non sportive qui pourrait porter tort à son adversaire.

REGLE 12

LES COUPS DE PIED INTERDITS : Tous les coups de pied de côté en ligne basse :

Exemple : B. F (chassé bas) Karaté (Yokoguéri)

1) Tout les coups de pied dans les jambes (internes et externes) sont autorisés y compris les balayages. Seule restriction : les coups de pied de côté bas, les coups de pied de côté retournés bas et la frappe dans les genoux.

2) Le kick dirigé dans le genou ou dans la hanche et les coups fourrés seront prohibés et constitueront une faute.

REGLE 13

Lorsqu'un combattant refuse intentionnellement de s'engager dans le combat

pendant une période prolongée, ou se maintient à son adversaire, il recevra immédiatement un avertissement de l'arbitre.

Si le combattant répète cette tactique passive dans le même round ou dans les rounds suivants, il ou elle peut être considéré comme coupable de faute, ainsi une pénalité sera accordée.

Dans un combat sans titre en jeu, l'arbitre se doit d'arrêter le combat ainsi que le chrono lorsqu'un combattant perd son protège dents. L'arbitre devra rincer et replacer celui-ci dans la bouche du combattant. Aucun combattant n'est autorisé à combattre sans cette protection. Le fait de combattre sans protège-dents est considéré comme faute et sera pénalisé.

Dans les rencontres avec titre le combat ne sera pas arrêté lorsqu'un combattant perdra son protège +dents.

REGLE 14

COUPS ACCIDENTELS :

1) Si un combat est stoppé à cause d'une faute accidentelle, l'arbitre doit décider si le combattant accidenté peut continuer le combat ou non. L'arbitre peut se faire assister du médecin. Si le combattant n'a pas de blessure sérieuse l'arbitre se doit de faire repartir le combat dans un laps de temps raisonnable.

2) Si dans le cas d'une faute accidentelle le combattant est considéré inapte à reprendre le combat, le match sera terminé. Le compteur de point devra faire le total de chaque score en soustrayant toutes les pénalités. Si le combattant inapte à reprendre le combat a un score inférieur à son adversaire avec une opinion majoritaire des juges, le combat est déclaré match nul. Dans le cas contraire, l'arbitre le déclare vainqueur par décision technique.

3) Si un coup accidentel se déroule pendant le premier round et qu'il y a arrêt du combat, l'arbitre déclare le match nul.

REGLE 15

L'ARRET DU COMBAT :

1) L'arbitre a le pouvoir et le devoir d'arrêter le combat à n'importe quel moment de la compétition si les participants féminins et masculins sont en dehors des règles et de l'emplacement du combat, ou si l'un des participants est physiquement inapte à poursuivre le combat.
Dans tous les cas l'arbitre déclare le participant restant gagnant par arrêt de l'arbitre.

2) Dans le cas où les deux participants s'avèrent dans un état physiquement mauvais (pouvant entraîner des blessures graves), le combat sera techniquement irrecevable.

3) Si l'un des combattants est blessé par un coup accidentel ou réglementaire pouvant s'aggraver si le combat se poursuit, l'arbitre doit faire appel au médecin afin de l'examiner, ainsi son diagnostic déterminera si le combattant peut ou non poursuivre le combat.

Le temps du combat sera interrompu durant cette intervention.

4) Seul le médecin et l'arbitre peuvent arrêter momentanément ou définitivement le combat dans le cas de : blessures, accidents, dégâts matériels.

Autres cas : Jet de l'éponge, abandon du combattant, Knockdown, Knockout, infériorité manifeste.

REGLE 16

Lorsque l'arbitre constate que les participants ne combattent pas honnêtement (K.O ou coups complotés) celui-ci peut arrêter et déclarer la fin du combat.

Dans ce cas le juge peut exiger une enquête sur les deux participants et les suspendre de combattre jusqu'au nouvel accord de l'Organisation.

REGLE 17

1) Aucun combattant ne devra quitter le ring durant la minute de repos réglementaire.

Si un combattant refuse de combattre lorsque le gong annonce le round suivant, l'arbitre déclare son adversaire vainqueur par abandon.

2) Toutefois si l'arbitre décide que les circonstances entourant la fin du combat requiert des mesures disciplinaires ou une enquête, celui-ci ne prend aucune décision d'arrêt. Il suspend les combattants et fait appel à la commission compétente qui statuera.

REGLE 18

1) Un combattant sera déclaré battu par Knockdown si n'importe quelle partie de son corps à part les pieds touche le sol, ou si le combattant s'accroche désespérement aux cordes.

2) Un combattant ne sera pas défait par Knockdown s'il est poussé, jeté, ou s'il a glissé sur le sol. Seul l'arbitre peut faire la différence entre Knockdown et les énoncés ci-dessus.

REGLE 19

LE DÉCOMPTE : 1) lorsqu'un combattant est KO, l'arbitre ordonne à son adversaire de se mettre dans le coin neutre et décompte immédiatement le KO ; Il devra annoncer d'une voix audible le passage de chaque seconde en les indiquant de sa main d'une façon visible.

2) S'il y a un KO, l'arbitre doit automatiquement commencer son décompte de 10 secondes, si le combattant peut combattre il lui sera permis de reprendre le match.
Le chronométreur à travers ce signal devra donner à l'arbitre les intervalles de secondes exactes pour le compte. Seul le compte de l'arbitre est officiel.

3) Durant le temps où le combattant est resté dans le coin neutre, l'arbitre arrêtera le décompte jusqu'à ce que le combattant soit revenu. Il reprendra alors le décompte au moment où il avait été interrompu.

4) Lorsqu'un combattant est à terre puis se relève avant les 10 secondes et retourne à terre sans avoir été frappé, l'arbitre reprendra de nouveau le décompte là où il l'avait arrêté.

5) Lorsqu'un combattant est encore à terre à 10 secondes, l'arbitre devra lever les deux bras annonçant le KO et signalera à l'adversaire qu'il est vainqueur.

6) Si le round se termine avant que l'arbitre ait compté dix, le décompte continuera, ainsi le combattant pourra encore se relever avant d'être considéré hors combat à dix.

7) Lorsque les deux combattants se retrouvent à terre en même temps, l'arbitre comptera tant que l'un des deux sera au sol.

Si les combattants restent au sol jusqu'à 10, le combat sera arrêté et l'arbitre déclarera le match nul. Dans le cas où l'un des combattants se relève avant dix, il sera déclaré vainqueur par KO si son adversaire resta au sol.

Si les combattants se relèvent avant 10 le round continuera.

REGLE 20

COMPTER 8 DEBOUT : Lorsque l'arbitre décide de compter un combattant touché alors qu'il est debout, il dirigera l'adversaire dans le coin neutre et commencera à compter le combattant touché tout en l'examinant. Une fois le compte terminé l'arbitre décidera si le combattant est à même de continuer le combat. Si tel n'était pas le cas il arrêtera le match et déclarera l'adversaire vainqueur par k.o. technique.

REGLE 21

TRANSMISSION DU COMPTE : Dès qu'un combattant est touché le chronométreur commence le décompte de 1 à 10 pendant que l'arbitre dirige l'adversaire dans le coin neutre. L'arbitre retournera près du combattant touché et reprendra le compte du chronométreur.

REGLE 22

CHUTE DU RING :

1) Chaque combattant poussé, éjecté, ou tombé du ring pendant le match, peut être aidé à remonter par n'importe quelle personne à l'exception de son assistant et de son manager.

L'arbitre accordera un temps raisonnable afin que le combattant remonte sur le ring, sinon il commencera le décompte.

Lorsque le combattant est à l'extérieur des cordes mais toujours sur le ring, il peut rentrer immédiatement sur l'aire de combat. Si le combattant atteint l'extérieur des cordes du ring l'arbitre peut, s'il le désire, commencer le décompte en attendant son retour à l'intérieur des cordes.

2) Chaque fois qu'un combattant passe à travers les cordes, son adversaire se doit de retourner dans le coin neutre et y rester jusqu'à ce que l'arbitre donne l'ordre de reprendre le match.

3) Un combattant qui jette, pousse ou frappe délibérément son adversaire hors du ring sera pénalisé.

REGLE 23

ESSUYAGE DES GANTS : Avant qu'un combattant tombé reprenne le match, l'arbitre devra nettoyer ses gants afin qu'ils soient débarrassés de toutes substances étrangères.

REGLE 24

RECOURS DU MÉDECIN :

1) l'arbitre peut à tout moment faire appel au médecin pour examiner un combattant pendant un round. Durant tout l'examen le compte sera arrêté.

2) Le médecin à le pouvoir de faire arrêter le match par l'arbitre, s'il juge l'un ou l'autre des combattants inapte à poursuivre le combat.

REGLE 25

COMPTE DES POINTS :

1) Les juges noteront tous les combats et détermineront le vainqueur par un système à 10 points. Dans ce système, le vainqueur de chaque round reçoit 10 points et son adversaire reçoit un nombre de points proportionnellement plus faible. Mais en aucun cas un juge ne peut noter le perdant de chaque round d'une note inférieure à 7 points.

Si un round est jugé à égalité chaque combattant reçoit 10 points.

Aucune fraction de points ne peut être accordée.

2) Les notations des juges se feront sur la relative efficacité de chaque combattant. Pour un round donné, un knockdown officiel démontre toujours une efficacité supérieure. Cependant un combattant qui knockdown plus par instabilité que par le coup de son adversaire, peut être capable de revenir du knockdown et dominer le round par une marge suffisamment large pour être vainqueur.

L'importance donné à la notation d'un knockdown pour l'un des combattants doit être identique pour son adversaire.

3) Généralement un balayage ne sera pas noté de la même manière qu'un knoçkdown. Les juges retiendront l'efficacité technique et diminueront la note d'un des combattants.

4) Lorsqu'un combattant gagne un round grâce à une technique exceptionnelle au dessus de la ceinture, celui-ci se verra attribuer un avantage de points par rapport à un combattant gagnant un round grâce à la prédominance de sa technique de poings. La technique du Low Kick en dessous de la ceinture aura la même importance que la technique de poings.

5) Un combattant qui aura pressé de façon agressive son adversaire durant tout le round en lançant des attaques de pieds et de poings ne sera pas jugé aussi favorablement qu'un combattant ayant subi tout un round en contre attaquant de façon efficace.

6) Plus spécifiquement les juges accordent les points aux combattants sur la base des points de chaque round et selon les scores suivants :
a) 10 à 10 lorsque aucun combattant ne domine l'autre avec une supériorité et efficacité évidente.

b) 10 à 9 chaque fois qu'un combattant domine un round avec une marge d'efficacité supérieure évidente.

c) 10 à 8 lorsqu'un combattant domine le round avec une technique exceptionnelle de coups au dessus de la ceinture ou une efficacité supérieure qui peut être indiquée par knockdown.

d) 10 à 7 Lorsqu'un combattant domine le round d'une évidente supériorité (ex : réalisation de plusieurs knockdown).

7) A chaque round et à la fin du match l'arbitre recensera les décisions des juges, les transmettra au responsable des points qui additionnera tous les scores.
S'il n' y a pas d'opinion majoritaire le match sera considéré comme nul (égalité).

8) Lorsque les représentants de l'organisation ont terminés les vérifications et totalisés les points, le résultat sera rendu public.

REGLE 26

CHANGEMENT DE DÉCISION :

1) Toute décision rendue publique sera définitive et ne pourra être changée sauf dans les cas suivants :

a) Accord affectant le résultat du match.

b) S'il y a erreur dans le calcul des cartes de notation des juges pouvant affecter la décision quant au choix du vainqueur.

c) Violation évidente du règlement W.K.A.

2) Si l'un des cas suivants a été observé lors d'un match, l'organisation pourra changer la décision.

9/REGLEMENT DE CHAMPIONNAT, DE CHALLENGE ET COMBAT

REGLE 27

TITRE DE CHAMPION :

1) Un titre de champion du Monde, Européen, National ou Régional sera établi par l'organisation en fonction de son sexe et de sa catégorie de poids.

2) Un titre de champion ne peut être obtenu que lors d'une promotion de l'organisation.

Un titre de champion peut se perdre :

- par défaut
- par forfait
- par excès de poids.

REGLE 28

CHAMPIONS :

1) Un combattant sera déclaré champion s'il gagne un titre lors d'un combat d'une catégorie particulièrement, promu et reconnu par l'organisation et que celui-ci est prêt à remettre son titre en jeu contre un challenger qualifié.

2) la W.K.A. reconnaîtra les titres de champions seulement s'ils ont été gagnés lors des combats de championnat (avec un nombre de round requis) organisés par celle-ci et dans les cas suivants :

- Si un champion reconnu a été battu en défendant son titre.
- Lorsqu'un titre est vacant dans une division le challenger le plus qualifié sera déclaré champion.
- Un titre vacant dans une division incombera lors d'un combat entre le plus valable des challengers qualifiés et le 2ème challenger.

3) Si lors d'un combat de championnat le match s'avère nul, le titre sera remis vacant.

REGLE 29

CHALLENGER :

1) Un challenger devra être un combattant qualifié reconnu par l'organisation pour combattre contre un champion, s'il gagne celui-ci devra être prêt à faire un autre combat (le champion devant cette fois remettre son titre en jeu).

2) L'organisation reconnaîtra le meilleur challenger si celui-ci gagne un combat reconnu (avec un nombre de rounds requis) ainsi que ce qui suit :
a) Le challenger a été reconnu comme étant le plus qualifié des combattants d'une liste de classement approuvé par l'organisation, et reconnu également par les performances qu'il a effectuées lors de différents combats.

3) Un champion National ou Continental peut combattre un champion du Monde.
Un champion Régional ou Départemental peut combattre un champion national.

4) Un challenger reconnu ou un champion d'une catégorie peut rencontrer un challenger reconnu ou un champion d'une autre catégorie.

5) Un challenger formellement reconnu ou un champion revenant d'une récente retraite (arrêt) peut combattre un challenger en championnat

6) Un champion ou challenger venant d'autres styles de boxe (Ex : boxe américaine, savate) peut se mesurer à un champion ou challenger W.K.A. de stature égale, après approbation de l'organisation.

REGLE 30

TITRE DE CHAMPION EN JEU

1) Le titre de champion sera remis en jeu dans toute organisation sanctionnant un match de championnat ou le poids officiel montre que le challenger se doit être à son poids.

2) Si le champion d'une organisation sanctionnant un match de championnat ne réussit pas à avoir la limite de poids maximum de la division, une heure avant le combat l'organisation déclarera le tire de champion vacant.

REGLE 31

COMBAT SANS TITRE : Les champions peuvent s'engager dans un match sans titre mais avec l'autorisation écrite de l'organisation.

REGLE 32

MANDAT DU TITRE A DÉFENDRE :

1) Tout champion en titre au niveau national se doit de remettre son titre en jeu dans un délai maximum de 6 mois, au niveau international 1 an.

2) Un champion devra défendre son titre contre le n°1 de sa catégorie que l'organisation aura déterminé.

3) Un champion peut être exempté d'un mandat pour défendre son titre par l'organisation dans les cas suivants :

- Difficulté personnelle majeure.
- Un problème physique.
- Maladie.

REGLE 33

MALADIE : Lorsqu'un combattant devant combattre sous contrat est malade, le représentant désigné de ce combat doit rapporter par écrit les faits à l'organisation.

L'organisation peut néanmoins demander au combattant de se soumettre à un examen médical.

REGLE 34

ABSENCE : Un combattant ne venant pas à un match avec lequel il est lié par contrat sera soumis à une action disciplinaire, sauf si celui-ci fournit à l'avance un certificat médical ou une excuse valable de son forfait à l'organisation.

Si aucune explication n'est fournie, l'organisation déclarera vacant le titre d'un champion coupable d'une telle conduite.

10/ADAPTATION DU REGLEMENT AU JEU KICK BOXING

Certains coups disponibles dans le jeu sont interdits en KICK BOXING mais autorisés en BOXE FRANCAISE ou en FULL CONTACT.

L'arbitre ne sanctionne pas ces coups "interdits" pour vous permettre de changer de discipline.

Les Rounds durent 1 minute au lieu de 2 minutes dans la réalité pour une plus grande jouabilité.

Le temps de récupération entre 2 rounds dure 30" au lieu d'une minute pour la même raison.

11/ADVANCED

11.1 PRINCIPALES DIFFERENCES ENTRE LE KICK BOXING, LA BOXE THAILANDAISE, LE FULL CONTACT, LA BOXE FRANCAISE.

LA BOXE THAILANDAISE est une boxe bien à part. Les coups de genoux, les saisies et les projections sont autorisés.
Ces techniques ne sont pas reprises dans le jeu.

LE FULL CONTACT se différentie principalement du KICK BOXING par absence de coups dans les jambes.

LA BOXE FRANCAISE interdit les coups de pied " retombants ou remontants", les coups de poings " retournés", les coups de pieds "non armés".

Par exemple, pour être autorisé, un coup de pied circulaire doit passer par une phase de flexion (l'arme) alors qu'en KICK BOXING la jambe peut partir et arriver tendue. Les coups de pieds doivent être portés uniquement avec le pied et non avec le tibia comme il est autorisé en KICK BOXING.

Les coups interdits en KICK BOXING et présents dans le jeu sont :

- les coups de pieds de face ou de côté au niveau bas.
- les coups de pieds circulaires à l'intérieur de la cuisse.

les coups de pieds de faces ont d'ailleurs été réalisés avec une frappe du talon, alors que la frappe habituelle du KICK BOXIG est la pointe du pied, pour permettre de jouer avec les régles de BOXE FRANCAISE en utilisant les coups de pieds de face à tous niveaux.

11.2 QUELQUES TERMES DE KICK BOXING

ROUND KICK : Coup de pied circulaire.
LOW KICK : Coup de pied circulaire bas.
MIDDLE KICK : Coup de pied circulaire médian.
BACK KICK : Coup de poing retourné.

11.3 QUELQUES CONSEILS POUR UN COMBAT DE QUALITE

- 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 toucheront pas votre adversaire.

- Procédez toujours à une sélection des coups polyvalente. En effet si l'ordinateur (ou l'adversaire) se rend compte que vous n'avez que des coups rapprochés, il restera à distance pour vous porter des longs coups de pieds.

- Si vous frappez trop un boxeur inactif (lors d'un entraînement par exemple) votre boxeur hausse les épaules en se demandant se que fait son adversaire. Le haussement d'épaules indique une démotivation de la part de votre boxeur. La démotivation est gérée par le programme. Elle diminue la force de frappe et le taux de réflexe pendant la durée du round.

- Ne faite pas trop tomber votre adversaire par des balayages, cela l'énerve. L'ordinateur tient compte de l'énervement des boxeurs. Un boxeur énerve frappe plus fort mais pare un peu moins bien les attaques. L'énervement peu augmenter d'un tiers la force de frappe d'un boxeur.

- L'énervement d'un boxeur dure pendant l'intégralité du combat et annule la démotivation que pourrai avoir un boxeur.

- Enchaînez les coups en changeant de 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 empêche 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 déclare vainqueur. Pensez-y.

11.4 COMMENT SELECTIONNER LES COUPS DE VOTRE BOXEUR POUR QU'IL SOIT BIEN PILOTE PAR L'ORDINATEUR EN MODE DEMO.

QUAND l'ordinateur dirige un boxeur (un des siens ou l'un des vôtres en mode démo), il a besoin de connaître sa sélection.

Prenons la notation du menu de sélection. Les positions du Joystick se notent de A à M.

Quand l'ordinateur pilote un boxeur, il considère que la position :

A correspond à un coup qui porte très loin.

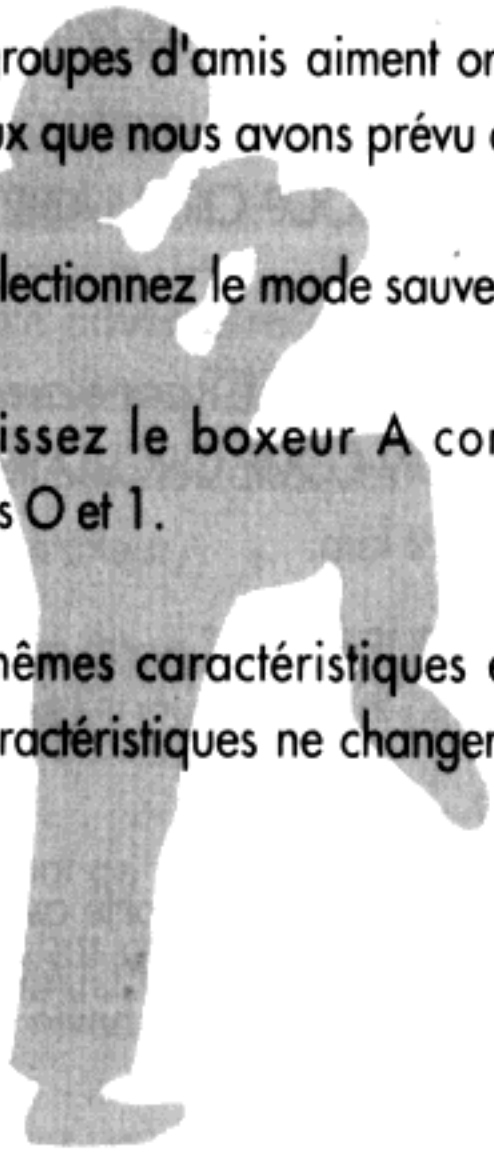
B, C, D correspond à UN COUP DIRECT porté avec LE BRAS AVANT ou LA JAMBE AVANT ou UN COUP CIRCULAIRE qui vient du fond de l'écran et portant relativement loin.

E, F, G correspond à UN COUP DIRECT porté avec LE BRAS ARRIERE ou LA JAMBE ARRIERE ou UN COUP CIRCULAIRE qui vient du fond de l'écran et portant relativement loin.

H, I, J correspond à UN COUP DIRECT porté avec LE BRAS AVANT ou LA JAMBE AVANT ou UN COUP CIRCULAIRE qui va vers le fond de l'écran et de portée courte.

K, L, M, correspond à UN COUP DIRECT porté avec LE BRAS ARRIERE ou LA JAMBE ARRIERE ou UN COUP CIRCULAIRE qui vient du fond de l'écran et de portée courte.

12/ORGANISATION DE CHAMPIONNATS



Certains clubs, magasins ou groupes d'amis aiment organiser des compétitions à plusieurs joueurs. C'est pour eux que nous avons prévu quelques détails :

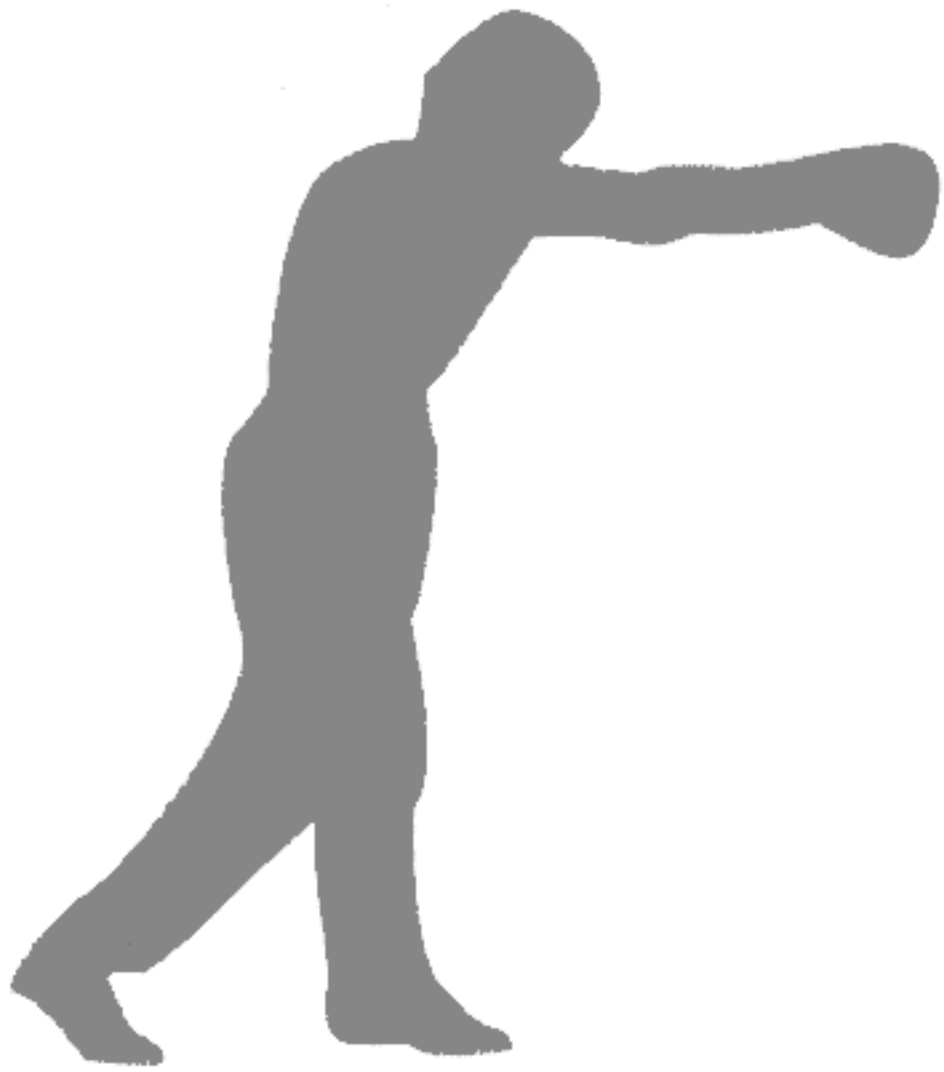
1) Dans le menu OPTIONS : sélectionnez le mode sauvegarde "JAMAIS".

2) Lors des combats choisissez le boxeur A contre le boxeur B pilotés respectivement par les Joysticks O et 1.

Les boxeurs A et B ont les mêmes caractéristiques et l'option de sauvegarde "JAMAIS" garantie que ces caractéristiques ne changeront pas à la fin du combat en cas de victoire ou défaite.

13/MEMORISATION DES CARACTERISTIQUES SUR AMSTRAD CPC







81, RUE DE LA PROCESSION
92500 RUEIL- (1) 47 52 11 33

IMPRIMERIE EDGAR - 48 33 85 04

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

Http://www.abandonware-manuels.org