

S P O R T S TM
B O X I N G



MINDSCAPE

S P O R T S TM B O X I N G

CONTENTS



Quick Start Guide
Reference Guide

Page 6
Page 8



Guide de Mise en Route Rapide
Guide de Reference

Page 20
Page 22




Quick-Start-Anleitung
Spielanleitung

Page 36
Page 38



Guida all'avvio veloce
Guida di Riferimento

Page 52
Page 54

S P O  R T S™
B O X I N G

CREDITS

CREATED BY DISTINCTIVE SOFTWARE INC. VANCOUVER, CANADA

ORIGINAL CONCEPT BY DON MATTRICK STAN CHOW

WITH THANKS TO CHRIS GRAY

DESIGN AND PROGRAMMING BY JAY MACDONALD CHRIS TAYLOR

& RICK FRIESEN

GRAPHICS AND ANIMATION BY GERARD DESOUZA

SOUND AND MUSIC BY MICHAEL J SOKYRKA KRIS HATLELID BRIAN PLANK

PRODUCED BY PHIL HARRISON FOR MINDSCAPE & BRAD GOUR FOR DSI

QUALITY ASSURANCE DIRECTED BY THE SOFTWARE TOOLWORKS

DIRECTED BY JACOB SMITH FOR THE SOFTWARE TOOLWORKS

& IVAN ALLAN STEVE FRIESEN FOR D.S.I

BOXING CONSULTANCY FROM PAUL SAVAGE

MANUAL AND DOCUMENTATION WRITTEN BY PHIL HARRISON

SPECIAL THANKS TO GEOFF HEATH, GARY CARLSTON

4D SPORTS™ BOXING

©1991 DISTINCTIVE SOFTWARE INC.

ALL RIGHTS RESERVED

4D SPORTS™ AND DISTINCTIVE SOFTWARE ARE TRADEMARKS OF DISTINCTIVE
SOFTWARE INC., VANCOUVER, CANADA

THIS PRODUCT IS FOR DISTRIBUTION IN THE UNITED KINGDOM, EUROPE AND
AUSTRALIA ONLY.

DISTRIBUTED BY MINDSCAPE

THE COACH HOUSE

HOOKLANDS ESTATE

LEWES ROAD, SCAYNES HILL

WEST SUSSEX, RH17 7NG

ENGLAND

(0)444 831 761

S P O 4 D R T S™ B O X I N G

QUICK START GUIDE

WHAT YOU NEED

An IBM PC or 100% Compatible with at least 512k of memory for Hercules and CGA and 640k for EGA and VGA. A faster processor is recommended, although the game will function with no more than an 8mhz XT with Hercules graphics. However, a faster processor is certainly recommended.

A hard disk is recommended, as is a sound card to enhance the full 4D Sports™ experience. 4D Sports™ Boxing supports Adlib, Sound Blaster, Roland and digital effects through the internal PC speaker.

The game is controlled via Keyboard, Mouse or Joystick. In a two player game, any combination of Keyboard and up to two Joysticks can be used to control the fight.

SETUP AND INSTALLATION

Insert 4D Sports™ Boxing "Program Disk" into the floppy disk drive of your computer. Log to that drive from the DOS prompt (e.g. type A: if the disk is in drive A).

Type SETUP and press return.

The setup program automatically detects the Video display and Sound card in your computer. The current selection is shown

in brackets on the menu. To change either the Sound or Video settings, move the cursor with the Up and Down arrows and press ENTER over the highlighted option. This will bring up a list of supported settings. Move the highlight bar with the cursor keys and press ENTER to select the desired graphic or sound option from the list.

Hard disk installation

Select "Install game to hard disk". Follow the on-screen instructions for selecting the directory and path where you want the game to be installed. This will copy the game to your hard disk. NOTE: This will copy all graphic and sound options to your hard disk. Once installed, if you wish to change graphic mode then you can run the SETUP program from the hard drive directory.

Once you have made your setup selections, go to "Exit" which will save your settings and return you to the DOS prompt.

Playing from Floppy Disks

Before you start playing, we recommend that you make a back-up copy of the original distribution disks and store the originals in a safe place. Please note that back-up copies are permitted for your own data security but it is illegal to copy and distribute copyrighted software such as this.

Make sure you are logged to the drive

where the Program disk is located (usually A:) Type FIGHT and press ENTER to run the game. Once you have been asked to insert the "Data Disk" there is no need for further disk swapping for the duration of the game.

Playing from Hard Disk

Log to your hard disk (usually by typing C: and pressing ENTER) and then change to the directory where 4D Sports™ Boxing is placed (Usually by typing CD FIGHT).

Type FIGHT and press ENTER to run the game.

QUICK PLAY

Once the game has loaded, you will see the title screen and credits. Press any key to progress to the Main Menu. For a brief insight into some of the game's features, select DEMO with the cursor keys and press ENTER to run a demonstration show-case of 4D Sports™ Boxing.

The Main Menu

To move around this menu and others within the game use the arrow keys on the Numeric keypad with the ENTER or RETURN key to confirm the selection. The RETURN and ENTER key will also be referred to as FIRE in the manual. If you are using a Joystick, move the box around with the stick and press FIRE on button 1 to confirm the selection. When the program detects a Mouse connected to your computer system, it displays a pointer on screen when you need to make a selection from a menu. Move the pointer to the required icon and press the left hand button to confirm your choice. The mouse cannot be used during the fight to control the boxer. Pressing ESCape during a menu screen has the same effect as selecting the DONE button.

Move the flashing box over the EXHIBITION option. Press ENTER to select it.

Select the HUMAN boxer that you wish to fight with. Cycle through the available boxers with NEXT and PREVIOUS buttons and move to DONE when you have made your selection. Now select the COMPUTER boxer with the same method. Look at the statistics at the bottom of the screen. Choose a boxer with a similar or lower ranking to your boxer so you don't make life too difficult.

You will now go to the ring for the fight. You will be introduced to the fight by the host and two icons will appear on the status panel. Press FIRE over the two gloves to start the fight.

Study the key controls in the Reference Guide section of this manual for the various boxing moves that you can perform. For now, do all you can to get your opponent on the canvas with stars in his eyes - forget the strategy and have fun getting used to the control method and the way the boxers move.

Press FIRE to ring the bell and start the fight. At the end of each round you will see the statistics for the fight so far. Don't worry if your performance is not exactly Championship stuff quite yet! You will quickly learn a fighting strategy and style that is most effective in decking your opponent, but for now just have a bit of fun.

To quit the fight at any stage during the fight press ESCape and select the "Throw in the Towel" icon. Confirm that you really do want to quit by selecting the Thumbs Up icon. This will register a TKO against you and end the contest.

In EXHIBITION mode the boxer's results are not recorded and do not effect his career. Use this mode to "test" your own boxer or maybe try out a friend's champ to see if he matches up to your standards.

During the EXHIBITION fight press the function keys (F1 through to F8) to see the

action from different camera angles or experiment with 1st person views with F9 and F10. You will learn later in this manual how to move the cameras around and how to become a 4D Sports™ Vision movie director.



S P O 4D SPORTS™ BOXING

REFERENCE GUIDE

USER INTERFACE AND PLAY CONTROLS

The game is designed to operate primarily with keyboard or joystick with the optional use of a mouse in the selection screens to "click" on icons.

Keyboard

To select icons and options with the Keyboard, move the flashing cursor box with the arrow keys on the Numeric keypad. Press ENTER or RETURN to confirm the selection.

Joystick

To select options with the Joystick, first select Joystick as a control device from the Game Options Menu using the Keyboard as described above. Use the joystick to move the flashing cursor box and press Fire Button 1 to confirm the selection.

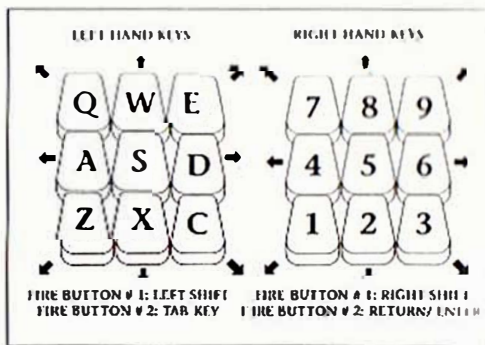
Mouse

To select options with the Mouse, move the arrow with the mouse over the icon you wish to select and "click" with the left button to confirm. Note that the program automatically detects whether a mouse is present and displays the arrow.

Go to the OPTIONS panel from the MAIN MENU to select input devices for each player.

Game Options Panel

You will see a selection panel allowing you to choose the input device for the Red and Blue boxer. Move the cursor box to the icon you wish to select and press ENTER to confirm the decision. In a one player game, leave one Boxer assigned to the Computer icon to indicate that it is being controlled automatically. Select the input device you wish to use from the two joystick and two keyboard options:



Along the bottom of the screen are the icons for Kilograms or Pounds (Metric or Imperial weight system - also used to change between Centimetres and

Feet/Inches for the height measurement) and the icons for changing the number and duration of rounds in a fight. Press ENTER over these icons until the desired time and number are displayed in the icon.

Changing the length of the rounds only effects the EXHIBITION, career fights are always 3 minutes in duration.

Select DONE when you have completed your selections.

GENERAL KEYS

During the fight there are a number of keys that act as "short cuts" to options available through menus:

F1 through to F8 will access the first 8 cameras directly.

F9 and F10 select the 1st person "through the eye" camera view for each boxer.

ESCAPE brings up the control menu during the fight. From here the player can access the camera control menu, 4D Sports™ Vision video replay system and other options. See later in the manual for information on these options and controls.

Whilst in a control panel the ESCAPE key has the same effect as selecting the DONE button.

CTRL P	-	Pause the game.
CTRL S	-	Sound On/Off toggle.
CTRL M	-	Music On/Off toggle.
CTRL X	-	Exit and Quit to DOS

- Note that this has the same effect as "Throwing in the towel" and will mark against you in your career.

The "+" and "-" keys on the top right row of the main Keyboard increase and decrease the Rendering level on the boxers. See the later sections headed "Rendering" and "Frame Rate" for more

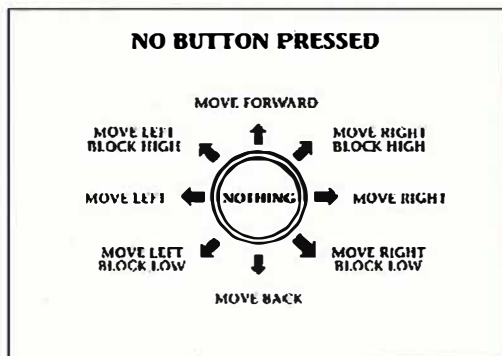
information.

FIGHTING KEYS

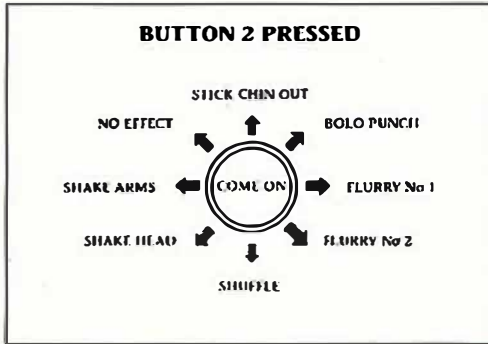
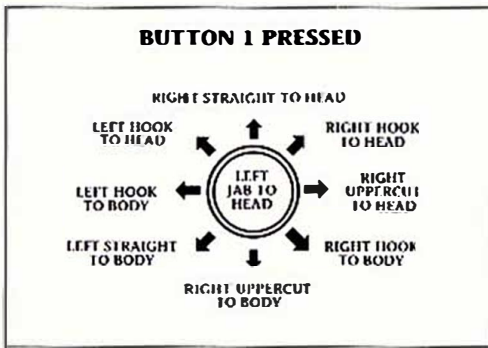
The following shows the boxing and "showboat" moves available during the fight. The moves are the same regardless of whether they are controlled by Keyboard or Joystick. See the OPTIONS menu for information on how to select the correct controlling input device.

The Boxer is capable of a wide variety of moves depending on the situation. For example, the "showboating" moves change depending on whether the opponent is on his feet or not. There is also a secret move to help bring back energy to the dangerously exhausted fighter. We think you should find that one out for yourself.

Each of the eight directionals has three actions associated with it - depending on whether No Button is pressed (NB), Fire Button One (B1) or Fire Button Two (B2).



To move your boxer around the ring use the correct Keyboard or Joystick direction for the selected control device (See OPTIONS PANEL). Use the primary directions (Up, Down, Left and Right) for general movement. Use the diagonals to bring up your guard and move in that direction.



To throw a punch, hold down Fire Button One and then the correct direction from the chart above for the type of punch you want to use. Jab on Fire Button One on its own to jab with the left hand at the opponent.

THE MASTER PANEL

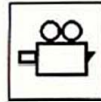
During a fight you can press ESCape to bring up the MASTER PANEL. This allows access to the 4D Sports™ Vision camera and video replay control systems and other functions of the game. This menu can also be accessed by clicking on the CONTROL icon before the fight and between each round. There are eight icons on the MASTER PANEL. From left to right, they are:



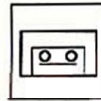
Let's look at these menu options in more detail:



1. **THROW IN THE TOWEL** - terminates the fight as a TKO (Technical Knock Out) against you except if the fight hasn't started yet. This allows you to cancel a fight without penalty - except for maybe incurring your manager's wrath.



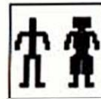
2. **VIEW OPTIONS MENU** - Allows the player to set, position and adjust the 8 user definable cameras.



3. **INSTANT REPLAY MENU** - This icon accesses the 4D Sports™ Vision replay system, allowing the player to review the fight so far and play back portions of the action.



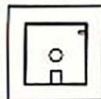
4. **POINT OF VIEW MENU** - Allows quick selection of the viewpoint between action through the cameras or through either of the boxer's eyes.



5. **RENDERING LEVEL** - Here the player selects the Rendering level and playwindow size. See also FRAME RATE.



6. **STATISTICS** - This icon brings up a list of the fight stats recorded for the fight so far and the last round in detail.



7. **SYSTEM PANEL** - From here the player can save and load camera settings and control music and sound effects.



8. **DONE** - Returns you to the previous menu, or directly back to the fight if the menu was accessed during a round.

1) Throw in the Towel - This permits the player to terminate a fight before it has reached its natural conclusion. If you do this, the computer will automatically register a Technical Knock Out against you. If this is done during a MAIN EVENT fight, then this will effect your career standings. This was included to prevent the unscrupulous boxers amongst you from winning fights without going the full distance - no chance to take a dive here!

If the fight has not yet started, you can quit without any penalty whatsoever.

2) View Options - allows the player to enter the VIEW OPTIONS PANEL and manipulate the various camera viewing systems. Once selected, there are seven icons displayed. From left to right these are:



i) Step Up to the next camera in the sequence.



ii) Step Back to the previous camera in the sequence.



iii) Adjust the cameras. See also section on "Adjusting Cameras"



iv) Flying/Fixed camera. This toggles between a camera that can fly around and track the action or is "locked off" in a set position.



v) Cameraman On/Off. This toggles between a camera that is "operated" by an intelligent computer controlled cameraman who tracks the action smoothly as you would see on TV or a fixed camera.



vi) Crowd On/Off. This toggles between a computer generated rendered crowd or a blank background.

Note: when this icon is selected, the camera is automatically fixed and locked off with no cameraman that will not track the action.



vii) Control Room. This icon displays all 9 cameras together and allows you to set up combined camera views that give the best coverage of the ring and the action. Toggle it to return to the main panel.



vii) DONE. Returns you to the MASTER PANEL

3) Instant Replay (4D Sports™ Vision) - The key to the 4D Sports™ series is the ability to really recreate the atmosphere and excitement of a full scale sports event. One of the abilities we have with the 4D Sports™ graphic system is to record the action onto a "Digital" video tape. You can then rewind and re-play sections of the fight to impress your friends with your incredible skill and, more importantly, carefully analyse your opponents strengths and weaknesses before going in for the "kill". The 4D Sports™ Vision instant replay system lets you re-live the last round fought and to rewind and fast forward through the action so you can find the moment of glory (or disaster) that you want to see again.

Once selected, there are eight icons displayed. From left to right, they are:



i) Rewind to the beginning of the round.



ii) Rewind manually. "Hold" this button down until the desired portion of the fight is displayed on screen.



iii) Play



iv) **Frame Advance** - allows the action to be examined step by step to really see the details.



v) **Pause**. Toggle this on and off to freeze and continue the replay.



vi) **Fast Forward manually**. "Hold" this button down until the desired portion of the fight is displayed on screen.



vii) **Fast Forward to end of round**.



viii) **DONE**. Returns you to the MASTER PANEL.



FRAME RATE SLIDER - adjust the slider left and right to increase and decrease the frame rate. 100% is normal speed. A lower figure means slow motion, a higher figure increases the speed. This can be adjusted during the replay.

4) Point of View - From this menu, the player can quickly select the viewpoint from either a camera, the Red boxer or the Blue boxer.

Once selected, there are four icons displayed. From left to right, they are:



i) **Camera View** - shows views from the movable cameras. See also section on "Adjusting Cameras".



ii) **View through Red boxer's eyes** [or use F9 during the fight].



iii) **View through Blue boxer's eyes** [or use F10 during the fight].



iv) **DONE**. Returns you to the MASTER PANEL.

5) Rendering - This menu allows the player to adjust the detail of graphics used to create the boxer's shape and features. This has a fundamental effect on the speed and smoothness of the animation. See also section on FRAME RATE for more information about processor speed and adjusting frame rates to get optimum performance out of the game.

Once selected, there are six icons displayed. From left to right, they are:



i) **Increase detail level**. Adds polygons to the boxers to increase detail level and therefore realism at the expense of frame rate on slower machines.



ii) **Decrease detail level**. This removes polygons from the boxers to reduce the detail level and to increase the frame rate on slower machines.



iii) **AUTO**. This puts an automatic system into operation that selects the optimum graphic level to provide the ideal playing speed and frame rate. Note: this system will operate constantly and will therefore make "unexpected" changes to the graphic level during the fight. This is to compensate for a heavy demand momentarily on your computer's processor by the game for some "hidden" task.



iv) **Decrease Playwindow size**. The smaller the playwindow, the faster the frame rate becomes. On slower machines, it may be necessary to decrease the size slightly in order to get a better game speed.



v) **Increase Playwindow size**. The larger the window, the bigger the scale and the better the

detail, but the slower the frame rate on slower machines.



vi) **DONE**. Returns you to the MASTER PANEL.

6) Statistics - This icon brings up a list of the boxing stats recorded for the fight so far and for the last round in detail.

7) SYSTEM PANEL - From here the player can save and load camera settings and adjust music and sound effects. Once selected, there are six icons displayed. From left to right, they are:



i) **SAVE** Camera Settings. Stores all of the adjustments and settings made to the cameras so that they can be easily recalled the next time you play.



ii) **LOAD** Camera Settings. Recalls a camera set previously stored by the player.



iii) **RESET** Original Settings. Puts the camera positions and types back to the default settings.



iv) **FX** Toggle Sound Effects On/Off. [Also use CTRL S during play]



v) **Music** Toggle Music On/Off. [Also use CTRL M during play]



vi) **DONE**. Returns you to the MASTER PANEL.

8) DONE - Returns you to the top level "Fight or Control" menu, or directly back to the fight if the menu was accessed during a round.

TWO PLAYER MODE

One of the best features of 4D Sports™ Boxing is the ability for two players to fight each other on the same computer.

They can even use the same keyboard.

Select a control input device from the **OPTIONS** panel via the **MAIN MENU** for the two players. Assign the correct joystick or keyboard patch for the player and then proceed to either the **EXHIBITION** or **MAIN EVENT** sections for the fight.

A third person can usefully be employed as 4D Sports™ Vision director - changing camera angles during the round and showing replays and adjusting camera angles between rounds.

ADJUSTING CAMERAS

During the fight, it is possible to access any of the camera angles by simply pressing the associated function key (F1 to F10) for each camera setting. However, it is easy to set up your own camera positions and angles - and of course much more fun than using the presets. Follow the instructions below and you will soon become the best TV director in your street.

To enter the Camera Adjust menu, go into the **MASTER PANEL**. To do this, either press **ESCAPE** during a fight, or select **CONTROLS** from the top level "Fight or Controls" menu.

Once in the **MASTER PANEL** select the **VIEW OPTIONS** icon (second from the left) to enter into the **VIEW OPTIONS** panel. Next select **ADJUST** and you will go into the panel that allows the cameras to be positioned and adjusted by the player. Once selected, there are eight icons displayed. From left to right, they are:



i) **STEP UP** to the next camera in the sequence.



ii) **STEP BACK** to the previous camera in the sequence.



iii) ADJUST the current camera view.



iv) SELECT camera focus on either or both boxers.



v) ZOOM IN.



vi) ZOOM OUT.



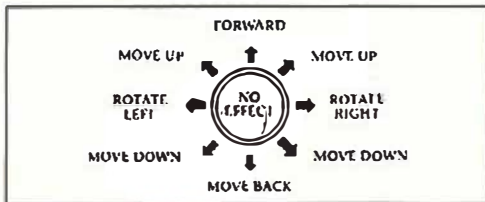
vii) SAVE.



viii) DONE. Returns you to the VIEW OPTIONS PANEL.

To select any camera from the nine available for user definition, move up and down through the cameras with the STEP UP and STEP DOWN icons until the desired camera view is displayed.

Go to the ADJUST icon and press and hold FIRE BUTTON 1 or ENTER. With the button or key still depressed, move around in the 8 directions to adjust the position of the camera with the Joystick or Keyboard. Follow the chart below for the camera moves available:



Using the above moves, it is possible to position the camera anywhere within the 4D Sports™ arena. NOTE: It is not possible to adjust the camera on the F1 key. It is always fixed in the same position.

Next select which boxer, or both, you wish to centre and focus the camera on. Toggle through the SELECT camera focus icon until the desired choice is shown.

Use ZOOM IN to get closer to the action and ZOOM OUT to come back out for a wider camera shot.

Repeat this for all the available cameras until you are happy with the angles and focuses that you have set up. Remember that you can change the settings in the middle of a fight with no penalty to your success if you want to tweak a camera position slightly.

Once the settings are complete, select SAVE to store them for future use.

Select DONE to return to the VIEW OPTIONS PANEL. From here it is possible to set the type of camera and how it follows the action. See the descriptions of the icons in the previous section and also read the section headed FRAME RATE before making your choices.

If you select a camera to be “Flying” then it will track the action smoothly. If a “locked” or static camera is used, then during the fight press the SPACEBAR to re-centre the camera on the action.

Crowds

It is possible to add a textured and rendered crowd into the background behind the ring. NOTE: it is only possible to have a fixed camera and a crowd included together, which is why when you select the Crowd icon, it automatically chooses a fixed camera that has no operator.

With the 4D Sports™ Vision System it is possible to place a camera right inside the ring that flies around with the action. No TV sports show in the world ever gives you the freedom to see the action so close. Mind you don't get hit, though!

FRAME RATE

4D Sports™ Boxing uses mathematically

generated polygons to create the on-screen graphics. Because of the complexity of the programming algorithms required to do the mathematical calculations, polygon graphics take a large proportion of your computer's available processing power. On faster machines with a 286 or 386 processor chip this is not a problem, since there is ample power "in reserve" to handle the most intensive task. However, if you are running the game on a less powerful computer (e.g. one with a clock speed of less than 10mhz) then you may encounter situations in the game where the frame rate of animations and graphics slows down.

There are a number of features built into this game that allow you to speed up the frame rate on your computer. The following is a list of suggestions that we recommend you try in order to get the optimum performance out of this product. However, since different PC's behave in different ways, we suggest you experiment to achieve the optimum frame rate by trying these simple options:

1) Decrease the RENDERING LEVEL of the boxers. This removes polygons from the human figures and therefore the computer has less graphics to calculate for each frame of animation. You can select the AUTO options from the RENDERING menu so that the game decides for you the best rendering level to use.

2) Decrease the playwindow size. This takes the visible screen area down to a more manageable level for slower machines.

3) Cameras. If frame rate is a problem on your machine, then select cameras to have no cameraman and for them to be fixed. This decrease the calculations required for the game to follow the action - thus increasing visible frame rate.

4) LOW and HIGH SIM. From the OPTIONS panel it is possible to select LOW or HIGH simulation level for the game. If LOW sim is selected, it removes a proportion of the artificial intelligence for the opponent boxers. This means there are less calculations to do for the fight and you get a marginally better frame rate.

5) Sound. On slower machines with no sound card, selecting digital sounds through the PC speaker can have an adverse effect on the overall frame rate - especially during sound intensive portions of the fight. If this is a problem, simply select PC Speaker (No Digital Effects) from the SETUP menu.

6) Graphics. As a last resort it is possible to drop down to a lower graphic mode than the one detected by the SETUP and installation program. Although your PC may have a VGA card capable of displaying 256 colour MCGA graphics, your processor may not be able to handle the extra workload of displaying all those colours. In this case, try running the game in EGA mode (or the next lowest graphics mode, whichever is applicable) and playing again. Although you will have lost a slight amount of graphical quality, you will have gained dramatically in frame rate and overall playability.

<p>4D SPORTS™ BOXING - THE CHAMPIONSHIP</p>
--

Once you have tried out a few boxers in the Exhibition match and set up the camera angles it is time for the BIG FIGHT. This where your Boxing career takes off. Make it big and you are going to be a rich man. If you fail...well it will be back to a normal life again - no fast cars, big houses. Yes, you can wave goodbye to the good life and everything that goes with it.

In the 4D Sports™ Boxing Championship your aim is to take your specially created boxer to the top of the Championship Hall of Fame and to the top of the money earning list. But before you can dream the heady heights of stardom and riches you've got some serious fighting to do!

THE GYM

Before you can enter the Championship you must first create your own boxer, and for this you must visit the Gym. From here you "design" your boxer by specifying height, weight and the characteristics of his fighting style and even down to the colour of his baggy satin shorts. A "camp" of up to ten boxers can be held at any one time. If your Gym gets full then you will have to "fire" your least favourite boxer via the DELETE function.

Enter the GYM via the Main Menu. Once inside you will visit the locker room where you can flick through your database of current fighting boxers. Use the NEXT and PREVIOUS buttons to go through them all.

Select HALL OF FAME to view the career progress of your boxers so far so that you can choose the best one for the next fight, or the worst if you need to give someone the boot. Hit any key to return to the locker room.

BOXER CREATION

To add a new boxer to the camp, select CREATE.

This takes you to the 4D Sports™ Boxing Champion Generation Machine.

You will see your brand new boxer (straight out of the box!) strutting his funky stuff to the side of the screen. On the right are a list of options that make

up the Boxer's physique and fighting characteristics.

The cursor box will be flashing over the name option. Christen your boxer with the best name you can think of, even your own! Hit ENTER once you have made your choice.

Next go through HEIGHT, WEIGHT, SPEED, POWER and STAMINA sliders adjusting the value that you think fits for this boxer. There are no hard'n'fast rules here. You can fight with whatever you create - even if it's a 6'6" Monster with 250lbs of rippling torso and a pink vest and shorts. The choice is entirely up to you. It is best to experiment so that you can see exactly how speed, stamina and power ratios change the effectiveness of your boxer.

Notice how the different weight settings put your boxer in a different fighting class. Although heavy weight is the most obvious choice for most people, you will be surprised how fun the little guys can be! And they really move fast!

HINT: Don't go for maximum of one characteristic and spend nothing on the other two. It does not work and anyway you end up with a freaky boxer.

Next choose a head from the available mug shots that you think fits the personality you have created for the boxer. The heads have no relationship with the size of brain, so don't worry if you think your boxer looks a little stupid - remember it's you who is doing the fighting!

Choose a colour scheme for your boxer. But remember that if you have to show this guy in public give him a little dignity with the correct co-ordination of outfits.

Toggle the Hand icon between Left and Right handed depending on your preference and select DONE when you are

happy with your creation.

You can continue to create boxers or you can take your newly made fighter out for a quick "test fight" in the EXHIBITION. Select EXIT to return to the MAIN MENU.

THE CHALLENGE

To enter into a fight against a ranking opponent, select MAIN EVENT and progress to the locker room once more to pick your fighters for the challenge.

Cycle through your camp of boxers until you find the one you want. Note their performance from the Career Statistics indicator on the right hand side. Select DONE when you have made your choice.

From the locker room you will proceed to the Challenge Board where you choose your boxer's international ranking opponent. The ones available to you at this stage of your boxer's career are marked with a star. They will be the ones with a similar ranking and performance to that of your boxer. Use the UP and DOWN arrow icons to move through the list and go to the boxing icon to enter the fight. The reason for the question mark on the icon is that no-one knows who will win, yet!

TRAINING

Before each fight, you can take your boxer through a final session in the gym to really tone him up to perfection. You have a limited amount of training effort that can be spent on any combination of the three disciplines. Move the slider bars to select the levels of training required. The Speed bag increases agility and speed in the ring, the Heavy Bag increases power and the Skipping Rope helps bring stamina to your boxer's fitness. Watch the boxer go through the paces as you select each training type.

Once the training regime has been specified, move to the the DONE icon to progress to the ring and tonight's big fight.

THE BIG FIGHT

Once you have made your challenge, you go to the 4D Sports™ Arena for the evening's fight. You will be introduced by the host to the two boxers competing. After he has finished, you will see the high-level "fight or controls" menu. Click on the gloves to start the fight, or on CONTROLS to adjust cameras, rendering or point of view options.

The bell will ring for the start of the fight and you will start standing in your corner. Move your boxer out into the middle of the ring and engage your opponent. From here on, it's entirely up to you...

THE FIGHT STATUS PANEL

During the fight, at the bottom of the playwindow is the status panel that tells you about you and your opponents remaining energy and power. Keep an eye on these indicators - they are the key to planning your fighting strategy.

The main bar across the screen is the Boxer Proximity Indicator - this shows the distance between the boxers, regardless of camera angle. Use the bar to judge your distance from your opponent. When the bar glows yellow, that indicates that you are within range of his punches - but that also means that he is within range of your fists as well.

The clock shows the remaining time in that round.

FIGHTING HINTS

4D Sports™ Boxing is designed as an

intelligent piece of software that does not require a detailed knowledge of the workings of the game in order to thoroughly enjoy it. The fighting action has a great deal of intelligence built into it and you will soon find yourself making "natural" boxing moves - you will learn your opponents strength and weaknesses and begin to build strategy and flow into the fight - just like a real champ.

However, to help all you would-be champs out there, here are a few hints and tips:

- 1) Use a combination of fighting moves, rather than just one punch repeatedly.
- 2) Learn to use your guard correctly during the fight - whatever happens, never let your guard down totally. Remember also that as you get more tired, the harder it is to keep your guard up.
- 3) Keep moving around the ring. Use all the space available and try and trap your opponent into a corner or against the ropes.
- 4) You will see from his actions when your opponent is getting close to dropping. Wait for your opportunity and then make the most of it - you may never get a second chance and you will have thrown the fight.
- 5) Use the camera angles and video replay system to your advantage: if you want to see exactly why you got floored during the round then examine the replay in slow motion and work out your mistake properly. If you can't see the action clearly then choose a new camera angle or make use of the point of view cameras - they all help you to win.

RETIREMENT

After 40 fights in your Boxer's career your

boxer is nearly ready for retirement. On his 40th fight the 4D Sports™ Boxing Board of Control will review his career and are empowered to remove his fighting license at any time. However, if you continue to win fights and prove your fitness and ability in the ring, then the rules can be bent a little and you can fight on for a few more fights.

TECHNICAL SUPPORT

As a purchaser of a Mindscape software product you are eligible for 90 days of free technical support. You may phone our technical support representatives between 09:30 and 16:30 for instant help, or you may write to them at the address below. When you write in, please include full details of your computer and peripherals including the type of display adapter you have, the type of monitor and details of any sound and game cards attached.

If you think there is a fault in the software, please check your system is correctly configured before contacting Mindscape Technical Services. If you are having trouble with a particular feature of the software, please make sure you read the relevant section in the manual before contacting us - you might find the answer you were looking for.

MINDSCAPE
CUSTOMER SERVICES
THE COACH HOUSE
HOOKLANDS ESTATE
LEWES ROAD, SCAYNES HILL
WEST SUSSEX
RH17 7NG
ENGLAND

TEL(0) 444 831 761
FAX(0) 444 831 688

REMEMBER TO RETURN YOUR REGISTRATION CARD IMMEDIATELY TO US TO QUALIFY FOR TECHNICAL SUPPORT AND OUR PRODUCT INFORMATION SCHEME.

S P O 4D SPORTS™ BOXING

REMERCIEMENTS

CREATION PAR DISTINCTIVE SOFTWARE INC. VANCOUVER, CANADA

CONCEPT ORIGINAL, DON MATTRICK, STAN CHOW

REMERCIEMENTS PARTICULIERS A : CHRIS GRAY

CONCEPTION ET PROGRAMMATION JAY MACDONALD CHRIS TAYLOR RICK FRIESEN

GRAPHISMES ET ANIMATION GERARD DESOUZASON ET MUSIQUE MICHAEL J

SOKYRKA KRIS HATLELID BRIAN PLANK

PRODUCTION PAR PHIL HARRISON POUR MINDSCAPE BRAD GOUR POUR

DSASSURANCE QUALITE THE SOFTWARE TOOLWORKS

SOUS LA DIRECTION DE JACOB SMITH IVAN ALLAN STEVE FRIESEN

CONSEILLER EN BOXE PAUL SAVAGE

MANUEL ET DOCUMENTATION REDIGES PAR PHIL HARRISON

REMERCIEMENTS PARTICULIERS GEOFF HEATH, GARY CARLSTON,

4D SPORTS™ BOXING

©1991 DISTINCTIVE SOFTWARE INC.

TOUS DROITS RESERVES

4D SPORTS™ ET DISTINCTIVE SOFTWARE SONT DES MARQUES DE FABRIQUE DE

DISTINCTIVE SOFTWARE INC., VANCOUVER, CANADA

CE PRODUIT EST EXCLUSIVEMENT DESTINÉ À LA VENTE EN GRANDE BRETAGNE, EN
EUROPE ET EN AUSTRALIE

DISTRBUÉ PAR MINDSCAPE

THE COACH HOUSE

HOOKLANDS ESTATE

LEWES ROAD, SCAYNES HILL

WEST SUSSEX, RH17 7NG

ENGLAND

(0) 444 831 761

S P O **4D** R T S™ B O X I N G

GUIDE DE MISE EN ROUTE RAPIDE

IL VOUS FAUT

Un IBM PC ou 100% compatible avec au moins 512Ko de mémoire pour les cartes Hercules et CGA et 640Ko pour les cartes EGA et VGA. Un processeur plus rapide est recommandé bien que le jeu puisse fonctionner avec seulement 8 Mhz XT avec la carte graphique Hercules. Il est cependant préférable d'utiliser un processeur plus rapide.

Il est conseillé d'utiliser un disque dur et une carte sonore pour rendre l'expérience de 4D™ Sports encore plus intéressante. 4D Sports™ Boxing accepte les cartes sonores Adlib, Sound Blaster, Roland et les effets numériques par l'intermédiaire d'un haut-parleur PC interne.

Le jeu est contrôlé par l'intermédiaire du Clavier, de la Souris ou d'un Joystick. Avec deux joueurs, vous pouvez contrôler le combat par la combinaison clavier/deux Joysticks.

MISE EN PLACE ET INSTALLATION

Insérez la "disquette Programme" de 4D Sports™ Boxing dans votre unité. Placez-vous sur cette unité dès l'invite du DOS (par exemple tapez A: si la disquette se trouve dans l'unité A).

Tapez SETUP et appuyez sur Return.

Le programme Setup détecte automatiquement l'affichage vidéo et la carte sonore de votre ordinateur. La sélection s'affiche entre parenthèses sur le menu. Pour modifier les valeurs de Son ou de Vidéo, déplacez le curseur à l'aide des flèches du haut et du bas et appuyez sur ENTER lorsque vous trouvez sur l'option surlignée. Une liste de valeurs acceptées apparaît. Déplacez la barre de surlignage à l'aide des touches curseur et appuyez sur ENTER pour sélectionner l'option graphique ou sonore choisie dans la liste.

Installation sur disque dur

Sélectionnez "Install game to hard disk (installer jeu sur disque dur)". Suivez les instructions sur l'écran pour la sélection du répertoire et du chemin d'accès dans lesquels vous souhaitez installer le jeu. Le jeu se copie alors sur votre disque dur. NOTE: Toutes les options graphiques et sonores seront de cette façon copiées sur votre disque dur. Une fois l'installation faite, si vous souhaitez modifier le mode graphique, vous pouvez lancer le programme SETUP à partir du répertoire du disque dur.

Après les sélections de mise en place, placez-vous sur "Exit (sortie)" pour enregistrer vos valeurs et retourner à l'invite du DOS.

Jeu à partir de disquettes

Avant de commencer à jouer, nous vous recommandons d'effectuer une copie de sauvegarde de vos disquettes originales et de placer ces dernières en lieu sûr. Il est à noter que les copies de sauvegarde sont autorisées pour la protection de vos propres données mais qu'il est illégal de copier et de distribuer un logiciel sous copyright comme celui-ci.

Vérifiez si vous êtes bien dans l'unité où se trouve la disquette-programme (le plus souvent A:). Tapez FIGHT et appuyez sur ENTER pour lancer le jeu. Une fois que vous avez inséré la disquette de données (Data Disk), vous n'avez plus besoin d'en changer pendant toute la durée du jeu.

Jeu à partir d'un disque dur

Placez-vous sur votre disque dur (en tapant C: et en appuyant sur Enter) puis allez au répertoire dans lequel se trouve 4D Sports™ Boxing (en tapant CD BOXING). Tapez FIGHT et appuyez sur ENTER pour lancer le jeu.

PROCEDURE RAPIDE

Une fois le jeu chargé, un écran de titre et de remerciements apparaît. Appuyez sur une touche quelconque pour vous rendre au menu principal. Pour obtenir un bref aperçu de certaines caractéristiques du jeu, sélectionnez DEMO à l'aide des touches curseur et appuyez sur ENTER pour lancer une démonstration de 4D Sports™ Boxing.

Le Menu Principal

Pour vous déplacer dans ce menu et d'autres dans le jeu, utilisez les touches fléchées du pavé numérique et les touches ENTER ou RETURN pour confirmer la sélection. Dans le manuel, ces touches sont souvent désignées par FEU. Si vous utilisez un joystick, déplacez-vous à l'aide du manche et appuyez sur FEU avec le bouton 1 pour confirmer la sélection. Lorsque le programme détecte une souris

reliée à votre ordinateur, un pointeur s'affiche sur l'écran lorsque vous avez besoin de faire une sélection dans un menu. Déplacez le pointeur sur l'icône choisie et appuyez sur le bouton gauche pour confirmer votre choix. La souris ne peut pas être utilisée pour contrôler le boxeur pendant le combat. Appuyer sur ESC lors de l'affichage d'un écran menu a le même effet que la sélection du bouton DONE.

Déplacez la case clignotante à l'aide des touches curseur sur l'option EXHIBITION. Appuyez sur ENTER pour la sélectionner.

Sélectionnez le boxeur HUMAIN contre lequel vous voulez combattre. Faites défiler les boxeurs disponibles à l'aide des boutons NEXT (suivant) et PREVIOUS (précédent) puis allez sur DONE lorsque vous avez fait votre choix. Sélectionnez ensuite le joueur INFORMATIQUE selon la même méthode. Consultez les statistiques au bas de l'écran. Choisissez un boxeur avec une catégorie similaire ou plus faible que le vôtre pour ne pas vous compliquer la vie.

Vous allez maintenant vous rendre sur le ring pour le combat. L'hôte vous présente au combat et deux icônes apparaissent sur le tableau de statut. Appuyez sur FEU, au-dessus des deux gants, pour commencer le combat.

Etudiez les touches de contrôle dans la partie Guide de référence de ce manuel pour apprendre les divers mouvements de boxe que vous pouvez effectuer. Pour le moment, faites tout ce qui est en votre pouvoir pour envoyer votre adversaire au tapis et lui faire voir les trente-six chandelles. Oubliez la stratégie et amusez-vous tout en vous familiarisant avec la méthode de contrôle et le style des boxeurs.

Appuyez sur FEU pour faire sonner la cloche et commencer le combat. A la fin de chaque round, les statistiques du

combat s'affichent. Ne vous inquiétez pas si votre performance n'est pas encore digne du Championnat ! Vous apprendrez très vite une stratégie de combat et un style qui s'avèreront efficaces pour contrecarrer votre adversaire. Pour le moment, amusez-vous.

Pour quitter le combat à tout moment, appuyez sur ESCape et sélectionnez l'icône "Jet d'éponge". Confirmez que vous voulez vraiment sortir du combat en choisissant l'icône "Pouces vers le haut". Un TKO s'enregistre contre vous et le combat se termine.

En mode EXHIBITION les résultats du boxeur ne sont pas enregistrés et n'ont aucun effet sur sa carrière. Utilisez ce

mode pour "tester" votre boxeur ou peut-être le champion d'un ami pour voir s'il correspond à votre niveau.

Au cours du combat de démonstration (EXHIBITION) appuyez sur les touches de fonction (F1 à F8) pour voir l'action sous différents angles de la caméra ou essayez la vue avec la première personne (touches F9 et F10). Plus loin dans ce manuel, vous apprendrez comment déplacer les caméras et devenir directeur de films 4D Sports™ Vision.



S P O 4D SPORTS™ BOXING

GUIDE DE REFERENCE

INTERFACE D'UTILISATEUR ET CONTROLES DU JEU

Le jeu est conçu pour fonctionner avant tout avec le clavier ou le joystick et la souris en option dans les écrans de sélection pour "cliquer" sur les icônes.

Clavier

Pour sélectionner des icônes et des options, déplacez la case-curseur clignotante à l'aide des touches fléchées du pavé numérique. Appuyez sur ENTER ou RETURN pour confirmer la sélection.

Joystick

Pour sélectionner des options, choisissez

d'abord le Joystick comme mode de contrôle à partir du menu Options de jeu à l'aide du clavier comme décrit ci-dessus. Avec le joystick déplacez la case clignotante et appuyez sur le Bouton 1 Feu pour confirmer la sélection.

Souris

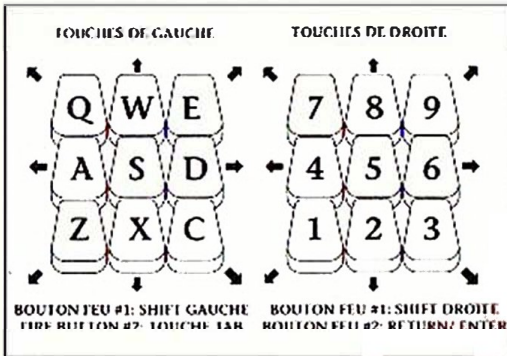
Pour sélectionner les options, déplacez le pointeur au-dessus de l'icône désirée et "cliquez" avec le bouton gauche pour confirmer. Notez que le programme détecte automatiquement la présence d'une souris et affiche le pointeur.

Passez au tableau OPTIONS du MENU PRINCIPAL pour sélectionner les périphériques d'entrée pour chaque

joueur.

Tableau D'options de Jeu

Un tableau de sélection vous permet de choisir le périphérique d'entrée du boxeur Rouge et Bleu. Déplacez la case curseur sur l'icône que vous souhaitez sélectionner et appuyez sur ENTER pour confirmer votre décision. Dans un jeu à un joueur, assignez un Boxeur à l'icône Ordinateur pour indiquer que le contrôle est automatique. Sélectionnez le périphérique d'entrée que vous voulez utiliser à partir des deux options de joystick et de clavier:



Le bas de l'écran affiche les icônes Kilogrammes ou Livres (système Métrique ou Impérial qui sert aussi à passer des mesures de poids à celles de la hauteur) et les icônes permettant de changer le nombre et la durée des rounds dans un combat. Appuyez sur ENTER lorsque vous vous trouvez au-dessus de ces icônes jusqu'à ce que le temps et le nombre désirés s'y affichent.

La modification de la longueur des rounds n'affecte que le mode EXHIBITION. Les reprises durent toujours 3 minutes. Sélectionnez DONE lorsque vous avez terminé vos sélections.

TOUCHES GENERALES

Pendant un combat, certaines touches

sont des "raccourcis" d'options disponibles dans les menus:

Les touches F1 à F8 permettent directement l'accès aux 8 premières caméras.

Les touches F9 et F10 permettent de sélectionner la première personne "dans l'oeil" de la caméra pour chaque boxeur.

ESC fait apparaître le menu de contrôle pendant le combat. Le joueur peut accéder au menu de contrôle de caméra, au système de répétition vidéo 4D Sports™ Vision et aux autres options. Des informations sur ces options et contrôles sont données plus loin dans ce manuel.

Lorsque vous vous trouvez dans le tableau de contrôle, la touche ESC a le même effet que la sélection du bouton DONE.

- CTRL P - Interrompt le jeu.
- CTRL S - Active/désactive le son.
- CTRL M - Active/désactive la musique.
- CTRL X - Sort du jeu et retourne au DOS

- Notez que cette fonction produit le même effet que le "Jet d'éponge" et entravera votre carrière.

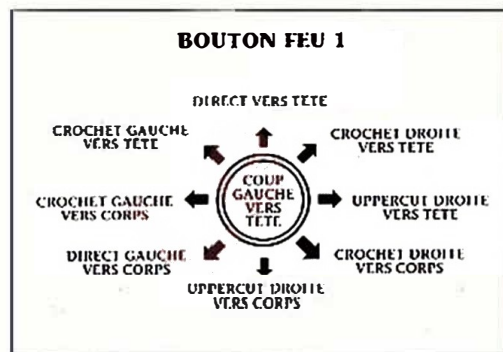
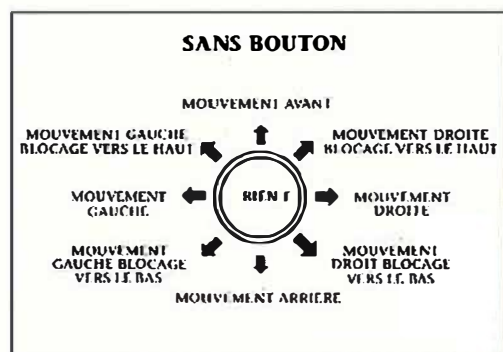
Les touches "+" et "-" dans la rangée supérieure droite du clavier permettent d'augmenter et de diminuer le niveau de réalisme des boxeurs. Voir les sections ci-après intitulées "Illustration" et "Vitesse de transmission" pour plus d'informations.

TOUCHES DE COMBAT

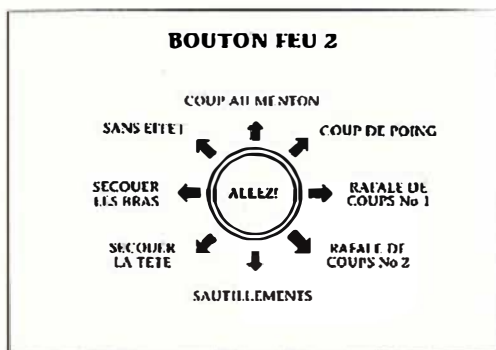
Le tableau suivant montre les mouvements de boxe et de "démonstration" disponibles pendant le combat. Les mouvements sont les mêmes, qu'ils soient contrôlés par le Clavier ou le Joystick. Voir le menu OPTIONS pour plus d'informations sur la sélection du périphérique d'entrée de contrôle correct.

Le Boxeur a une large gamme de mouvements à sa disposition selon la situation. Par exemple, les mouvements de "démonstration" changent selon que le boxeur se trouve sur ses pieds ou non. Il existe aussi un mouvement secret permettant au boxeur exténué de retrouver son énergie. A vous de le trouver.

Chacune des huit directions est associée à trois actions - selon que vous appuyiez ou non sur les options Sans Bouton (NB), Bouton feu 1 (B1) ou Bouton feu 2 (B2) .



Pour déplacer votre boxeur sur le ring, utilisez la direction appropriée sur le Clavier ou à l'aide du Joystick (voir TABLEAU D'OPTIONS). Utilisez les directions primaires (Vers le haut, le Bas, la Gauche et la Droite) pour les mouvements généraux. Utilisez les



diagonales pour faire une esquive et vous déplacer dans cette direction.

Pour lancer un coup, maintenez le bouton feu 1 enfoncé puis utilisez la direction correcte d'après le tableau ci-dessus pour le type de coup que vous voulez utiliser. Pour envoyer un coup droit avec la main gauche, appuyez sur le bouton feu 1.

LE TABLEAU PRINCIPAL

Pendant un combat, vous pouvez appuyer sur ESC pour faire apparaître le TABLEAU PRINCIPAL. Vous pouvez ainsi accéder à la caméra et au système de répétition vidéo 4D Sports™ Vision ainsi qu'à d'autres fonctions du jeu. Vous pouvez aussi accéder à ce menu en cliquant sur l'icône CONTROL avant le combat et entre chaque round. Il existe huit icônes sur le TABLEAU PRINCIPAL, qui sont de la gauche vers la droite :

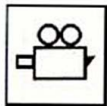


Observons ces options de menu dans le détail:

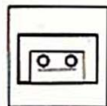


1. THROW IN THE TOWEL (JETER L'EPONGE)- Termine le combat par TKO (KO Technique) contre vous sauf si celui-ci n'a pas encore commencé. Cela vous permet d'annuler un combat sans

pénalité - sauf celle de déclencher la colère de votre manager.



2. VIEW OPTIONS MENU (MENU D'OPTIONS DE VUE) - Permet au joueur de définir, placer et ajuster les 8 caméras définissables par l'utilisateur.



3. INSTANT REPLAY MENU (MENU DE REPETITION INSTANTANEE) - Cette icône permet l'accès au système de répétition 4D Sports™ Vision et le joueur peut revoir l'action et certaines parties de l'action.



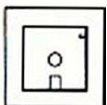
4. POINT OF VIEW MENU (MENU POINT DE VISION) - Permet une sélection rapide du point de vision entre chaque action par la caméra ou les yeux du boxeur.



5. RENDERING LEVEL (NIVEAU D'ILLUSTRATION) Le joueur peut sélectionner le niveau d'illustration et la taille de la fenêtre de jeu. Voir aussi VITESSE DE TRANSMISSION.



6. STATISTICS (STATISTIQUES) - Cette icône fait apparaître une liste des statistiques de combat enregistrée jusqu'à présent ainsi que le dernier round en particulier.



7. SYSTEMS PANEL (TABLEAU DE SYSTEME) - Le joueur peut enregistrer et charger les valeurs de caméra et contrôler la musique et les effets sonores.



8. DONE (PRET) - Vous ramène au menu précédent ou directement au coeur du

combat si vous avez accédé à ce menu pendant un round.

1) Throw in the Towel - Cette option permet au joueur de terminer un combat avant que celui-ci n'arrive à sa conclusion logique. En faisant ceci, l'ordinateur enregistre automatiquement un TKO contre vous. Si cela se passe au cours d'une EPREUVE IMPORTANTE, vos positions de carrière en seront affectées. Ainsi, les boxeurs sans scrupules ne peuvent pas gagner sans disputer un combat d'un bout à l'autre - aucune chance de se dérober !

Si le combat n'a pas encore commencé, vous pouvez en sortir sans pénalité.

2) View Options - Permet au joueur d'entrer dans le TABLEAU D'OPTIONS DE VUE et de manipuler les divers systèmes de visualisation par caméra. Sept icônes s'affichent de la gauche vers la droite :



i) Remonter vers la caméra suivante dans la séquence.



ii) Revenir vers la caméra précédente dans la séquence.



iii) Ajuster les caméras. Voir aussi partie "Ajustement des caméras".



iv) Flying/fixed camera (caméra volante/fixe). Active/désactive une caméra qui se déplace et poursuit l'action ou est "verrouillée" sur une position définie.



v) Cameraman On/Off. Active/désactive une caméra qui est manipulée par un caméraman intelligent contrôlé par ordinateur qui poursuit l'action aussi facilement que vous pourriez le voir à la télévision ou sur une caméra fixe.

vi) Crowd On/Off.
Active/désactive un public
généralisé par ordinateur ou un
arrière-plan vide.

Note: Lorsque cette icône est
sélectionnée, la caméra est fixée
et verrouillée automatiquement
sans caméraman pour filmer
l'action.

vii) Control Room. Cette icône
affiche les 9 caméras et vous
permet de définir des vues de
caméra combinées vous
permettant une meilleure
couverture du ring et de l'action.
Désactivez-la pour retourner au
tableau principal.



vii) DONE. Vous ramène au
TABLEAU PRINCIPAL.

3) Répétition instantanée (4D Sports™ Vision) - La clé de la série 4D Sports™ repose sur son aptitude à recréer réellement l'atmosphère et l'excitation d'un événement sportif à grande échelle. L'une des aptitudes reliée au système graphique de 4D Sports™ consiste à enregistrer l'action sur une cassette vidéo "Digital". Vous pouvez ensuite la rembobiner et rejouer certaines parties du combat pour impressionner vos amis et surtout pour analyser attentivement les points forts et les faiblesses de vos adversaires avant de vous lancer dans l'action. Le système de répétition instantanée 4D Sports™ /vision vous permet de revivre le dernier round joué et de faire défiler rapidement l'action pour trouver le moment de gloire (ou de catastrophe) que vous souhaitez revoir.

Une fois cette option sélectionnée, huit icônes s'affichent. De la gauche vers la droite, il s'agit de:



i) Rewind to the beginning of the round - rembobinez vers le début du round.



ii) Rewind manually (réembobinez manuellement). "Maintenez" ce bouton enfoncé jusqu'à ce que la partie du combat désirée s'affiche sur l'écran.



iii) Play (jeu)



iv) Frame advance (avancée de cadre) - permet d'examiner l'action étape par étape pour voir les détails en profondeur.



v) Pause. Activez et désactivez cette option pour immobiliser et continuer la répétition.



vi) Fast Forward manually (avance rapide manuelle). "Maintenez" ce bouton enfoncé jusqu'à ce que la partie souhaitée s'affiche sur l'écran.



vii) Fast Forward to end of round - Avance rapide vers la fin du round.



viii) DONE. Vous ramène au TABLEAU PRINCIPAL.

REGLETTE DE VITESSE DE TRANSMISSION - ajustez la réglette vers la gauche ou la droite pour augmenter et diminuer la vitesse de transmission du cadre. 100% est la vitesse normale. Un nombre moins élevé signifie une animation lente tandis qu'un nombre plus élevé augmente la vitesse. Vous pouvez procéder au réglage pendant la répétition.

4) Point of View - De ce menu, le joueur peut rapidement sélectionner le point de vision d'une caméra, du boxeur Rouge ou du boxeur Bleu. Une fois cette

option sélectionnée, quatre icônes apparaissent de la gauche vers la droite :



i) Camera View - montre les vues des caméras mobiles. Voir aussi la partie consacrée à "l'ajustement des caméras".



ii) Vue par les yeux du boxeur Rouge [ou F9 pendant le combat].



iii) Vue par les yeux du boxeur Bleu [ou F10 pendant le combat].



iv) DONE. vous ramène au TABLEAU PRINCIPAL.

5) Rendering - Ce menu permet au joueur d'ajuster le détail des graphismes utilisés pour créer la forme et les caractéristiques du boxeur. Il a un effet fondamental sur la vitesse et la régularité de l'animation. Voir aussi la partie VITESSE DE TRANSMISSION pour davantage d'informations sur la vitesse du processeur et l'ajustement de la vitesse des cadres afin d'obtenir une performance optimale du jeu. Une fois cette option sélectionnée, six icônes s'affichent de la gauche vers la droite :



i) Increase detail level (augmenter le niveau de détail). Ajoute des polygones aux boxeurs pour augmenter le niveau de détail et par conséquent, le réalisme aux dépens de la vitesse de cadres sur les appareils plus lents.



ii) Decrease detail level (diminuer le niveau de détail). Retire des polygones du boxeur pour réduire le niveau de détail et augmenter la vitesse de cadre sur les appareils plus lents.



iii) AUTO. Lance un système automatique qui sélectionne le niveau graphique le meilleur pour fournir la vitesse de jeu et celle de transmission idéales. Note: Ce système fonctionne sans interruption et effectuera donc des modifications "inattendues" sur le niveau graphique pendant le combat. Ceci pour compenser momentanément les efforts énormes que le jeu demande au processeur de votre ordinateur pour une tâche "cachée".



iv) Decrease Playwindow size (diminuer taille de fenêtre de jeu). Plus la fenêtre de jeu est petite, plus la vitesse de transmission augmente. Sur les appareils plus lents, il peut être nécessaire de diminuer légèrement la taille pour obtenir une meilleure vitesse de jeu.



v) Increase Playwindow size (augmenter taille de fenêtre de jeu). Plus la fenêtre est grande, plus l'échelle augmente et meilleur est le détail mais plus lente est la vitesse de transmission sur les appareils plus lents.



vi) DONE. Vous ramène au TABLEAU PRINCIPAL.

6) Statistics. Cette icône fait apparaître une liste de statistiques de boxe enregistrées jusqu'à présent pour le combat et pour le dernier round en particulier.

7) SYSTEM PANEL - C'est ici que le joueur peut enregistrer et charger des valeurs de caméra et régler la musique et les effets sonores. Une fois cette option sélectionnée, six icônes s'affichent, qui sont de la gauche vers la droite :



i) **SAVE** Camera Settings.
Enregistre tous les réglages et toutes les valeurs apportés aux caméras pour que l'on puisse les rappeler facilement lors du prochain jeu.



ii) **LOAD** Camera Settings.
Rétablit une valeur de caméra précédemment enregistrée par le joueur.



iii) **RESET** Original Settings.
Remplace les positions et les types de caméra sur leurs valeurs par défaut.



iv) **Toggle Sound Effects On/Off** - Active/désactive les effets sonores. [Utilisez aussi CTRL S pendant le jeu]



v) **Toggle Music On/Off** - Active/désactive la musique. [Utilisez aussi CTRL M pendant le jeu]



vi) **DONE**. Vous ramène au TABLEAU PRINCIPAL.

8) DONE - Vous ramène au menu du niveau supérieur "Combat ou Contrôle" ou directement au combat si vous avez accédé à ce menu pendant un round.

MODE DEUX JOUEURS

Deux joueurs peuvent s'affronter sur le même ordinateur : c'est l'une des meilleures caractéristiques de 4D Sports™ Boxing. Ils peuvent même utiliser un clavier commun.

Sélectionnez un périphérique de contrôle du tableau d'OPTIONS par l'intermédiaire du MENU PRINCIPAL pour les deux joueurs. Attribuez le joystick ou le clavier approprié au joueur puis allez vers les sections EXHIBITION ou MAIN EVENT

pour le combat.

Une troisième personne peut faire office de directeur de 4D Sports™ Vision, pour modifier les angles de caméra pendant un round et montrer les répétitions et régler les angles de caméra entre les rounds.

REGLAGE DES CAMERAS

Pendant le combat, il est possible d'accéder à un angle de caméra en appuyant simplement sur la touche de fonction associée (de F1 à F10) à chaque valeur de caméra. Cependant, il est simple de définir vos propres positions et angles de caméras ce qui est bien sûr, plus amusant que d'utiliser les valeurs prédéfinies. Suivez les instructions ci-dessous et vous deviendrez très vite le meilleur directeur de télévision de votre quartier.

Pour entrer dans le menu Réglage de caméra, rendez-vous au TABLEAU PRINCIPAL. Appuyez soit sur ESC pendant un combat ou sélectionnez CONTROLS du premier menu "Combat ou Contrôles".

Une fois dans le TABLEAU PRINCIPAL, sélectionnez l'icône D'OPTIONS DE VUES (deuxième à partir de la gauche) pour pénétrer dans le tableau VIEW OPTIONS. Sélectionnez ADJUST et vous vous retrouverez dans le tableau qui permet aux caméras d'être placées et réglées par le joueur. Une fois cette option sélectionnée, huit icônes s'affichent de la gauche vers la droite :



i) **STEP UP** : vers la caméra suivante dans la séquence.



ii) **STEP BACK** : vers la caméra précédente dans la séquence.



iii) **ADJUST** : vue en cours de la caméra.



iv) **SELECT** : focus de la caméra sur l'un ou les deux boxeurs.



v) **ZOOM IN** : Agrandissement.



vi) **ZOOM OUT** : Réduction.



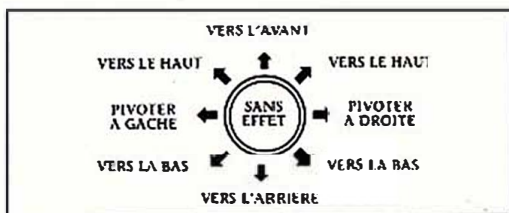
vii) **SAVE** : Enregistrer.



viii) **DONE**. Vous ramène au **TABLEAU D'OPTIONS DE VUES**.

Pour sélectionner une caméra parmi les neuf disponibles et les redéfinir, faites défiler les caméras vers le haut et le bas à l'aide des icônes **STEP UP** et **STEP DOWN** jusqu'à ce que la vue de caméra choisie s'affiche.

Rendez-vous sur l'icône **ADJUST** et appuyez sur le bouton feu 1 ou sur **ENTER** tout en maintenant ces touches enfoncées. En continuant d'appuyer sur ces touches, déplacez-vous dans les 8 directions pour régler la position de la caméra avec le joystick ou le clavier. Suivez le tableau ci-dessous pour voir les mouvements possibles de la caméra :



Avec les mouvements ci-dessus, il est possible de placer la caméra n'importe où dans l'arène de **4D Sports™**. **NOTE**: Il n'est pas possible de régler la caméra sur la touche **F1**. Celle-ci est toujours fixée dans la même position.

Sélectionnez ensuite le(s) boxeur(s) sur le(s)quel(s) vous souhaitez centrer et mettre la caméra au point.

Activez/désactivez l'icône de mise au point de caméra, **SELECT**, jusqu'à ce que votre choix apparaisse.

Utilisez **ZOOM IN** pour vous rapprocher de l'action et **ZOOM OUT** pour en sortir et obtenir un champ de vision plus large.

Répétez cette procédure pour toutes les caméras disponibles jusqu'à ce que vous soyez satisfait des angles et des mises au point que vous avez définis. Rappelez-vous que vous pouvez modifier les valeurs en cours de combat sans pénalité pour votre succès si vous voulez alterner légèrement une position de caméra.

Une fois les valeurs définies, sélectionnez **SAVE** pour les enregistrer et vous en servir plus tard.

Sélectionnez **DONE** pour retourner au **TABLEAU D'OPTIONS DE VUES**. Vous pouvez y définir le type de caméra et sa manière de suivre l'action. Voir les descriptions des icônes dans la partie précédente. Lisez aussi la partie intitulée **VITESSE DE TRANSMISSION** avant de faire vos choix.

Si vous sélectionnez une caméra "volante", celle-ci suivra l'action

régulièrement. Si une caméra "verrouillée" ou statique est utilisée, appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT pendant le combat pour la recentrer sur l'action.

Spectateurs

Il est possible d'ajouter un public particulier ou illustré comme arrière-plan à proximité du ring. NOTE: Il ne peut y avoir qu'une caméra fixée avec un public. C'est pourquoi lorsque vous sélectionnez l'icône Public, une caméra fixée sans opérateur est automatiquement sélectionnée.

Avec le système 4D Sports™ Vision, il est possible de placer directement sur le ring une caméra qui se déplace suivant l'action. Aucun programme sportif télévisé dans le monde ne vous donne la liberté de voir l'action d'aussi près. Prenez garde aux coups !

VITESSE DE TRANSMISSION

4D Sports™ Boxing utilise des polygones générés mathématiquement pour créer les graphismes sur l'écran. A cause de la complexité des algorithmes de programmation nécessaires aux calculs mathématiques, les graphismes polygones prennent une large proportion de la puissance de traitement disponible sur votre ordinateur. Sur les ordinateurs les plus rapides ayant une puce processeur 286 ou 386, cela n'est pas un problème étant donné qu'ils sont assez puissants pour exécuter la tâche la plus complexe. Cependant, si vous lancez le jeu sur un ordinateur moins puissant (par exemple un ordinateur ayant une vitesse de processeur inférieure à 10 Mhz), vous risquez de vous retrouver dans des situations au cours du jeu où la vitesse de transmission des animations et graphismes ralentit.

Un certain nombre de caractéristiques incorporées dans le jeu vous permettent

d'accélérer la vitesse de transmission de votre ordinateur. Voici quelques conseils pour obtenir une performance optimale de ce produit. Cependant, comme le comportement change selon le PC, nous vous suggérons d'essayer d'obtenir une vitesse de transmission élevée à l'aide des options suivantes:

1) Diminuer le NIVEAU D'ILLUSTRATION des boxeurs. Des polygones sont ainsi retirés des silhouettes humaines et l'ordinateur a donc moins de graphismes à calculer pour chaque cadre d'animation. Vous pouvez sélectionner les options AUTO du menu RENDERING pour que le jeu décide pour vous du meilleur niveau d'illustration à utiliser.

2) Réduire la taille de la fenêtre de jeu. La zone d'écran visible est ainsi réduite à un niveau plus facile à gérer pour les ordinateurs plus lents.

3) Caméras. Si la vitesse de transmission pose un problème à votre ordinateur, sélectionnez les caméras sans caméraman et fixes. Les calculs nécessaires pour que le jeu suive l'action diminuent et la vitesse de transmission augmente.

4) SIMULATION FAIBLE et ELEVEE. A partir du tableau d'options, il est possible de sélectionner un niveau de simulation FAIBLE ou ELEVE pour le jeu. Si vous choisissez le premier, une partie de l'intelligence artificielle des boxeurs adversaires est retirée. Cela veut dire qu'il y a moins de calculs à faire pendant le combat et que vous obtenez une vitesse de transmission marginalement meilleure.

5) Son. Sur les ordinateurs plus lents sans carte sonore, la sélection de sons numériques par l'intermédiaire d'un haut-parleur PC peut avoir un effet sur la vitesse de transmission générale surtout au cours des sections du combat où le son est intensif. S'il y a un problème,

sélectionnez simplement PC Speaker (Sans effets digitalisés) du menu SETUP.

6) Graphismes. En dernier ressort, il est possible de régresser sur un mode graphique plus bas que celui détecté par le programme SETUP et d'installation. Bien que votre PC possède peut-être une carte graphique VGA pouvant afficher les graphismes MCGA de 256 couleurs, il est possible que votre processeur ne puisse pas exécuter la tâche supplémentaire d'afficher toutes ces couleurs. Dans ce cas, essayez de lancer le jeu en mode EGA (ou le prochain mode graphique le plus bas) et de rejouer. Malgré une légère perte en qualité graphique, vous y gagnerez beaucoup en vitesse de transmission et surtout en jouabilité.

4D SPORTS™ BOXING - LE CHAMPIONNAT

Une fois que vous avez essayé quelques boxeurs dans le match de démonstration et défini les angles de caméras, l'heure est venue pour le GRAND COMBAT. C'est là que votre carrière de Boxeur commence. Réussissez-la et vous deviendrez un homme riche. Si vous échouez...vous retournerez simplement à la vie normale - sans voitures rapides ni grandes maisons. Eh oui. Vous pouvez dire adieu à la bonne vie et à tout ce qu'elle sous-entend.

Dans le championnat 4D Sports™ Boxing, votre but est d'amener votre création, le boxeur, en tête du Hall de la Gloire des Champions et de la liste des plus gros salaires. Mais avant de pouvoir rêver de célébrité et de richesses, vous avez du pain sur la planche !

LE GYMNASSE

Avant de pouvoir participer au Championnat, vous devez tout d'abord créer votre propre boxeur et pour cela,

vous rendre au Gymnase. Vous y confectionnerez votre boxeur en spécifiant sa hauteur, son poids et son style de combat et la couleur de son short en satin. Vous pouvez avoir une "troupe" d'au plus dix boxeurs à la fois. Si votre Gymnase est trop plein, vous devrez "licencier" votre boxeur le moins favori à l'aide de la fonction d'effacement, DELETE.

Entrez dans le Gymnase par le menu principal. Une fois dedans, visitez le vestiaire où vous pouvez consulter votre base de données concernant les boxeurs actuellement en combat. Faites défiler la liste à l'aide des boutons NEXT et PREVIOUS.

Sélectionnez HALL OF FAME pour voir les progrès de carrière de vos boxeurs jusqu'à ce jour et pouvoir choisir le meilleur pour le combat suivant ou le pire si vous voulez mettre quelqu'un à la porte. Appuyez sur une touche quelconque pour retourner au vestiaire.

CREATION DE BOXEUR

Pour ajouter un nouveau boxeur à la troupe, sélectionnez CREATE.

Vous passez à l'appareil de production de champions de 4D Sports™ Boxing.

Vous pourrez apercevoir votre boxeur flambant neuf (hors de la case!) en train de se pavaner sur le côté de l'écran. A droite, se trouve une liste d'options caractérisant la morphologie du boxeur et ses aptitudes au combat.

La case curseur clignote sur l'option de nom. Baptisez votre boxeur du meilleur nom auquel vous puissiez penser, même le vôtre! Appuyez une fois sur ENTER dès que vous avez choisi.

Faites ensuite défiler les réglettes HEIGHT (hauteur), WEIGHT (poids), SPEED

(vitesse), POWER (puissance) et STAMINA (énergie) pour ajuster la valeur qui, selon vous, correspond à votre boxeur. Il n'y a pas de règles. Vous pouvez combattre avec votre créature même s'il s'agit d'un monstre de plus de 6 pieds avec un torse de 250 livres et une veste et un short rose. Le choix vous appartient entièrement. Il vaut mieux vous entraîner pour que vous puissiez voir exactement comment les taux de vitesse, d'énergie et de puissance modifient l'efficacité de votre boxeur.

Remarquez que les différentes valeurs de poids placent votre boxeur dans une catégorie de combat différente. Bien que le poids lourd soit le choix le plus évident pour la plupart des gens, vous serez surpris de voir combien les poids légers sont amusants! Et ils avancent vraiment vite!

CONSEIL : Ne misez pas tout sur une seule caractéristique et rien sur les deux autres. Cela ne marche pas et vous risquez de finir avec un boxeur bizarre.

Choisissez ensuite une tête parmi les profils disponibles qui, d'après vous, collent à la personnalité donnée à votre boxeur. Les têtes n'ont aucune corrélation avec la taille du cerveau, aussi ne vous inquiétez pas de savoir si votre boxeur a l'air stupide ou non. N'oubliez pas que c'est vous qui combattez!

Choisissez un schéma de couleurs pour votre boxeur. Rappelez-vous cependant que si vous devez montrer ce gars en public, il faut lui donner une certaine dignité en l'affublant plus ou moins correctement.

Activez l'icône Main, Gauche ou Droite, selon votre préférence et sélectionnez DONE lorsque vous êtes satisfait de votre création.

Vous pouvez continuer à créer des boxeurs ou produire votre création dans un match de démonstration pour le tester

rapidement. Sélectionnez EXIT pour retourner au menu principal.

LE CHALLENGE

Pour entrer en combat contre un adversaire de même catégorie, sélectionnez MAIN EVENT et rendez-vous vers le vestiaire une fois de plus pour choisir vos adversaires pour le challenge.

Faites défiler la liste de votre troupe de boxeurs jusqu'à ce que vous trouviez celui que vous voulez. Notez ses performances dans l'indicateur de statistiques de carrière à droite. Sélectionnez DONE lorsque vous avez fait votre choix.

Dans le vestiaire, choisissez l'adversaire de catégorie internationale de votre boxeur sur le tableau de Challenge. Ceux qui sont à votre disposition à ce stade de la carrière de votre boxeur sont indiqués par une étoile. Ils auront la même catégorie et les mêmes performances que le vôtre. Utilisez les flèches DU HAUT et DU BAS pour faire défiler la liste et vous rendre sur l'icône de boxe pour passer en combat. Le point d'interrogation sur l'icône signifie que nul ne sait encore qui gagnera!

ENTERTAINMENT

Avant chaque combat, vous pouvez amener votre boxeur dans une séance finale au gymnase pour le perfectionner. Des efforts limités d'entraînement peut être faits au cours d'une combinaison de trois disciplines. Déplacez les réglages pour sélectionner les niveaux d'entraînement nécessaires. Le sac de Vitesse permet d'augmenter l'agilité et la vitesse dans le ring, le Punching ball augmente la puissance et la Corde à Sauter permet de donner plus d'énergie à votre boxeur. Observez l'avancée du boxeur au fur et à mesure que vous sélectionnez chaque type d'entraînement.

Une fois le niveau d'entraînement spécifié, placez-vous sur l'icône DONE pour avancer sur le ring et commencer le grand combat de ce soir.

LE GRAND COMBAT

Une fois que vous avez fait votre challenge, rendez-vous dans l'arène de 4D Sports™ Boxing pour le combat du soir. Vous serez présenté par l'animateur à l'autre boxeur. Ensuite, un menu de haut niveau de "combat ou contrôle" apparaît. Cliquez sur les gants pour commencer le combat ou sur CONTROLS pour régler les caméras, l'illustration ou les options de points de vision.

La cloche sonnera pour indiquer le début du combat et vous commencerez debout dans votre coin. Amenez votre boxeur vers le milieu du ring et attaquez votre adversaire. De là, à vous de jouer!

LE TABLEAU DE STATUT DU COMBAT

Pendant le combat, au bas de la fenêtre de jeu se trouve le tableau de statut indiquant l'énergie et la puissance restantes de votre boxeur et de son adversaire. Ne perdez pas ces indicateurs de vue. Ils constituent la clé de l'organisation de votre stratégie.

La barre principale en travers de l'écran correspond à l'indicateur de proximité du boxeur pour indiquer la distance entre les boxeurs sans tenir compte de l'angle de la caméra. Utilisez la barre pour juger de la distance par rapport à votre adversaire. Lorsque la barre brille en jaune, cela veut dire que vous vous trouvez à sa portée, mais veut qu'il se trouve à proximité de vos poings.

L'horloge indique le temps restant pour ce round.

CONSEILS POUR LE COMBAT

4D Sports™ Boxing est conçu sous forme de logiciel intelligent qui ne nécessite pas de connaissance approfondie du déroulement du jeu ce qui vous permet de l'apprécier davantage. L'action de combat est accompagnée d'une grande subtilité et vous vous rendrez rapidement compte que vous faites des mouvements de boxe naturels. Vous apprendrez la force et les faiblesses de vos adversaires et commencerez à construire une stratégie et à vous familiariser avec le combat - comme un vrai champion.

Cependant, pour aider tous les soi-disant champions, voici quelques conseils et tuyaux :

- 1) Utilisez une combinaison de mouvements de combat plutôt qu'un punch plusieurs fois.
- 2) Apprenez à utiliser correctement votre esquive pendant le combat - quoi qu'il arrive, ne le laissez jamais totalement tomber. Rappelez-vous aussi que plus vous êtes fatigué, plus il est difficile de tenir votre esquive.
- 3) Avancez sur le ring. Utilisez tout l'espace disponible et essayez de piéger votre adversaire dans un coin ou dans les cordes.
- 4) Vous saurez d'après ses actions quand votre adversaire est sur le point de tomber. Attendez l'occasion et profitez-en. Vous risquez de ne pas avoir une seconde chance et vous aurez gâché le combat.
- 5) Utilisez les angles de la caméra et le système de répétition vidéo à votre avantage: si vous voulez voir exactement pourquoi vous vous êtes retrouvé sur le tapis, examinez la répétition au ralenti et étudiez vos erreurs. Si vous ne pouvez pas voir l'action clairement, choisissez un nouvel angle de caméra ou utilisez les caméras de point de vision. Tous vous

aident à gagner.

RETRAITE

Après 40 combats dans la carrière de votre boxeur, celui-ci est prêt pour la retraite.

Au cours de son 40ème combat, le conseil de contrôle de 4D Sports™ Boxing passe sa carrière en revue et peut lui retirer sa licence à tout moment. Cependant, si vous continuez à gagner des combats et prouvez votre condition et aptitude sur le ring, les règles peuvent être légèrement assouplies et vous pouvez faire quelques combats de plus.

ASSISTANCE TECHNIQUE

En tant qu'acheteur d'un produit de Mindscape, vous pouvez bénéficier d'une assistance technique gratuite pendant 90 jours. Vous pouvez téléphoner à nos représentants techniques de 9h30 à 16h30 pour une assistance instantanée ou leur écrire à l'adresse ci-dessous. Lorsque vous écrivez, merci de fournir tous les détails concernant votre ordinateur et ses périphériques y compris le type d'adaptateur graphique, le type de moniteur et les détails des cartes de son et de jeu qui l'accompagnent.

Si vous pensez qu'il y a un défaut dans le logiciel, vérifiez si votre système est correctement configuré avant de contacter les services techniques de Mindscape. Si vous avez des problèmes avec une fonction particulière, veillez à bien lire la partie correspondante du manuel avant de nous contacter. Vous risquez d'y trouver la réponse.

MINDSCAPE
TECHNICAL SERVICES
THE COACH HOUSE
HOOKLANDS ESTATE
LEWES ROAD
SCAYNES HILL
WEST SUSSEX
RH17 7NG
ENGLAND

TEL(0) 444 831 761
FAX(0) 444 831 688

N'oubliez pas de retourner votre
carte d'enregistrement
immédiatement pour bénéficier de
notre assistance technique et de
notre programme d'information
produit.

S P O R T S™ B O X I N G

DIE MITWIRKENDEN

ENTWICKELT VON DISTINCTIVE SOFTWARE INC., VANCOUVER, CANADA

ORIGINALKONZEPT DON MATTRICK STAN CHOW

WITH THANKS TO CHRIS GRAY

DESIGN UND PROGRAMMIERUNG JAY MACDONALD CHRIS TAYLOR RICK FRIESEN

GRAPHIK UND ANIMATION GERARD DESOUZA

SOUND UND MUSIK MICHAEL J SOKYRKA KRIS HATLELID BRIAN PLANK

HERSTELLUNG PHIL HARRISON FOR MINDSCAPE BRAD GOUR FÜR

DSIQUALITÄTSKONTROLLE THE SOFTWARE TOOLWORKS

UNTER LEITUNG VON JACOB SMITH IVAN ALLAN STEVE FRIESEN

BOXSPORT-BERATER PAUL SAVAGE

ORIGINALHANDBUCH UND DOKUMENTATION PHIL HARRISON

ÜBERSETZUNGEN: ALPHA CRC, CAMBRIDGE

MIT SPEZIELLEM DANK AN GEOFF HEATH GARY CARLSTON

4D SPORTS™ BOXING

©1991 DISTINCTIVE SOFTWARE INC.

ALLE RECHTE VORBEHALTEN

4D SPORTS™ AND DISTINCTIVE SOFTWARE SIND WARENZEICHEN VON

DISTINCTIVE SOFTWARE INC., VANCOUVER, CANADA

DIESES PRODUKT IST AUSSCHLIEßLICH FÜR DEN VERKAUF IN EUROPA UND
AUSTRALIEN VORGESEHEN.

DISTRIBUTED BY MINDSCAPE

THE COACH HOUSE, HOOKLANDS ESTATE, LEWES ROAD, SCAYNES HILL,

WEST SUSSEX RH17 7NG, ENGLAND

+ 44 (0)444 831 761

S P O **4D** R T S TM B O X I N G

QUICK-START-ANLEITUNG

BENÖTIGTE HARDWARE

Ein IBM PC oder 100% kompatibler Rechner mit wenigstens 512K RAM für Hercules und CGA und 640K für EGA und VGA. Ein schneller Mikroprozessor wird empfohlen, aber das Spiel läuft durchaus auch mit einem 8MHz Prozessor (mit Hercules-Grafik).

Des weitern empfehlen wir eine Festplatte und eine Sound-Karte für Leute, die in den vollen Genuß der 4D SportsTM Erfahrung kommen wollen. 4D SportsTM Boxing unterstützt Adlib, Sound Blaster, Roland und Digi-Effekte über den internen PC-Lautsprecher.

Zur Spielsteuerung kann man die Tastatur, die Maus oder einen Joystick benutzen. 2-Spieler-Partien können über eine Kombination von Tastatur und bis zu zwei Joysticks gesteuert werden.

KONFIGURATION UND INSTALATION

Legen Sie die 4D SportsTM Boxing "Program Disk" in das Diskettenlaufwerk. Geben Sie nach dem DOS-Prompt den Kennbuchstaben des betreffenden Laufwerks ein (also z.B. A., wenn Sie die Diskette in A eingelegt haben).

Geben Sie SETUP ein und drücken Sie die RETURN-Taste.

Das Setup-Programm erkennt von selbst den Typ des Video-Displays und der Soundkarte in Ihrem Computer. Im Menü ist die aktuelle Einstellung in Klammern angezeigt. Zum Verändern der Sound- oder Video-Einstellungen fahren Sie den Cursor mit den Auf- und Abwärtsfeiltasten auf die gewünschte Option, um diese zu markieren, und drücken dann zur Auswahl ENTER. Dadurch erscheint eine Liste mit den möglichen Einstellungen. Bewegen Sie den Auswahlbalken mit den Cursortasten und drücken Sie ENTER, um die gewünschte Sound- oder Grafik-Option zu wählen.

Überspielen auf Festplatte

Wählen Sie die Option "Install game to hard disk" und befolgen Sie dann die Anleitungen auf dem Bildschirm zur Auswahl des Verzeichnisses und des Pfades für die Installation des Programms. Das Spiel wird dann kopiert. HINWEIS: Dies kopiert alle Grafik- und Sound-Optionen auf Ihre Festplatte. Wenn diese einmal installiert sind und Sie den Grafikkodus wechseln möchten, können Sie das SETUP-Programm aus dem Verzeichnis auf der Festplatte aufrufen.

Sobald Sie die gewünschten Einstellungen vorgenommen haben, gehen Sie zu "Exit". Dies bewirkt, daß die Einstellungen gespeichert werden, und schaltet auf das DOS-Prompt zurück.

Ab Diskette spielen

Am besten ist es, Sie fertigen sich von den Originaldisketten eine Arbeitskopie an, noch bevor Sie zu spielen beginnen, und bewahren dann die Originale an einer sicheren Stelle auf. In diesem Zusammenhang sei jedoch ausdrücklich darauf hingewiesen, daß das Anfertigen von Kopien nur für "Arbeits-" oder "Sicherungszwecke" erlaubt ist. Eine Weitergabe an Dritte, jegliches Verbreiten und Kopieren von urheberrechtlich geschützter Software wie der vorliegenden ist jedoch streng verboten.

Stellen Sie sicher, daß Sie sich auf dem Laufwerk "angemeldet" haben, in dem Sie Ihre Programmdiskette liegen haben (in der Regel A:) Geben Sie zum Starten FIGHT ein und drücken Sie ENTER. Nachdem Sie aufgefordert worden sind, die "Data Disk" einzulegen, sind keine weiteren Diskettenwechsel erforderlich.

Ab Festplatte spielen

Schalten Sie auf Ihr Festplattenlaufwerk (in der Regel durch Eingabe von C: und Drücken von ENTER) und dort auf das Verzeichnis, in dem Sie 4D Sports™ Boxing untergebracht haben (in der Regel mit dem Befehl CD BOXING). Geben Sie FIGHT ein, gefolgt von ENTER, um das Spiel zu starten.

LOS GHET'S

Wenn das Spiel geladen ist, erscheint zunächst die Titelseite und dann der Vorspann. Durch Drücken einer beliebigen Taste gelangen Sie ins Hauptmenu (Main Menu). Für einen schnellen Überblick über einige der wichtigsten Spielfunktionen wählen Sie mit Hilfe der Cursortasten die Option DEMO und drücken ENTER, worauf eine kleine Demonstration von 4D Sports™ Boxing abläuft.

MAIN MENU (Das Hauptmenü)

Zum Umhersteuern in diesem und den

übrigen Menüs benutzt man die Pfeiltasten des Zehnerblocks, zusammen mit ENTER oder RETURN für die Bestätigung der Auswahl. Im Handbuch wird statt ENTER und RETURN auch die Bezeichnung FEUER verwendet. Wenn Sie einen Joystick benutzen, bewegen Sie das Auswahlfeld mit dem Joystick umher und drücken den Knopf 1 zur Bestätigung. Entdeckt das Programm beim Start eine angeschlossene Maus, zeigt es jeweils einen Zeiger auf dem Bildschirm an, sobald eine Auswahl getroffen werden muß. Diesen fahren Sie dann auf das gewünschte Symbol und drücken zur Bestätigung die linke Maustaste. Allerdings kann die Maus bei den Boxkämpfen nicht zur Steuerung des Boxers benutzt werden. Ein Betätigen der ESCape-Taste in einem Menü-Bildschirm hat die gleiche Wirkung wie das Drücken des DONE-Knopfes.

Fahren Sie das blinkende Feld mit Hilfe der Cursortasten auf die Option EXHIBITION und drücken Sie ENTER, um die Auswahl zu bestätigen.

Suchen Sie sich den HUMAN (menschlichen) Boxer aus, mit dem Sie kämpfen wollen. Zum Abrollen der zur Auswahl stehenden Boxer benutzen Sie die Knöpfe NEXT und PREVIOUS. Wenn Sie sich entschieden haben, fahren Sie auf DONE. Als nächstes wählen Sie, unter Verwendung der genau gleichen Methode, den COMPUTER-Boxer. Sehen Sie sich dabei die Statistiken im unteren Bildschirmbereich an. Am besten wählen Sie einen Boxer mit einer ähnlichen oder niedrigeren Einstufung als Ihr eigener - sonst werden Sie einen schweren Stand haben.

Nun steigen Sie für den bevorstehenden Kampf in den Ring. Der Gastgeber übernimmt die Vorstellungen, und es erscheinen zwei Symbole in der Status-Tafel. Zum Starten des Kampfes drücken Sie über den zwei Boxhandschuhen FEUER.

Prägen Sie sich die Tastenfunktionen im Teil Spielanleitung dieses Handbuchs gut ein. Dort finden Sie sämtliche Bewegungen, die Sie mit Ihrem Boxer ausführen können. Für den Moment setzen Sie alles daran, Ihren Kontrahenten auf den Fußboden zu legen, so daß er die Sterne glitzern sieht. Kümmern Sie sich noch nicht um Strategie und Taktik, sondern gewöhnen Sie sich erst mal an die Steuermethoden und die Art und Weise, wie die Kämpfer sich bewegen.

Drücken Sie FEUER, um die Glocke zu bimmeln und den Kampf zu beginnen. Am Ende jeder Runde werden die laufenden Statistiken eingeblendet. Ärgern Sie sich, wenn Ihre Leistungen noch nicht ganz den Erwartungen entsprechen, die Sie an Ihren Champion stellen. Es wird nicht lange dauern, bis Sie sich die notwendigen Strategien zurechtgelegt haben... aber zuerst sollten Sie es noch von der humoristischen Seite sehen.

Der Kampf kann jederzeit mittendrin abgebrochen werden, indem Sie ESCape drücken und das Symbol "Handtuch werfen" wählen. Bestätigen Sie dann Ihre

Entscheidung, den Kampf aufzugeben, mit dem Symbol "Daumen hoch". Dadurch geht der Kampf mit einem TKO zu Ihren Ungunsten aus.

Im EXHIBITION-Modus werden die Ergebnisse des Boxkämpfers nicht aufgezeichnet und wirken sich auch nicht auf seine berufliche Karriere aus. Benutzen Sie also diese Methode, um entweder Ihren eigenen Boxer oder den Ihres Partners auszutesten, um zu sehen, wie stark er ist.

Während eines EXHIBITION-Kampfes können Sie sich durch Drücken der Funktionstasten (F1 bis F8) die Handlung von verschiedenen Kamera-Blickwinkeln aus anschauen oder sich mit F9 und F10 eine Sicht in der "ersten Person Einzahl" (also in der Rolle des Boxers) verschaffen. Etwas weiter hinten in dieser Anleitung werden Sie noch erfahren, wie Sie die Kameras schwenken und herumfahren und sich als 4D Sports™ Filmregisseur betätigen können.



S P O < 4 D > R T S™ B O X I N G

SPIELANLEITUNG

EINSTELLUNGEN DER SCHNITTSTELLE UND SPIELFUNKTIONEN

Die Benutzerschnittstelle wurde vorrangig für die Steuerung über Tastatur oder Joystick ausgelegt, wobei in den Auswahlbildschirmen wahlweise auch die Maus zum "Anklicken" der gewünschten

Symbole benutzt werden kann.

Tastatur

Zur Auswahl von Symbolen und Optionen mit Hilfe der Tastatur bewegen Sie das blinkende Cursorfeld mit den Pfeiltasten des Zehnerblocks. Zur Bestätigung der Auswahl dienen dann die Tasten ENTER oder RETURN.

Joystick

Zur Auswahl von Optionen mit dem Joystick wählen Sie zunächst aus dem Game Options Menü den Joystick als Ihr Eingabegerät (wie weiter oben beschrieben). Benutzen Sie dann den Joystick zum Umhersteuern des blinkenden Cursorfeldes und drücken Sie den Feuerknopf 1 zur Bestätigung der Auswahl.

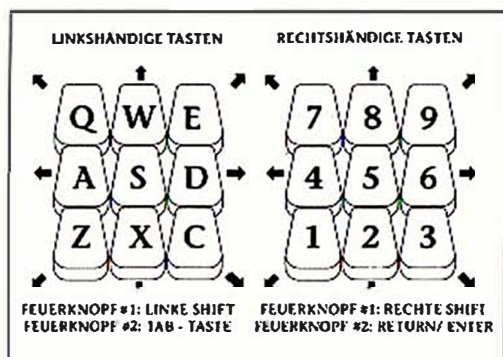
Maus

Zum Auswählen von Optionen mit der Maus bewegen Sie den Zeiger auf das gewünschte Symbol (Icon) und klicken mit der linken Maustaste darauf, um die Auswahl zu bestätigen. Hinweis: Das Programm erkennt automatisch, wenn eine Maus angeschlossen ist, und zeigt dann den Mauszeiger an.

Um die Eingabegeräte für die einzelnen Spieler auszuwählen, schalten Sie aus dem MAIN MENU auf die Anzeige GAME OPTIONS.

Die Anzeige GAME OPTIONS

Es wird eine Auswahltafel angezeigt, aus der Sie das Eingabegerät für den roten und den blauen Boxer wählen können. Fahren Sie das Cursorfeld auf das gewünschte Symbol und drücken Sie zur Bestätigung ENTER. In einem 1-Spieler-Spiel überlassen Sie einen Boxer dem Computer, damit er automatisch gesteuert wird. Wählen Sie dann Ihr Eingabegerät aus den je zwei Joystick- und Tastatur-Optionen:



Entlang des unteren Bildschirmrandes sehen Sie die Symbole für kg oder lbs (metrisches oder europäisches Gewichtssystem) - welches auch die Verwendung von Zentimeter und feet/inches für Größenangaben beeinflusst - und die Symbole zum Ändern der Anzahl und der Dauer der Kampfrunden. Drücken Sie so lange ENTER auf diesen Symbolen, bis die gewünschte Zeit und Anzahl angezeigt werden.

Änderungen an der Dauer der Runden beeinflusst nur EXHIBITION-Kämpfe; bei Karriere-Kämpfen ist eine Kampfdauer von 3 Minuten Vorschrift. Wählen Sie DONE, wenn Sie Ihre Einstellungen vorgenommen haben.

TASTEN MIT ALLGEMEINER FUNKTION

Während des eigentlichen Kampfes gibt es eine Reihe von Tasten, die als "Abkürzungen" für Optionen dienen, die normalerweise über die Menüs angefordert werden:

F1 bis F8 sprechen direkt die ersten 8 Kameras an.

F9 und F10 schalten eine Ansicht "durch die Augen des Boxers" ein.

ESCape blendet das Control-Menü ein. Von hier aus kann der Spieler auch auf das Kamera-Control-Menü, auf das 4D Sports™ Vision Video Replay-System und auf andere Möglichkeiten zugreifen. Näheres hierzu finden Sie etwas weiter hinten in dieser Anleitung.

Innerhalb des Control-Feldes hat die ESCape-Taste dieselbe Wirkung wie das Betätigen des Knopfes DONE.

- CTRL P - Spielpause
- CTRL S - Sound ein/aus
- CTRL M - Musik ein/aus
- CTRL X - Aussteigen und Rückkehr zu DOS

- dies hat die gleiche Wirkung wie das Auswählen des Symbols "Handtuch werfen" - und schlägt negativ für Ihre Karriere zu Buche.

Die "+" und "-" Tasten (oberste Reihe der Tastatur, rechts) dienen zum Erhöhen und Reduzieren der Darstellungsqualität ("Rendering") der Boxer. Für eine ausführlichere Beschreibung hierzu verweisen wir auf die Abschnitte unter den Überschriften "Rendering" und "Bildrate" weiter hinten.

KAMPFTASTEN

Die folgenden Tabellen zeigen die Boxing- und die "Showboat"-Bewegungen, die während des Kampfes ausgeführt werden können. Sie sind genau gleich, unabhängig davon, ob ein Joystick oder die Tastatur verwendet wird. (Wie man das Eingabegerät einstellt, lesen Sie weiter vorn im Abschnitt zum OPTIONS-Menü.)

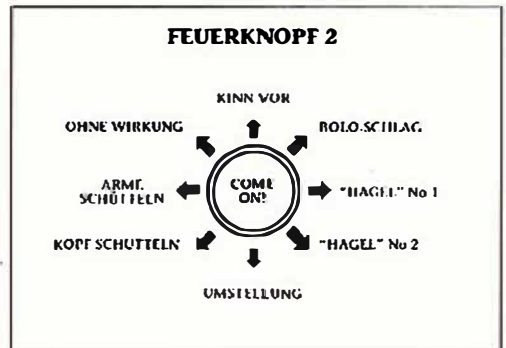
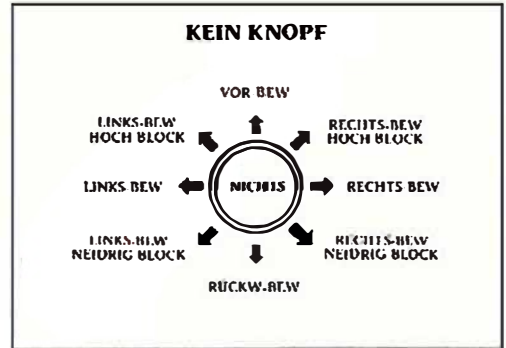
Der Boxer verfügt über ein großes Repertoire an Manövern, die je nach Situation unterschiedlich sind. Die "Showboat"-Bewegungen z.B. sind anders, je nachdem, ob der Gegner auf den Füßen steht oder nicht. Außerdem gibt es einen geheimen "Zug", mit der ein gefährlich erschöpfter Kämpfer etwas Energie zurückgewinnen kann. Allerdings müssen Sie den selbst herausfinden!

Jede der acht Richtungen ist mit drei Manövern verknüpft, je nachdem, ob und welcher Knopf gedrückt ist: NB = no button (kein Knopf), B1 = Feuerknopf 1, B2 = Feuerknopf 2.

Zum Umherbewegen Ihres Boxers im Ring sind die richtigen Tastatur- oder Joystick-Funktionen zu wählen (d.h. in Übereinstimmung mit den im OPTIONS-PANEL gewählten Einstellungen). Benutzen Sie die primären Richtungen (hoch, runter, links und rechts) für

allgemeine Bewegungen, und die Diagonalen für Deckungsmanöver und für Bewegungen in die entsprechende Richtung.

Um einen Stoß zu versetzen, halten Sie Feuerknopf 1 gedrückt und benutzen dann die richtige Option aus der obigen Tabelle, je nachdem, was für eine Art Schlag Sie ausführen wollen.



DAS MASTER PANEL.

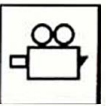
Während eines Kampfes können Sie sich mit ESCAPE das MASTER PANEL einblenden. Auf diese Weise haben Sie Zugang zu der 4D Sports™ Vision Kamera und den Video Replay-Kontrollsystemen sowie auf andere Spielfunktionen. Das gleiche Menü können Sie auch aufrufen, indem Sie entweder vor dem Kampf oder jeweils zwischen zwei Runden das CONTROL-Symbol auswählen. Das MASTER PANEL enthält acht Symbole. Von links nach rechts sind dies:



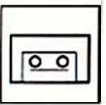
Schauen wir uns diese Menü-Optionen noch etwas genauer an:



1. **HANDTUCH WERFEN** - beschließt den Kampf mit einem TKO (Technical Knock Out) zu Ihren Ungunsten, es sei denn, der Kampf hat noch gar nicht begonnen; in diesem Fall können Sie den Kampf straflos absagen - obwohl vermutlich der Manager sauer sein wird!



2. **OPTIONS MENU ANZEIGEN** - Damit können Sie die 8 benutzerdefinierbaren Kameras einstellen, plazieren und justieren.



3. **INSTANT REPLAY MENU** - Damit erhalten Sie Zugang auf das 4D Sports™ Vision Replay-System, mit dem Sie den bisherigen Kampfverlauf anschauen und sich einzelne Szenen abspielen können.



4. **POINT OF VIEW MENU** - Gestattet eine schnelle Auswahl des Blickpunktes, entweder über die Kameras

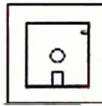
oder durch die Augen der Boxer.



5. **RENDERING LEVEL** - Hier wählen Sie die Darstellungsqualität und die Größe des Spielfensters. Vgl. auch BILD-RATE.



6. **STATISTICS** - Dieses Symbol blendet eine Liste mit den Boxer-Statistiken ein (detaillierte Info für die letzte Runde).



7. **SYSTEM PANEL** - Zum Speichern und Laden von Kameraeinstellungen und zur Auswahl der Musik- und Soundeffekte.



8. **DONE** - Bringt Sie auf das vorherige Menü zurück oder direkt zurück in den Kampf, wenn mitten aus dem Kampfeschehen ein Menü angefordert wurde.

1) Throw in the Towel (Handtuch werfen) - Damit kann der Spieler einen Kampf abbrechen, noch bevor er einen natürlichen Abschluß findet. Wenn Sie diese Option wählen, registriert der Computer automatisch ein Technisches Knock-out gegen Sie. Wenn es im Verlauf eines MAIN EVENT Kampfes passiert, hat es Auswirkungen auf Ihre Karriere als Boxer. Die Option wurde eingebaut, damit skrupellose Boxer nicht siegreich, aus Kämpfen hervorgehen können, die sie gar nicht bis zu Ende ausgekostet haben - solche Tricks sind unehrenhaft!

Wird die Option angefordert, noch ehe der Kampf begonnen hat, gibt es keine Strafpunkte.

2) View Options - Zum Umschalten auf das VIEW OPTIONS PANEL, wo die verschiedenen Kamerasysteme eingestellt werden können. Nach Auswahl der

Option werden sieben Symbole angezeigt. Von links nach rechts sind dies:



i) Zur nächsten Kamera weiterschalten.



ii) Auf die vorherige Kamera zurückschalten.



iii) Kameras justieren. Vgl. auch den Abschnitt mit der gleichnamigen Überschrift.



iv) Fliegende/fixierte Kamera. Schaltet hin und her zwischen einer "mobilen" und einer "unbeweglichen" Kamera.



v) Cameraman On/Off. Schaltet hin und her zwischen einer von einem "intelligenten" Computer bedienten Kamera, die eine "glatte" Action wie am Fernsehen gewährleistet, und einer "unbeweglichen", "dummen" Kamera.



vi) Crowd On/Off. Schaltet hin und her zwischen einer vom Computer generierten Zuschauermenge und einem leeren Hintergrund. **Hinw.:** Wenn dieses Symbol gewählt ist, wird automatisch auf eine "unbewegliche" Kamera ohne intelligente Computerbedienung umgeschaltet.



vii) Control Room. Gleichzeitige Anzeige aller 9 Kameras für eine optimale Kombination der verschiedenen Ansichten und eine hervorragende Ansicht des Rings und der Action. Erneute Auswahl schaltet auf die Haupt-Anzeige zurück.



viii) DONE. Schaltet um auf das MASTER PANEL

3) Instant Replay (4D Sports™ Vision) - Was die 4D Sports™ Serie auszeichnet, ist der Umstand, daß hier tatsächlich die ganze Spannung, Aufregung und Faszination der sportlichen Veranstaltung realistisch simuliert wird. Eine der Besonderheiten besteht darin, mit Hilfe des 4D Sports™ Grafiksystems den ganzen Ablauf auf ein "digitales" Video-Band zu überspielen. Auf diese Weise können Sie die eindrucksvollsten Kampfszenen zurückspielen und bei Ihren Freunden damit auftrumpfen... oder, was noch wichtiger ist, die Stärken und Schwächen Ihrer Gegner sorgfältig analysieren, um sie dann umso effektiver schlagen zu können. Das 4D Sports™ Vision Instant Replay-System gestattet es, die zuletzt gekämpfte Runde nachzuspielen und mit der Fast-Forward-Funktion den Augenblick des Ruhms (oder der Schande) zu finden, den Sie nochmals mitverfolgen wollen.

Nach Auswahl dieser Option erscheinen acht Symbole. Diese sind, von links nach rechts:



i) An den Anfang der Runde zurückspulen.



ii) Von Hand zurückspulen. Halten Sie diesen Knopf so lange fest, bis die gewünschte Szene erscheint.



iii) Play



iv) Frame Advance - Schrittweises Vorwärtsschalten.



v) Pause. Zum Anhalten und Weiterspielen des Replay.



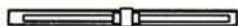
vi) Manuelle Fast Forward-Funktion. Halten Sie diesen Knopf so lange fest, bis die gewünschte Szene erscheint.



vii) Fast Forward bis ans Ende der Kampfunde.



viii) DONE. Rückkehr auf das MASTER PANEL.



BILDRATEN-EINSTELLUNG - Schieber nach links oder rechts fahren, um die Geschwindigkeit der Bildfolge zu ändern. 100% ist die normale Abspielgeschwindigkeit. Ein kleinerer Wert bewirkt "Zeitlupe", ein höherer bedeutet schnellere Geschwindigkeit.

4) Point of View - Aus diesem Menü kann ganz schnell der Blickwinkel auf eine Kamera oder auf den roten oder den blauen Boxer geschaltet werden:



i) Camera View - zeigt Ansichten von den beweglichen Kameras aus. Siehe auch den Abschnitt über die Kamera-Einstellungen.



ii) Ansicht durch die Augen des roten Boxers (während des Kampfes: F9)



iii) Ansicht durch die Augen des blauen Boxers (während des Kampfes: F10)



iv) DONE. Rückkehr auf das MASTER PANEL.

5) Rendering - Mit diesem Menü kann die Detailgenauigkeit bei der Darstellung des Boxers geändert werden. Diese Einstellung beeinflusst die Geschwindigkeit und die "Glätte" der Animation. Vgl. auch die Beschreibung zur BILDRADE für ausführlichere Informationen über die Prozessorgeschwindigkeit und die Regulierung der Bildraten für eine optimale Leistung.

Nach Auswahl dieser Option erscheinen vier Symbole. Diese sind, von links nach rechts:



i) Mehr Details. Versieht die Boxer mit Polygongrafik, was zur detaillierten Darstellung und damit zu erhöhtem Realismus beiträgt, was jedoch bei langsameren Maschinen auf Kosten der Bildrate geht.



ii) Weniger Details. Entfernt die Polygongrafik von den Boxern und verringert die Detailtreue, was auf langsameren Maschinen mit einer schnelleren Bildrate einhergeht.



iii) AUTO. Schaltet auf ein automatisches System, das von selbst das optimale Grafikniveau für ideale Spielgeschwindigkeit und Bildrate ermittelt. Hinweis: Dieses System läuft die ganze Zeit und verursacht deshalb "unerwartete" Änderungen am Detail-Niveau, nämlich dann, wenn für irgendwelche Aufgaben mehr Rechenleistung gebraucht wird, die dann kompensiert werden muß.



iv) Verkleinern des Spielfensters. Je kleiner das Spielfenster, desto schneller die Bildrate. Auf langsameren Maschinen kann es notwendig sein, die Größe etwas zu reduzieren, um einen schnelleren Spielablauf zu erhalten.



v) Vergrößern des Spielfensters. Je größer das Fenster, desto größer der Darstellungsmaßstab und desto besser das Detail - allerdings geht dies auf langsameren Maschinen mit einer reduzierten Bildrate einher.



vi) DONE. Rückkehr auf das MASTER PANEL.

6) Statistics. Dieses Symbol blendet eine Liste mit den Boxer-Statistiken der bis dahin abgehaltene Kampfveranstaltungen ein (letzte Runde mit ausführlichen Detail).

7) SYSTEM PANEL - Von hier aus kann der Spieler Kameraeinstellungen sichern und laden und die Musik- und Soundeffekte regulieren. Nach Auswahl der Option erscheinen sechs Symbole, von links nach rechts:



i) **SAVE** Camera Settings. Zum Abspeichern der Änderungen und Einstellungen, damit sie beim nächsten Mal nicht erneut definiert werden müssen.



ii) **LOAD** Camera Settings. Zur Übernahme der beim letzten Mal gespeicherten Kameraeinstellungen.



iii) **RESET** Original Settings. Versetzt die Kamerapositionen und -typen zurück auf die Standardeinstellungen.



iv) **FX** Sound-Effekte ein/aus (während des Spiels auch mit CTRL-S)



v) **Musik** Musikeffekte ein/aus (während des Spiels auch mit CTRL-M)



vi) **DONE**. Rückkehr auf das MASTER PANEL.

8) DONE - Schaltet um auf die oberste Ebene, d.h. auf das "Fight or Control"-Menü bzw. direkt in den Kampf zurück, wenn das Menü mitten im Kampf angefordert wurde.

2 SPIELER-MODUS

Eine der beliebtesten Funktionen von 4D

Sports™ Boxing ist die Möglichkeit für zwei Spieler, auf dem gleichen Computer gegeneinander zu kämpfen. Dabei können sogar beide mit der gleichen Tastatur spielen.

Wählen Sie im OPTIONS-Panel, das über das Hauptmenü zugänglich ist, für jeden Spieler eine Eingabemethode. Weisen Sie den Spielern entweder einen Joystick oder eine Hälfte der Tastatur zu, und gehen Sie dann über EXHIBITION oder über MAIN EVENT in den Kampf.

Ein dritter Partner kann sich als 4D Sports™ Vision Direktor nützlich machen - er schwenkt die Kamera während des Kampfes und zeigt zwischendurch Replays der interessantesten Augenblicke.

KAMERA-EINSTELLUNGEN

Während des Kampfes kann man beliebig auf jede Kamera umstellen, indem man die betreffende Funktionstaste (F1 bis F10) drückt. Doch können Sie auch sehr leicht Ihre eigenen Kamera-Positionen und -winkel einstellen, und dies macht natürlich mehr Spaß als einfach die Voreinstellungen zu benutzen. Halten Sie sich an die nachfolgende Anleitung, und Sie werden in Kürze zum besten TV-Kameramann in der Nachbarschaft.

In das Kamera-Einstellungs-Menü (Camera Adjustment) gelangen Sie über das MASTER PANEL. Zu diesem Zweck drücken Sie entweder während eines Kampfes ESCape oder wählen CONTROLS aus dem "Fight or Controls" Menü der obersten Ebene.

Aus dem MASTER PANEL wählen Sie das Symbol VIEW OPTIONS (das zweite von links), um auf VIEW OPTIONS zu gelangen. Als nächstes wählen Sie ADJUST, worauf eine Anzeige erscheint, über die Sie die Kameras plazieren und beliebig einstellen können. Es gibt hier

acht verschiedene Symbole, von links nach rechts:



i) STEP UP = Weiterschalten zur nächsten Kamera.



ii) STEP BACK = Zurückschalten zur vorherigen Kamera.



iii) ADJUST = Ändern der aktuellen Kameraeinstellung.



iv) SELECT = Auswahl des Brennpunkts auf einen oder beide Boxer.



v) ZOOM IN = Einzoomen



vi) ZOOM OUT = Auszoomen



vii) SAVE = Speichern



viii) DONE. Bringt Sie auf das VIEW OPTIONS PANEL zurück.

Zur Auswahl einer unter den neun Kameras für eine benutzerdefinierte Position wählen Sie die betreffende Kamera mit den Symbolen STEP UP und STEP DOWN aus.

Wählen Sie dann das Symbol ADJUST und halten Sie den FEUERKNOPF 1 oder ENTER gedrückt, während Sie mit Hilfe des Joysticks oder der Tastatur die gewünschte Richtung einnehmen. Nachstehende Tabelle zeigt die möglichen Bewegungen:



Mit diesen Bewegungen kann man die

Kamera an jeder beliebigen Stelle in der 4D Sports™ Arena aufstellen. HINWEIS: Die Kamera, die der F1-Taste zugewiesen ist, kann nicht anders eingestellt werden; sie bleibt immer in der gleichen Position.

Bestimmen Sie als nächstes, ob die Kamera auf einen der beiden Boxer oder auf beide ausgerichtet werden soll. Die Auswahl erfolgt mit Hilfe des SELECT Kamera-Brennpunkt-Symbols.

ZOOM IN dient dazu, die Handlung näher heranzuholen, ZOOM OUT ergibt einen weiteren Kamerawinkel.

Wiederholen Sie diese Einstellungen für alle verfügbaren Kameras, bis Sie zufrieden sind. Auf Wunsch können die Einstellungen auch mitten im Kampf noch geändert werden, ohne daß dies Ihrem Kampfergebnis irgendwie abträglich ist.

Wenn Sie alle Einstellungen vorgenommen haben, wählen Sie SAVE, um sie für später zu speichern.

Zum Schluß wählen Sie DONE, um wieder ins VIEW OPTIONS PANEL zurückzuschalten. Von hier aus können Sie den Kameratyp einstellen und die Art und Weise, wie die Kamera die Kampfhandlungen verfolgt. Vgl. die Beschreibungen der Symbole im vorangehenden Abschnitt und auch den Abschnitt zu den Bildräteln.

Eine "fliegende" ("mobile") Kamera verfolgt den Kampfverlauf kontinuierlich, bei einer "fixierten" oder statischen Kamera müssen Sie während des Kampfes die LEERTASTE drücken, um sie auf die Kampfhandlung zu zentrieren.

Zuschauer

Auf Wunsch können Sie im Hintergrund des Ringes eine differenzierte Zuschauermenge einblenden. HINWEIS: Wenn Zuschauer im Bild erscheinen, ist die Kamera automatisch eine "statische".

Mit anderen Worten: die Auswahl des Zuschauer-Symbols schaltet sofort auf eine statische Kamera ohne Kameramann.

Dank des 4D Sports™ Vision Systems ist es möglich, eine Kamera mitten drin im Ring zu plazieren, die den Boxmanövern folgt. Keine Fernsehübertragung gibt Ihnen je die Gelegenheit, so nahe am Geschehen zu sein! Passen Sie nur auf, daß Sie keinen Aufwärtshaken ins Auge abkriegen!

BILD-RATE

4D Sports™ Boxing verwendet mathematisch erzeugte Polygone zur Generierung der Bildschirmgrafik. Die Komplexität der für die Berechnungen erforderlichen Programmieralgorithmen beansprucht einen großen Teil der Rechenkapazität Ihres Computers. Auf schnelleren Rechnern mit einem 286er oder 386er Mikroprozessor ist dies kein Problem, da hier ausreichend Leistung zur Verfügung steht. Auf weniger leistungsstarken Computern (also z.B. auf einem Gerät mit einer Taktgeschwindigkeit von weniger als 10 MHz) können Situationen auftreten, in denen die Animations- und Grafikraten merklich langsamer werden.

Das Programm enthält eine Reihe von Funktionen, mit denen Sie die Bildrate beschleunigen können. Es folgt eine Liste von Vorschlägen. Wir empfehlen Ihnen, diese in der aufgeführten Reihenfolge auszuprobieren, um die optimale Leistung aus diesem Produkt herauszuholen. Verschiedene PCs verhalten sich jedoch unterschiedlich, weshalb Sie die folgenden Möglichkeiten ausprobieren sollten.

1) Reduzieren Sie die Darstellungsqualität (RENDERING LEVEL) der Boxkämpfer. Dadurch werden die Polygone von den Kämpfern entfernt, weshalb der Rechner

weniger Rechenarbeit für jeden Animationsrahmen leisten muß. Im RENDERING-Menü gibt es auch die AUTO-Option, mit dem Sie dem Rechner die Einstellung überlassen können.

2) Die Größe des Spielfensters reduzieren. Ein kleineres Fenster ist weniger rechenintensiv.

3) Kameras. Wenn die Bildrate ein Problem darstellt, wählen Sie statische Kameras ohne Kameramann. Auf diese Weise sind weniger Berechnungen zum Verfolgen des Spielgeschehens erforderlich, weshalb die Bildrate erhöht werden kann.

4) LOW und HIGH SIM. Unter OPTIONS gibt es die beiden Alternativen LOW (niedriges) und HIGH (hohes) Simulationsniveau. Bei Auswahl von LOW-Sim wird auf einen Teil der künstlichen Intelligenz für den gegnerischen Boxer verzichtet. Auch dies resultiert in einer Reduktion der erforderlichen Rechenleistung.

5) Sound. Auf langsameren Maschinen ohne Sound-Karte kann die Wahl von Digi-Sound über den PC-Lautsprecher einen nachteiligen Effekt auf die Bildrate haben, besonders bei geräuschintensiven Phasen des Kampfes. Sollte dies ein Problem darstellen, wählen Sie PC Speaker (No Digital Effects) im SETUP-Menü.

6) Grafik. Als letzte Möglichkeit kann man auf einen niedrigeren Grafikmodus umschalten als den, der vom SETUP und Installationsprogramm automatisch festgestellt wurde. Obwohl Ihr PC mit einer VGA-Karte ausgestattet ist, die 256-farbige MCGA-Grafik anzeigen kann, ist Ihr Prozessor möglicherweise nicht imstande, den zusätzlichen Rechenaufwand für die Darstellung all dieser Farben zu erbringen. In einem solchen Fall sollten Sie versuchen, das Spiel im EGA-Modus (oder dem nächst

niedrigen Grafikmodus) zu spielen. Dabei büßen Sie natürlich etwas an Darstellungsqualität ein, aber dies wird durch eine drastische Erhöhung der Bildrate und Spielbarkeit allemal wettgemacht.

4D SPORTS™ BOXING - DER MEISTERSCHAFTSKAMPF

Wenn Sie ein paar Boxer im Exhibition-Match ausprobieren und die Kameraeinstellungen nach Gutdünken vorgenommen haben, ist es Zeit, sich an den GROSSEN KAMPF zu wagen. Damit beginnt Ihre Karriere als Boxer und die Chance, ein Millionär zu werden. Und wenn das schiefgehen sollte, naja, dann bleibt halt alles beim alten, keine schnellen Schlitten, kein Leben in Luxus. Aus der Traum!

Im 4D Sports™ Boxing Championship schwebt Ihnen das Ziel vor, Ihren selbst geschaffenen Boxer an die Spitze und zu Wohlstand und Ehre zu führen. Aber bevor Sie diesen Höhenflug machen, müssen Sie auf den Brettern ein paar harte Kämpfe bestehen!

DAS GYM

Bevor es ernsthaft losgeht, müssen Sie sich Ihren Boxer erschaffen, und zu diesem Zweck erst mal dem "Gym" einen Besuch abstatten. Hier "konstruieren" Sie sich Ihren Mann nach Ihren Vorstellungen. Sie geben seine Größe, sein Gewicht und die Merkmale seines Kampfstils an, ja selbst solche Details wie die Farbe seiner Shorts. Gleichzeitig können Sie bis zu zehn Boxer "auf Lager" haben. Wenn Ihr Gym voll ist, müssen Sie erst einen Ihrer Leute mit DELETE feuern, bevor Sie einen anderen schaffen können.

Ins GYM gelangen Sie über das Hauptmenü. Sie kommen zuerst in den

Ankleideraum, wo Sie sich Ihre Datenbank mit den aktuellen Boxern anschauen können. Zum Durchsehen der Liste benutzen Sie die NEXT und PREVIOUS Knöpfe.

Wählen Sie HALL OF FAME, um sich den bisherigen Verlauf der Karriere Ihrer Boxer vor Augen zu führen, damit Sie sich den Besten für Ihren nächsten Kampf auswählen können, oder den schlechtesten, wenn Sie einen loswerden wollen. Durch Drücken einer beliebigen Taste gelangen Sie ins Ankleidezimmer zurück.

WIE MAN SICH EINEN BOXER ERSCHAFFT

Um einen neuen Boxer zu erschaffen, wählen Sie CREATE.

Dies bringt Sie zur 4D Sports™ Boxing Champion Generierungsmaschine.

Vor Ihnen erscheint ein brandneuer Boxer (direkt aus der "Schachtel"), der zur Seite des Bildschirms hinüber stolziert. Auf der rechten Seite erkennen Sie eine Liste mit Optionen zum Körperbau des Athleten und zu seinen Kampfeigenschaften.

Das Cursorfeld blinkt über der Namen-Option. Geben Sie dem Boxer den besten Namen, der Ihnen einfällt - auch Ihren eigenen. Zum Schluß drücken Sie ENTER.

Wenden Sie sich dann den Schiebern für HEIGHT (Größe), WEIGHT (Gewicht), SPEED (Schnelligkeit), POWER (Kraft) und STAMINA (Ausdauer) zu und stellen Sie diese Merkmale so ein, wie es Ihnen am besten scheint. Es gibt dafür keine absoluten Regeln. Kämpfen können Sie mit jedem Athleten, den Sie sich erschaffen, auch mit einem 2,20m großen Kerl, der 130kg auf die Waage bringt und dazu Weste und passende Shorts in Pink trägt. Das überlassen wir

ganz Ihnen! Am besten experimentieren Sie ein wenig, um herauszufinden, welches Verhältnis von Schnelligkeit, Ausdauer und Kraft die besten Ergebnisse bringt.

Je nach dem Gewicht, das Sie Ihrem Boxer zuteilen, kommt er in eine andere Gewichtsklasse. Schwergewicht ist vielleicht die offensichtlichste Wahl, aber Sie werden staunen, wieviel Spaß es machen kann, mit weniger protzigen Athleten zu kämpfen.

TIP: Lassen Sie sich nicht verleiten, ein Attribut auf den Höchstwert zu setzen und die zwei anderen gänzlich zu vernachlässigen. Dies funktioniert nicht und gibt Ihnen einen "abartigen" Boxer.

Als nächstes verpassen Sie Ihrem Auserwählten noch ein passendes Gesicht. Der Kopf läßt nicht auf die Größe des Gehirns schließen. Wenn Ihr Boxer ein wenig doof in die Welt blickt, tut das gar nichts zur Sache – schließlich sind Sie es, der den Kampf steuert!

Wählen Sie eine Farbkombination für Ihren Boxer. Denken Sie daran, daß er sich an der Öffentlichkeit zeigen muß, also sorgen Sie dafür, daß er sich nicht lächerlich macht.

Schalten Sie das Links-/Rechtshänder-Symbol auf Ihre bevorzugte Seite und wählen Sie zum Schluß DONE, wenn Sie mit Ihrem Geschöpf zufrieden sind.

Auf Wunsch können Sie gleich noch weitere Boxer erschaffen, oder Sie nehmen Ihren Mann zu einem schnellen Testkampf (EXHIBITION) mit. Mit EXIT gelangen Sie in Hauptmenü zurück.

DIE HERAUSFORDERUNG

Zur Aufnahme des Kampfes gegen einen plazierten Gegner wählen Sie MAIN EVENT und machen sich auf in den

Ankleideraum, um dort die Kämpfer auszusuchen.

Wählen Sie unter Ihren Leuten den Boxer aus, der zum Kampf antreten soll. Beim Durchlaufen der Liste erscheinen jeweils rechts die statistischen Angaben. Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, drücken Sie DONE.

Aus dem Ankleideraum gelangen Sie zum Challenge Board, aus welchem Sie einen international bekannten Kontrahenten für Ihren Mann auswählen. Die in diesem Zeitpunkt verfügbaren sind mit einem Sternchen gekennzeichnet. Sie haben eine vergleichbare Platzierung und Leistung zu Ihrem eigenen Boxer. Benutzen Sie die Auf- und Abwärtspeil-Icons, um durch die Liste zu gehen und wählen Sie dann das Boxer-Icon, um in den Kampf einzusteigen. Der Grund für das Fragezeichen ist, daß bisher noch niemand weiß, wer als Sieger hervorgehen wird.

TRAINING

Vor jedem Kampf können Sie Ihrem Boxer nochmals Gelegenheit geben, im Gym ein paar letzte Fitness-Übungen zu absolvieren, um ihn in Stimmung zu bringen. Sie können aber nur eine bestimmte Menge an Übungen absolvieren, eine Kombination aus drei Disziplinen. Zur Einstellung dienen die drei Schieberegler. Der "Sandsack" erhöht Behendigkeit und Schnelligkeit, die "Maisbirne" die Kraft und das Springseil fördert die Ausdauer.

Sobald der Trainingsplan festgelegt wurde, gehen Sie auf das DONE-Icon, um in den Ring überzugehen und sich für den großen Auftritt bereit zu machen.

DER GROSSE KAMPF

Nach der Herausforderung betreten Sie

die 4D Sports™ Arena, wo der große Kampf stattfinden soll. Der Gastgeber stellt Sie den beiden Konkurrenten vor. Im Anschluß daran erscheint das "Fight or Controls" Menü. Um den Kampf ohne Umschweife zu starten, klicken Sie auf die Boxerhandschuhe; wenn Sie noch Kameraeinstellungen oder andere Sichtoptionen regulieren möchten, klicken Sie auf CONTROLS.

Zum Beginn des Kampfes ertönt die Glocke. Sie beziehen Stellung in Ihrer Ecke des Rings. Steuern Sie Ihren Boxer hinaus in die Mitte und nehmen Sie "Tuchföhlung" mit dem Gegner auf. Von hier an sind Sie auf sich alleine gestellt!

DIE KAMPF-STATUSANZEIGE

Während des Kampfes erscheint am unteren Rand des Spielfensters die Statusanzeige, die über Energie und Kraft der beiden Boxer informiert. Behalten Sie diese Anzeigen im Auge, denn nur so können Sie Ihre Kampfstrategie richtig planen.

Der Hauptbalken, der über den Bildschirm verläuft, zeigt die Entfernung zwischen den Boxern an (unabhängig vom Kamerablickwinkel). Anhand dieses Balkens können Sie die Entfernung abschätzen, die Sie von Ihrem Kontrahenten trennt. Wenn der Balken in gelber Farbe aufleuchtet, bedeutet dies, daß Sie in seiner "Schlagweite" sind - und er in Ihrer!

Die Uhr zeigt die verbleibende Zeit in der aktuellen Runde.

TIPS UND HINWEISE

4D Sports™ Boxing ist ein "intelligentes" Programm, das keinerlei detaillierte Kenntnisse seiner Funktionsweise beim Spieler voraussetzt, der diese Simulation des Boxkampfes ja einfach genießen soll.

Besonders die Kampfsequenzen wurden mit reichlich künstlicher Intelligenz ausgestattet. Sie werden sehr bald merken, wie "natürlich" Ihre Bewegungen ausfallen. Dann können Sie sich darauf konzentrieren, die Stärken und Schwächen Ihrer Gegner kennenzulernen und Ihre Strategien und Taktiken entsprechend zu verändern - genau wie ein richtiger Champion.

Immerhin geben wir Ihnen hier noch ein paar Tips und Hinweise mit auf den Weg:

- 1) Benutzen Sie vorzugsweise Schlagkombinationen, und wiederholen Sie nicht ständig ein und denselben Schlag.
- 2) Lernen Sie, sich während des Kampfes richtig zu decken (blocken). Denken Sie daran: je erschöpfter Sie sind, desto schwieriger ist es, für Deckung zu sorgen.
- 3) Bleiben Sie ständig in Bewegung, verharren Sie nicht an derselben Stelle im Ring. Benutzen Sie den gesamten verfügbaren Platz und versuchen Sie, den Gegner in eine Ecke oder in die Seile zu treiben.
- 4) An den Bewegungen des Gegners werden Sie erkennen, wenn er nahe daran ist, umzufallen. Passen Sie die günstigste Gelegenheit ab, und schlagen Sie dann das Beste heraus, wer weiß, wann sich wieder eine Chance präsentiert!
- 5) Machen Sie sich auch die Kameras und das Video-Replay-System zunutze. Um zu sehen, weshalb Sie in einer Runde mit dem Gesicht auf dem Boden gelandet sind, studieren Sie das Replay im Zeitlupentempo, und eruieren Sie Ihren Fehler. Wenn Sie den Kampfverlauf nicht gut genug sehen können, wählen Sie eine andere Kameraposition oder -einstellung. Nutzen Sie alles zu Ihrem Vorteil!

RUCKZUG VOM AKTIVEN BOXSPORT

Nach 40 Kämpfen ist Ihr Boxer nahe daran, sich pensionieren zu lassen. Anlässlich seines 40. Kampfes nimmt das 4D Sports™ Boxing Board of Control eine Begutachtung seiner Karriere vor und kann ihm dann seine Lizenz jederzeit abnehmen. Wenn er jedoch weiterhin siegreiche Kämpfe liefert und seine gute Kondition und Kampfeignung im Ring unter Beweis stellt, dann können die Regeln ein wenig gebogen werden, und er kann noch ein paar Male in den Ring steigen.

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Als Käufer eines Mindscape Software-Produkts haben Sie Anspruch auf 90 Tage kostenlose technische Unterstützung. Das heißt, Sie können unser Kundendienst-Team zwischen 9.30 und 16.30 für sofortige Hilfe anrufen oder sich auf schriftlichem Wege mit ihnen in Verbindung setzen. Bitte vergessen Sie nicht, anzugeben was für einen Computer und was für Zusatzgeräte Sie benutzen, und vermerken Sie auch den Grafikadapter, den Monitortyp und die angeschlossenen Sound- und Game-Karten.

Wenn Sie den Verdacht haben, daß die Software fehlerhaft ist, dann überprüfen Sie bitte zunächst die richtige Konfiguration Ihres Systems, bevor Sie unseren Technischen Dienst anrufen. Wenn Sie Schwierigkeiten mit einer bestimmten Funktion des Spiels haben, dann versuchen Sie erst, das Problem anhand der Spielanleitung zu lösen, bevor Sie zum Telefon greifen.

MINDSCAPE
CUSTOMER SERVICES
THE COACH HOUSE
HOOKLANDS ESTATE
LEWES ROAD
SCAYNES HILL
WEST SUSSEX
RH17 7NG
ENGLAND

TEL +44 (0) 444 831 761
FAX + 44 (0) 444 831 688

BITTE DENKEN SIE DARAN, UNS IHRE
REGISTRIERUNGSKARTE MÖGLICHST
SOFORT ZURÜCKZUSENDEN. DENN NUR
SO GELANGEN SIE IN DEN GENUß DER
TECHNISCHEN UNTERSTÜTZUNG UND
UNSERES
PRODUKTINFORMATIONSDIENSTES.

S P O R T S™ B O X I N G

RICONOSCIMENTI

CREATO DA, DISTINCTIVE SOFTWARE INC., VANCOUVER, CANADA

PROGETTO ORIGINALE DON MATTRICK STAN CHOW

SI RINGRAZIA CHRIS GRAY

PROGETTAZIONE E PROGRAMMAZIONE JAY MACDONALD

CHRIS TAYLOR RICK FRIESEN

GRAFICA ED ANIMAZIONE GERARD DESOUZA

SUONO E MUSICA MICHAEL J SOKYRKA KRIS HATLELID BRIAN PLANK

PRODOTTO DA PHIL HARRISON PER MINDSCAPE BRAD GOUR PER DSI

GARANZIA DI QUALITA' THE SOFTWARE TOOLWORKS DIRETTA DA JACOB SMITH

IVAN ALLAN STEVE FRIESEN

CONSULENTE DI PUGILATO PAUL SAVAGEMANUALE E DOCUMENTAZIONE SCRITTI

DA PHIL HARRISON

RINGRAZIAMENTI SPECIALI GEOFF HEATH, GARY CARLSTON,

4D SPORTS™ BOXING

©1991 DISTINCTIVE SOFTWARE INC.

TUTTI I DIRITTI RISERVATI

4D SPORTS™ E SOFTWARE DISTINCTIVE SONO MARCHI REGISTRATI DI DISTINCTIVE
SOFTWARE INC., VANCOUVER, CANADA

QUESTO PRODOTTO E RISERVATO ALLA DISTRIBUZIONE ESCLUSIVAMENTE IN GRAN
BRETAGNA, EUROPA ED AUSTRALIA.

DISTRIBUITO DA MINDSCAPE

THE COACH HOUSE
HOOKLANDS ESTATE

LEWES ROAD, SCAYNES HILL
WEST SUSSEX RH17 7NG

GRAN BRETAGNA

(0)444 831 761

S P O R T S™ B O X I N G

GUIDA ALL'AVVIO VELOCE

REQUISITI

Un IBM PC o Compatibile al 100% con almeno 512k di memoria per Hercules e CGA e 640k per EGA e VGA. Sebbene il gioco funzionerà con non più di 8mhz XT con i grafici Hercules si raccomanda l'uso di un processore veloce in ogni caso.

Si raccomanda inoltre l'uso di un hard disk e di una carta per il sonoro per valorizzare completamente l'esperienza di 4D Sports™. 4D Sports™ Boxing accetta Adlib, Sound Blaster, Roland ed effetti digitali attraverso l'altoparlante PC interno.

Il gioco è controllato attraverso la Tastiera, il Mouse o il Joystick. Nel gioco a due giocatori può essere usata qualsiasi combinazione di Tastiera e Joystick (fino ad un massimo di due) per controllare il combattimento.

IMPOSTAZIONE ED INSTALLAZIONE

Inserite il "Disco del Programma" 4D Sports™ Boxing nel drive per il floppy disk del computer. Collegatevi a tale drive al prompt del DOS (per es.: digitare A: se il disco è nel drive A).

Digitate SETUP e premete return.

Il programma di impostazione discerne automaticamente nel computer la

visualizzazione Video e la carta per il sonoro. La selezione attuale figura tra parentesi nel menu. Per cambiare le impostazioni Video o sonoro, muovete il cursore con le frecce Up/Down (Su/Giù) e premete Enter sull'opzione evidenziata: ciò farà apparire una lista di impostazioni accettate. Muovete la barra evidenziatrice con i tasti del cursore e premete Enter per selezionare l'opzione grafica o sonora desiderata dalla lista.

Installazione su Hard Disk

Selezionate "Installare il gioco su hard disk" e seguite le istruzioni su schermo per selezionare la directory e il percorso dove si desidera installare il gioco. In tal modo il gioco verrà copiato sull'hard disk. NOTA: In tal modo tutte le opzioni grafiche e sonore verranno copiate sull'hard disk. Una volta installato, se desiderate cambiare il modo grafico potete lanciare il programma SETUP dalla directory dell'hard drive.

Una volta effettuate le selezioni di impostazione, andate a "Exit" per salvare le varie impostazioni e ritornare al prompt del DOS.

Per giocare con il Floppy Disk

Prima di cominciare a giocare si consiglia di fare una copia di sicurezza dei dischi di distribuzione originali, e conservare questi in un posto sicuro. Si ricorda che è permesso creare copie di sicurezza solo per salvaguardare i propri dati, ma è illegale copiare e distribuire materiale

software protetto da diritti d'autore (come il seguente).

Assicuratevi di essere collegati al drive dove è situato il disco del Programma (generalmente A:). Digitate FIGHT e premete ENTER per lanciare il gioco. Una volta inserito il "Disco Dati" (come vi verrà richiesto), non ci sarà più bisogno di ulteriori sostituzioni di dischi per tutta la durata del gioco.

Per giocare con l'Hard Disk

Collegatevi al vostro hard disk (di solito digitando C: e premendo ENTER) e cambiate quindi per la directory dove 4D Sports™ Boxing è situato (di solito digitando CD BOXING). Digitate FIGHT e premete ENTER per lanciare il gioco.

GIOCO VELOCE

Una volta caricato il gioco, appariranno lo schermo dei titoli e i riconoscimenti; premete un tasto qualsiasi per progredire al Menu Principale (Main Menu). Per uno scorcio sulle caratteristiche del gioco, selezionate DEMO con i tasti del cursore e premete ENTER per lanciare una "bacheca" di dimostrazione di 4D Sports™ Boxing.

Il Menu Principale

Per muoversi in questo e in altri menu all'interno del gioco, usate i tasti freccia sul tastierino Numerico con i tasti ENTER o RETURN per confermare la selezione. Nel manuale i tasti ENTER e RETURN saranno indicati anche come FIRE. Se si usa un Joystick spostate la scatola con la levetta e premete FIRE sul pulsante 1 per confermare la selezione. Quando il programma discerne un Mouse connesso al sistema del computer, visualizza un puntatore su schermo ogniqualvolta dovete selezionare un'opzione da un menu. Muovete il puntatore sull'icona desiderata e premete il pulsante sinistro per confermare la scelta. Il mouse non

può essere usato durante il combattimento per controllare il pugile. Premendo il pulsante ESCape quando sullo schermo è visualizzato un menu, si ottiene lo stesso effetto che selezionando il pulsante DONE.

Muovete il riquadro lampeggiante con i tasti del cursore sull'opzione EXHIBITION (Esibizione). Premete ENTER per selezionare tale opzione.

Selezionate il pugile HUMAN (Umano) con cui volete combattere. Scorrete lungo i pugili disponibili con i pulsanti NEXT (Successivo) e PREVIUOS (Precedente); una volta effettuata la scelta andate a DONE. Selezionate ora il pugile "COMPUTER" nello stesso modo. Controllate le statistiche nella parte in basso dello schermo: scegliete un pugile con una posizione in graduatoria simile o più bassa di quella del vostro (per non rendergli la vita troppo dura).

E' il momento di andare sul ring a combattere; il conduttore presenta il combattimento e due icone appaiono sul pannello di stato. Premete FIRE sui due quanti per cominciare l'incontro.

Studiate i tasti di controllo nella sezione Guida di Riferimento di questo manuale per le varie mosse di pugilato che potete eseguire. Per ora cercate di fare tutto il possibile per ridurre l'avversario al tappeto - dimenticatevi della strategia e divertitevi, mentre acquistate familiarità con le varie mosse.

Premete FIRE per suonare la campanella e cominciare l'incontro. Alla fine di ogni ripresa saranno mostrate le statistiche fino a quel determinato momento; non preoccupatevi se la vostra prestazione non è ancora da campionato! Si fa presto ad imparare una strategia di combattimento e uno stile adatto ad affrontare l'avversario, per ora basta divertirsi.

Per abbandonare l'incontro in qualsiasi momento premete ESCape e selezionate l'icona "Throw in the Towel" (Gettare la spugna). Confermate che desiderate davvero abbandonare selezionando l'icona Thumbs Up (Pollici in su): ciò farà registrare un TKO nei vostri confronti e chiuderà il combattimento.

Nel modo EXHIBITION i risultati del pugile non sono registrati e non influenzano minimamente la sua carriera. Usate questo modo per "esaminare" il vostro pugile o mettete alla prova il campione di un vostro

amico per vedere se è all'altezza degli standard.

Durante il combattimento in EXHIBITION premete i tasti funzione (da F1 a F8) per vedere l'azione da differenti angolazioni, o in prima persona con F9 e F10. Imparerete in seguito come muovere la telecamera e diventare un vero regista di 4D Sports™ Boxing.



S P O R T S™ B O X I N G

GUIDA DI RIFERIMENTO

INTERFACCIA DELL'USUARIO E CONTROLLI DEL GIOCO

Il gioco è progettato per funzionare essenzialmente con la tastiera e con il joystick, con l'aggiunta opzionale di un mouse negli schermi di selezione per "cliccare" sulle icone.

Tastiera

Per selezionare le icone e le opzioni con la Tastiera, muovete il cursore lampeggiante con i tasti freccia sul tastierino Numerico e premete ENTER o RETURN per confermare la selezione.

Joystick

Per selezionare le opzioni con il joystick, selezionate dapprima questo come strumento di controllo dal Menu Opzioni di Gioco (Game Options Menu), usando la Tastiera nel modo già descritto. Usatelo

quindi per muovere il cursore lampeggiante e premete il pulsante Fire 1 per confermare la selezione.

Mouse

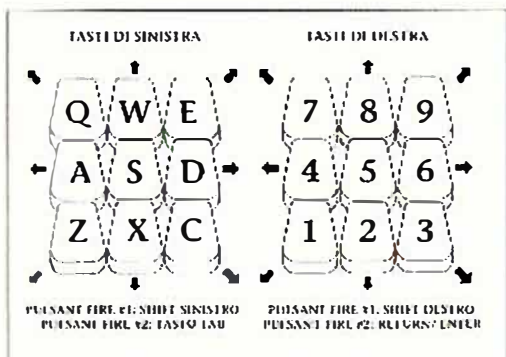
Per selezionare le opzioni con il Mouse, muovete la freccia con il mouse sull'icona che desiderate selezionare e "cliccate" con il pulsante sinistro per confermare. Si ricorda che il programma discerne automaticamente se è presente un mouse e visualizza di conseguenza una freccia.

Andate al pannello OPZIONI (Options) dal Menu Principale per selezionare i dispositivi di ingresso di ciascun giocatore.

Pannello delle Opzioni Gioco (Game Options Panel)

Viene visualizzato un pannello di selezione che vi permette di scegliere il dispositivo di ingresso per i pugili Rosso e

Blu. Muovete il cursore sull'icona che volete selezionare e premete ENTER per confermare la decisione. Nel gioco ad un giocatore assegnate uno dei due pugili all'icona del Computer per indicare che verrà controllato automaticamente. Selezionate il dispositivo di ingresso che desiderate usare dalle due opzioni del joystick e della tastiera:



Nella parte bassa dello schermo si trovano le icone di Chilogrammi e Pound (Sistema di misurazione Metrico o Imperiale - usato anche per passare dai Centimetri ai Piedi/Pollici nella misurazione dell'altezza), e le icone per cambiare numero e durata di riprese in un incontro. Premete ENTER su queste icone finché il tempo e il numero desiderato non saranno visualizzate nell'icona.

La durata delle riprese può essere cambiata soltanto in EXHIBITION, gli incontri di carriera durano sempre tre minuti.

Selezionate DONE quando avete completato le vostre selezioni.

TASTI GENERALI

Durante il combattimento ci sono alcuni tasti "sorciatoia" per opzioni disponibili dai menu:

F1 fino a F8 accede direttamente alle prime 8 telecamere.
F9 e F10 seleziona la ripresa in prima

persona per ciascun pugile.

ESCAPE fa apparire il menu di controllo durante l'incontro: da questa posizione il giocatore ha accesso al menu di controllo della telecamera, al sistema di video replay 4D Sports™ Vision e ad altre opzioni. Cfr. le sezioni successive del manuale per informazioni su queste opzioni e sui controlli.

Quando siete in un pannello di controllo il tasto ESCAPE produce lo stesso effetto del pulsante DONE.

CTRL P - Interrompe il gioco.
CTRL S - Suono attivato/disattivato.
CTRL M - Musica attivata/disattivata.
CTRL X - Exit (Esci) e Quit (Abbandona) al DOS

- Si ricorda che ciò produce lo stesso effetto di "Gettare la spugna", e costituisce un punto nero nella vostra carriera.

I tasti "+" e "-" nella parte in alto a destra della Tastiera, aumentano o diminuiscono la prestazione dei vostri pugili. Cfr. le sezioni successive "Prestazione" e "Velocità d'immagine" per ulteriori informazioni.

TASTI DI COMBATTIMENTO

Il grafico seguente mostra le mosse classiche di pugilato (e quelle "spettacolari") disponibili durante l'incontro. Le mosse sono le stesse, sia che usiate la Tastiera che il Joystick. Cfr. il menu OPZIONI per informazioni su come selezionare il corretto dispositivo esterno di controllo.

Il Pugile esegue un'ampia varietà di mosse, a seconda della situazione. Le mosse "spettacolari", ad esempio, cambiano se l'avversario è a terra o in piedi. C'è anche una mossa segreta che aiuta il lottatore a recuperare energia: sta a voi trovarla...

Ognuna delle otto direzionali è associata a tre azioni - a seconda che venga premuto il pulsante Fire One (B1), Fire Two (B2), o nessuno dei due (NB).



Per muovere il vostro pugile attorno al ring usate la corretta direzione della Tastiera o del Joystick per il dispositivo di

controllo selezionato (Cfr. PANNELLO DELLE OPZIONI). Usate le direzioni primarie [Up (Su), Down (Giù), Left (Sinistra) e Right (Destra)] per i movimenti generali, e le diagonali per alzare la guardia e muovervi in quella determinata direzione.

Per dare un pugno tenete premuto il pulsante Fire One e premete quindi la corretta direzionale (secondo la tabella) per il tipo di pugno che volete dare. Date un colpetto sul pulsante Fire One per eseguire un "colpo di disturbo" con la mano sinistra sull'avversario.

IL PENNELLO PRINCIPALE (MASTER PANEL)

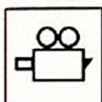
Durante un incontro potete premere ESCape per far apparire il PANNELLO PRINCIPALE. Questo vi consente l'accesso ai sistemi di controllo del video replay e della telecamera 4D Sports™ Boxing Vision, ed altre funzioni di gioco. Potete accedere a questo menu anche cliccando sull'icona CONTROL prima dell'incontro e tra una ripresa e l'altra. Nel PANNELLO PRINCIPALE si trovano le otto icone seguenti (da sinistra a destra):



Per una visione più dettagliata di queste opzioni:

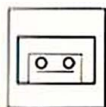


1. **THROW IN THE TOWEL** (Gettare la spugna) - chiude l'incontro sul TKO (Technical Knock Out) a vostro sfavore, a meno che l'incontro non sia ancora cominciato. Ciò vi permette inoltre di chiudere un incontro senza penalità - tranne forse quella di aver fatto infuriare il vostro manager.



2. **VIEW OPTIONS MENU** (Menu delle Opzioni di Visione) - Vi permette di disporre e regolare le 8

telecamere definibili per l'utente.



3. INSTANT REPLAY MENU (Menu del Replay Immediato)

- Questa icona permette l'accesso al sistema di replay di 4D Sports™ Vision, permettendovi di rivedere l'incontro fino a quel momento ed alcune azioni interessanti.



4. POINT OF VIEW MENU (Menu del Punto di visione)

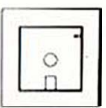
- Vi permette una selezione veloce dell'inquadratura dell'azione attraverso le telecamere o attraverso gli occhi del pugile.



5. RENDERING LEVEL (Livello di Prestazione)- Qui il giocatore seleziona il livello della Prestazione e la grandezza dello schermo di gioco. Cfr. anche VELOCITA' D'IMMAGINE.



6. STATISTICS (Statistiche)- Questa icona mostra una lista delle statistiche di incontri registrate fino a quel determinato momento, e dell'ultima ripresa in particolare.



7. SYSTEM PANEL (Pannello del Sistema)- Da qui potete salvare e caricare le disposizioni della telecamera e controllare gli effetti musicali e sonori.



8. DONE (Fatto). - Vi fa ritornare al menu precedente o direttamente all'incontro se avete avuto accesso al menu durante una ripresa.

opzione vi permette di terminare un incontro prima che questo sia giunto alla sua naturale conclusione; in tal modo il computer registrerà automaticamente un Technical Knock Out contro di voi. Se utilizzate questa opzione durante un INCONTRO IMPORTANTE, ciò influenzerà negativamente i vostri riconoscimenti precedenti. L'opzione è stata inserita per evitare che pugili senza scrupoli possano vincere gli incontri ad una corta distanza - qui non c'è possibilità di simulare un k.o.!

Se l'incontro non è ancora cominciato, potete abbandonare senza nessuna penalità.

2) View Options - Vi permette di entrare nel PANNELLO DELLE OPZIONI DI VISIONE e manipolare i vari sistemi di telecamere. Una volta selezionato il menu, appariranno le sette icone seguenti (da sinistra a destra):



i) Si muove alla telecamera successiva nella sequenza.



ii) Ritorna alla telecamera precedente nella sequenza.



iii) Regola le telecamere. Cfr. anche la sezione "Come regolare le telecamere".



iv) Telecamera mobile/fissa. . Alterna una telecamera che si muove attorno seguendo l'azione, ad una che è "bloccata" in una determinata posizione.



v) Cameraman attivato/disattivato. Alterna una telecamera "operata" da un cameraman controllato da un intelligente computer, che segue l'azione scorrevolmente come in una ripresa televisiva, ad una telecamera fissa.

1) Throw in the Towel - Questa



vi) Pubblico attivato/disattivato. Alterna un pubblico riprodotto da un computer ad uno sfondo vuoto.

Nota: Quando viene selezionata questa opzione la telecamera è automaticamente fissa e "bloccata" senza un cameraman che segue l'azione.



vii) Cabina di regia. Visualizza le nove telecamere e vi permette di impostare visioni di telecamere combinate che offrono una veduta migliore del ring e dell'azione.

Disattivandolo potete ritornare al pannello principale.



viii) DONE. Vi riporta al PANNELLO PRINCIPALE.

3) Replay immediato (4D Sports™ Vision) - Il segreto della serie 4D Sports™

è quello di saper ricreare l'atmosfera e l'eccitazione di un evento sportivo a grandezza naturale, e una delle abilità del sistema grafico di 4D Sports™ è quella di registrare l'azione in una videocassetta "Digital". Potete in tal modo tornare indietro e rivedere momenti dell'incontro per far colpo sui vostri amici con la vostra incredibile capacità e, cosa molto più importante, esaminare esattamente i punti forti e quelli deboli degli avversari prima di procedere nell'azione. Il sistema di replay immediato vi permette di rivivere l'ultima ripresa dell'incontro ed andare avanti e indietro attraverso l'azione per trovare il momento di gloria (o di disastro) che volete rivedere. Una volta selezionato il menu, vengono visualizzate le otto icone seguenti (da sinistra a destra):



i) Torna indietro all'inizio dell'incontro.



ii) Torna indietro manualmente. "Tenete premuto" questo pulsante finché il momento dell'incontro che desiderate vedere non viene visualizzato sullo schermo.



iii) Play (Visione)



iv) Avanzamento dell'immagine - permette di esaminare l'azione passo dopo passo per vedere i dettagli.



v) Pausa. Attivatela e disattivatela per bloccare l'immagine e continuare il replay.



vi) Avanza manualmente. "Tenete premuto" questo pulsante finché il momento dell'incontro che desiderate vedere non viene visualizzato sullo schermo.



vii) Avanza fino alla fine dell'incontro.



viii) DONE. Vi riporta al PANNELLO PRINCIPALE.



SCORREVOLE DELLA VELOCITA' D'IMMAGINE - regola lo scorrere a sinistra o a destra per aumentare o diminuire la velocità d'immagine. 100% è la velocità normale. Una cifra bassa indica movimento lento, una alta aumenta la velocità. Può essere regolato durante il replay.

4) Punto di visione - Da questo menu il giocatore può selezionare rapidamente la visione dalla telecamera, dal pugile Rosso o da quello Blu.

Una volta selezionato il menu, vengono visualizzate le quattro icone seguenti (da sinistra a destra):



i) Visione dalla telecamera - mostra visioni dalle telecamere mobili. Cfr. anche la sezione "Come regolare le telecamere".



ii) Visione attraverso gli occhi del pugile Rosso [a questo scopo si può usare anche F9 durante l'incontro].



iii) Visione attraverso gli occhi del pugile Blu [o F10 durante l'incontro].



iv) DONE. Vi riporta al PANNELLO PRINCIPALE.

5) Prestazione - Questo menu vi permette di ritoccare il dettaglio dei grafici usati per creare la forma fisica e le caratteristiche del pugile. Ciò ha un'importanza fondamentale nella velocità e nell'armonia dell'animazione. Si veda anche la sezione sulla VELOCITA' D'IMMAGINE per ulteriori informazioni sugli elaboratori di velocità e su come regolare tali velocità d'immagine per ottenere una prestazione eccellente. Una volta selezionato il menu, vengono visualizzate le sei icone seguenti (da sinistra a destra):



i) Aumenta il livello del dettaglio. Aggiunge poligoni ai pugili per aumentare il livello del dettaglio e di conseguenza il realismo, a spese della velocità d'immagine nelle macchine più lente.



ii) Diminuisce il livello del dettaglio. Rimuove poligoni dai pugili per ridurre il livello del dettaglio ed aumentare la velocità d'immagine nelle macchine più lente.



iii) AUTO. Mette in azione un sistema automatico che seleziona il livello grafico ottimo per

fornire la velocità di gioco e la velocità dell'immagine ideali. Nota: questo sistema opera costantemente ed opererà quindi cambiamenti "inaspettati" al livello grafico durante l'incontro. Ciò serve a compensare una pesante richiesta momentanea che il gioco esegue sull'elaboratore del computer per svolgere alcuni compiti "nascosti".



iv) Diminuisce la grandezza dello schermo di gioco. Quanto più piccolo lo schermo, tanto maggiore la velocità dell'immagine. Nelle macchine più lente, può essere necessario diminuire gradatamente la grandezza per ottenere una maggiore velocità di gioco.



v) Aumenta la grandezza dello schermo di gioco. Quanto più grande lo schermo, tanto maggiore la gradazione e migliore il dettaglio, ma più lenta la velocità d'immagine nelle macchine più lente.



vi) DONE. Vi riporta al PANNELLO PRINCIPALE.

6) Statistiche - Questa icona mostra una lista delle statistiche di pugilato registrate per l'incontro fino a quel momento e per l'ultima ripresa in particolare.

7) PANNELLO DEL SISTEMA - Da qui il giocatore può salvare e caricare le installazioni della telecamera e regolare effetti musicali e sonori. Una volta selezionato questo menu, vengono visualizzate le sei icone seguenti (da destra a sinistra):

SAVE

i) SALVA (SAVE) le Installazioni della telecamera. Memorizza tutte le rettifiche e le installazioni della telecamera, per poterle facilmente richiamare la prossima volta che giocate.

LOAD

ii) CARICA (LOAD) le Installazioni della telecamera. Richiama un'installazione della telecamera precedentemente messa da parte dal giocatore.

RESET

iii) REIMPOSTA (RESET) le Installazioni Originali. Immette le posizioni della telecamera e ritorna alle installazioni di default.



iv) Attiva/disattiva gli Effetti Sonori. [A questo scopo si può usare anche CTRL S durante l'incontro].



v) Attiva/disattiva la Musica. [o CTRL M durante l'incontro].

DONE

vi) DONE. Vi riporta al PANNELLO PRINCIPALE.

8) DONE - Vi riporta al menu di massimo livello "Incontro o Controllo", o direttamente indietro all'incontro, se avete avuto accesso al menu durante una ripresa.

MODALITA' A DUE GIOCATORI

Una delle migliori caratteristiche di 4D Sports™ Boxing è la possibilità per due giocatori di misurarsi in un incontro sullo stesso computer: essi possono addirittura usare la stessa tastiera.

Selezionate un dispositivo di controllo per i due giocatori dal pannello OPZIONI attraverso il MENU PRINCIPALE. Assegnate la corretta connessione di

tastiera o joystick per il giocatore e procedete dunque alle sezioni ESIBIZIONE o EVENTO PRINCIPALE per l'incontro.

Una terza persona può essere impiegata in modo utile come regista dell'incontro - per cambiare le angolazioni della telecamera durante la ripresa, mostrare i replay e regolare le angolazioni della telecamera durante le riprese.

COME REGOLARE I F. TELECMERE

E' possibile accedere a qualsiasi angolazione della telecamera durante l'incontro, semplicemente premendo il tasto della funzione associata (da F1 a F10) per qualsiasi installazione. E' possibile comunque impostare da sé le collocazioni e le angolazioni della telecamera, ed è oltretutto molto più divertente; seguite le istruzioni che seguono e diventerete il miglior regista del vostro quartiere.

Per entrare nel menu "Regolazione Telecamera", andate nel PANNELLO PRINCIPALE. Per far ciò premete ESCape durante un incontro, o selezionate CONTROLLI (CONTROLS) dal menu di massimo livello "Incontro o Controlli".

Una volta nel PANNELLO PRINCIPALE selezionate l'icona OPZIONI DI VISIONE (la seconda da sinistra) per entrare nel pannello OPZIONI DI VISIONE. Quindi selezionate REGOLAZIONE (ADJUST) e vi ritroverete nel pannello che vi permette di collocare e regolare le telecamere. Una volta selezionato il menu, verranno visualizzate le otto icone seguenti (da sinistra a destra):



i) STEP UP - Passa alla telecamera successiva nella sequenza.



ii) STEP BACK - Ritorna alla telecamera precedente nella sequenza.



iii) ADJUST - Regola la visione attuale della telecamera.



iv) SELECT - Mette a fuoco uno o ambedue i pugili.



v) ZOOM IN - Zuma dentro.



vi) ZOOM OUT - Zuma fuori.



vii) SAVE - Salva.



viii) DONE. Vi riporta al PANNELLO DELLE OPZIONI DI VISIONE.

Per selezionare qualsiasi telecamera dalle nove disponibili per la definizione dell'utente, muovetevi su e giù attraverso esse con le icone STEP UP (Salire) e STEP DOWN (Scendere), finché le telecamere desiderate non vengono visualizzate.

Andate all'icona REGOLAZIONE e premete e tenete abbassato il PULSANTE FUOCO 1 o ENTER. Con il pulsante o il tasto ancora premuto muovetevi attorno nelle otto direzioni per regolare la posizione della telecamera con il Joystick o con la Tastiera. Seguite la tabella seguente per i movimenti possibili:



Usando i movimenti di cui sopra, è possibile collocare la telecamera in qualsiasi parte all'interno dell'arena di

4D Sports™. NOTA: non è possibile regolare la telecamera sul tasto F1: è sempre fissa nella stessa posizione.

Selezionare quindi quale dei due pugili (o tutti e due), volete mettere a fuoco. Muovetevi attraverso l'icona della messa a fuoco SELECT finché non il/i pugili non vengono visualizzati.

Usate ZOOM IN per essere più vicini all'azione e ZOOM OUT per tornare indietro ed avere un'inquadratura più ampia.

Ripetete lo stesso procedimento per tutte le telecamere disponibili finché non siete soddisfatti delle angolazioni e delle inquadrature che avete impostato. Potete cambiare le installazioni nel bel mezzo di un incontro senza ricevere nessuna penalità (se volete ad esempio cambiare leggermente la posizione di una telecamera).

Una volta che le installazioni sono completate, selezionate SAVE per immagazzinarle per il futuro.

Selezionate DONE per ritornare al PANNELLO DELLE OPZIONI DI VISIONE. Da qui è possibile stabilire il tipo di telecamera e il modo in cui questa segue l'azione. Si vedano le descrizioni delle icone nella sezione precedente e la sezione intitolata VELOCITA' D'IMMAGINE prima di compiere una scelta.

Se selezionate una telecamera "Mobile", questa seguirà l'azione facilmente; se si usa una telecamera "bloccata" o fissa, premete la BARRA SPAZIATRICE durante l'incontro per ricentrarla sull'azione.

Spettatori

E' possibile aggiungere un pubblico riprodotto sullo sfondo dietro il ring. NOTA: è possibile avere soltanto una telecamera fissa e una folla allo stesso tempo, per cui; quando selezionate

l'icona Pubblico, questa sceglie automaticamente una telecamera fissa senza operatore.

Con il Sistema di Visione 4D Sports™ è possibile situare all'interno del ring una telecamera, che si muove seguendo l'azione. Nessuno spettacolo sportivo in TV vi ha mai dato l'occasione di seguire l'azione così da vicino. Attenzione ai colpi!

VELOCITA' D'IMMAGINE

4D Sports™ Boxing usa poligoni generati matematicamente per creare grafici su schermo. A causa della complessità degli algoritmi di programmazione necessari per i calcoli matematici, i grafici di poligono hanno bisogno di una grossa parte dell'energia di programmazione disponibile nel vostro computer. Nelle macchine più veloci con un circuito processore 286 o 386 questo non è un problema, perché c'è parecchia energia "di riserva", per svolgere anche il compito più difficile. Comunque, se state giocando con un computer meno potente (ad esempio uno con una frequenza minore di 10 mhz), potete incontrare situazioni nel gioco dove la velocità d'immagine di animazioni e grafici diminuisce.

Ci sono varie caratteristiche nel gioco che vi permettono di aumentare la velocità d'immagine del vostro computer. Qui di seguito ci sono dei suggerimenti che vi raccomandiamo di seguire per ottenere il massimo risultato da questo prodotto. Comunque, poiché diversi PC si comportano in modo diverso, vi suggeriamo di provare a raggiungere la migliore velocità d'immagine provando queste semplici opzioni:

1) Diminuite il LIVELLO DI PRESTAZIONE dei pugili. Ciò rimuove poligoni dalle figure umane e di conseguenza il computer ha meno grafici da calcolare per ogni immagine di animazione. Potete

quindi selezionare le opzioni AUTO dal menu PRESTAZIONE cosicché il gioco decide al posto vostro quale livello di prestazione sia meglio usare.

2) Diminuite lo schermo di gioco. Ciò abbassa l'area di schermo visibile ad un livello più maneggevole per macchine più lente.

3) Telecamere. Se la velocità d'immagine è un problema nella vostra macchina, selezionate le telecamere fisse e senza cameraman. Ciò diminuisce i calcoli necessari per seguire l'azione - aumentando invece la velocità d'immagine.

4) SIM ALTA e BASSA (HIGH/LOW SIM). Dal pannello delle OPZIONI è possibile selezionare un livello di simulazione per il gioco BASSO o ALTO. Se viene selezionata SIM BASSA, questa rimuove una parte dell'intelligenza artificiale per i pugili avversari. Ciò significa che ci sono meno calcoli da fare per l'incontro e potete ottenere così una velocità d'immagine relativamente migliore.

5) Suono. Nelle macchine più lente senza carta sonora, selezionare i suoni digitali attraverso l'altoparlante PC può avere un effetto negativo sulla velocità d'immagine complessiva, specialmente durante momenti di suono intenso nell'incontro. Se ciò costituisce un problema, selezionate l'altoparlante PC (No Effetti Digitali) dal menu IMPOSTAZIONI (SET UP).

6) Grafici. Come ultima risorsa, è possibile scendere ad una modalità grafica più bassa di quella percepita dal programma IMPOSTAZIONE (SET UP) e installazione. Sebbene il vostro PC possa avere una carta VGA capace di visualizzare grafici MCGA a 256 colori, il processore potrebbe avere problemi a maneggiare il carico di lavoro extra consistente nel visualizzare tutti questi colori. In questo caso, provate a far girare

il gioco in modalità EGA (o la modalità grafica più bassa vicina a questa), e a giocare ancora. Anche se probabilmente perderete qualcosa in qualità grafica, guadagnerete enormemente in velocità d'immagine e facilità di gioco nel complesso.

4DSPORTS™ BOXING - IL CAMPIONATO

Una volta che avrete provato alcuni pugili nell'incontro ESIBIZIONE ed impostato le angolazioni della telecamera è il momento del GRANDE INCONTRO. Questo è il momento nel quale si decide la vostra carriera di pugile. Se avrete fortuna diventerete ricchi, se fallirete ... tornerete alla solita vita di sempre - niente macchine veloci, niente grandi case. Eh sì, dovrete dire addio alla bella vita e a tutto ciò che l'accompagna.

Nel Campionato 4D Sports™ Boxing il vostro scopo è quello di portare il pugile che voi stesso avete creato al primo posto nel Campionato e nella lista dei più pagati. Ma prima di sognare la inebriante celebrità, dovrete lottare seriamente!

LA PALESTRA

Prima di entrare nel Campionato dovete creare il vostro pugile personale, e per questo dovrete visitare la Palestra. Da qui "disegnate" il vostro pugile specificando l'altezza, il peso, le caratteristiche del suo stile di lotta, e addirittura il colore della sua camicia di seta. Potete avere una "scuderia" di fino a 10 pugili. Se la vostra Palestra si riempie eccessivamente dovrete "licenziare" il pugile meno amato attraverso la funzione DELETE (CANCELLA).

Entrate nella Palestra attraverso Menu Principale. Una volta all'interno

visiterete lo spogliatoio dove potrete scorrere i vostri dati sui pugili attuali. Usate i pulsanti NEXT (SUCCESSIVO) e PREVIOUS (PRECEDENTE), per scorrerli tutti.

Selezionate HALL OF FAME (SALA DELLA FAMA), per vedere i progressi dei vostri pugili fino ad ora affinché possiate scegliere il migliore per il prossimo incontro o il peggiore, se dovete licenziare qualcuno. Colpite qualsiasi tasto per ritornare allo spogliatoio.

CREAZIONE DEL PUGILE

Per aggiungere un nuovo pugile alla scuderia selezionate CREATE (CREARE).

Ciò vi porta alla Macchina di Generazione Campioni di 4D Sports™ Boxing.

Vedrete il vostro pugile nuovo nuovo (appena uscito dalla scatola !) che incede con fare pauroso ad uno dei lati dello schermo. Sulla destra c'è una lista di opzioni che costituiscono le caratteristiche fisiche e di lotta del Pugile.

Il cursore lampeggerà sull'opzione del nome. Battezzate il pugile col nome migliore che vi viene in mente, anche il vostro! Colpite ENTER una volta fatta la scelta.

Muovetevi quindi attraverso gli scorrevoli di HEIGHT (ALTEZZA), WEIGHT (PESO), SPEED (VELOCITÀ), POWER (FORZA) e STAMINA (RESISTENZA) regolando i valori che pensate siano adatti al pugile: non ci sono regole ferree qui. Potete combattere con qualsiasi cosa create - anche se è un mostro di due metri e mezzo con cento chili di grasso, una vestaglia rosa e i pantaloncini. La scelta è vostra: è meglio sperimentare per vedere esattamente come il rapporto di velocità, resistenza e forza, cambia l'efficacia del pugile.

Notate come la classe di appartenenza del campione cambia a seconda del suo peso. Sebbene si scelgano di solito pugili notevolmente "grossi", sarete sorpresi da quanto possano essere divertenti quelli "piccoli", e da quanto si muovano velocemente!

SUGGERIMENTO: Non pretendete il massimo in una caratteristica trascurando le altre due. Non funziona, e vi ritrovereste alla fine con un pugile un po' "strano".

Dalle foto segnaletiche a disposizione scegliete quindi una "testa" che pensate possa adattarsi alla personalità del vostro pugile. Le teste non sono in relazione con la grandezza del cervello, per cui non preoccupatevi se il pugile sembra un po' "stupido": ricordatevi che siete voi a combattere!

Scegliete un colore per il suo abbigliamento, ma ricordatevi che se dovete mostrarlo in pubblico dovete anche dargli una tenuta dignitosa.

Muovete l'icona HAND (MANO del pugile) attraverso LEFT (SINISTRA) e RIGHT (DESTRA), e premete DONE quando siete soddisfatti della vostra creazione.

Potete continuare a creare pugili o portare la vostra "creazione" sul ring per un breve incontro di prova in EXHIBITION. Selezionate EXIT per ritornare al MENU PRINCIPALE.

LA SFIDA

Per iniziare un incontro con un avversario in graduatoria, selezionate EVENTO PRINCIPALE e procedete negli spogliatoi per riunire i vostri "lottatori" per la sfida.

Muovetevi nella scuderia di pugili finché non trovate quello che cercavate. Studiate

le loro prestazioni nell'indicatore delle Statistiche di Carriera nella parte destra dello schermo. Selezionate DONE quando avete effettuato la vostra scelta.

Dagli spogliatoi procedete al Palco della Sfida dove sceglierete l'avversario dalle graduatorie internazionali; quelli disponibili per voi in questa fase iniziale della carriera del vostro "combattente" sono contrassegnati con una stella: sono quelli con una posizione in graduatoria e una prestazione simili a quella del vostro pugile. Usate le frecce UP (SU) e DOWN (GIÙ) per muovervi attraverso la lista e andate all'icona pugilato per cominciare l'incontro. La ragione del punto interrogativo sull'icona è che nessuno sa ancora chi vincerà!

ALLENAMENTO

Prima di ogni incontro, potete organizzare un'ultima riunione nella Palestra per tonificare alla perfezione il vostro pugile. Avete una quantità limitata di "sforzo" che può essere spesa in qualsiasi combinazione delle tre discipline. Muovete gli scorrevoli per selezionare i livelli di allenamento necessari. La Borsa della Velocità aumenta l'agilità e la velocità sul ring, la Borsa Pesante aumenta la forza e la Corda per Saltare aumenta la resistenza. Mettete alla prova il pugile mentre provate i differenti tipi di allenamento.

Una volta specificato il regime di allenamento, muovetevi sull'icona DONE per procedere al ring e al grande incontro di stasera.

ALLENAMENTO

Una volta lanciata la sfida, andate all'Arena 4D Sports™ per l'incontro serale. Il presentatore introdurrà i due contendenti. Quando finirà vedrete il menu di alto livello "incontro o controlli".

Cliccate sui guanti per cominciare l'incontro, o su CONTROLS per regolare le telecamere, la prestazione o le opzioni del punto di visione.

La campanella segnerà l'inizio dell'incontro: dall'angolo muovete il vostro pugile al centro del ring e cercate di impegnare l'avversario. Da qui in poi l'esito dell'incontro dipende solo da voi...

II. PANNELLO DI STATO DELL'INCONTRO

Durante l'incontro, nella parte bassa dello schermo appare il pannello di stato che vi informa circa la forza e l'energia restante dei due pugili. Tenete d'occhio questi indicatori - sono il segreto per pianificare una buona strategia di combattimento.

La sbarra principale attraverso lo schermo è l'Indicatore della Vicinanza del Pugile - questa indica la distanza tra i pugili, senza tener conto dell'angolazione della telecamera. Usate la sbarra per giudicare la distanza dall'avversario. Quando la sbarra è gialla indica che siete nella portata dei colpi dell'avversario - ma anche l'altro deve stare in guardia. L'orologio indica il tempo restante nella ripresa.

SUGGERIMENTI PER L'INCONTRO

4D Sports™ Boxing è un sofisticato software che non richiede una conoscenza dettagliata dei meccanismi di gioco per poter godere appieno del divertimento. L'azione del combattimento ha parecchia intelligenza in sé e vi ritroverete ben presto a compiere mosse di pugilato con totale naturalezza - imparerete i punti deboli e forti degli avversari per poter costruire una strategia e gettarvi nella lotta - proprio come un vero campione!
Per aiutarvi, comunque, ecco qui alcuni

suggerimenti ed informazioni utili:

1) Usate una combinazione di mosse differenti più che uno stesso colpo ripetutamente.

2) Imparate come usare la guardia correttamente durante l'incontro qualsiasi cosa succeda non abbassatela mai completamente. Ricordate inoltre che più vi stancate, più diventa difficile mantenerla alzata.

3) Muovetevi continuamente attorno al ring. Usate ogni spazio possibile e cercate di bloccare l'avversario in un angolo o contro le corde.

4) Capirete, da come si muove, quando l'avversario sta per cadere. Aspettate il momento giusto e non fatevelo sfuggire - un'occasione del genere potrebbe non capitarvi mai più e voi avrete buttato via l'incontro.

5) Usate le angolazioni della telecamera e il sistema di replay video a vostro vantaggio: se volete vedere esattamente perché siete finito al tappeto durante la ripresa, esaminate il replay al rallentatore e scoprite i vostri errori. Se non riuscite a vedere l'azione chiaramente scegliete una nuova angolazione o usate le telecamere del punto di visione - tutto può aiutarvi a vincere.

RITIRO

Dopo 40 incontri il vostro pugile è pronto a ritirarsi. Al quarantesimo incontro la Commissione di Controllo di 4D Sports™ Boxing esaminerà la sua carriera e potrà togliergli la licenza di pugile in qualsiasi momento. Comunque, se continua a vincere gli incontri e a dimostrare agilità e buona forma fisica sul ring, si può fare un'eccezione alla regola e potrà continuare a combattere ancora per un paio di incontri.

ASSISTENZA TECNICA

Come acquirente di un prodotto software Mindscape avete diritto ad un'assistenza tecnica gratuita per 90 giorni. Potete contattare i nostri rappresentanti dell'assistenza tecnica tra le 09.30 e le 16.30 per un aiuto immediato, o potete scrivere all'indirizzo seguente. Si prega di includere dettagli completi sul computer e sulle periferiche utilizzate incluso il tipo di adattatore per visualizzatore, il tipo di monitor e qualsiasi carta per il gioco e per il sonoro inclusi.

Se pensate che vi sia un errore nel software, controllate che il vostro sistema sia configurato correttamente prima di contattare i Servizi Tecnici Mindscape. Se incontrate difficoltà con una particolare caratteristica del software, assicuratevi di consultare la sezione relativa ad essa nel manuale, prima di contattarci.

MINDSCAPE
CUSTOMER SERVICES
THE COACH HOUSE
HOOKLANDS ESTATE
LEWES ROAD
SCAYNES HILL
WEST SUSSEX
RH17 7NG
ENGLAND

TEL(0) 444 831 761
FAX(0) 444 831 688

SI PREGA DI RISPEDIRE
IMMEDIATAMENTE LA CARTA DI
REGISTRAZIONE AL FINE DI
AUTORIZZARE L'ASSISTENZA TECNICA E
LA DISTRIBUZIONE DELLO SCHEMA DI
INFORMAZIONE DEI NUOVI PRODOTTI.

SPORTS™ BOXING

© 1990 Mindscape International Ltd. All Rights Reserved

**Watch out for other amazing games
in the 4D Sports™ series from
Mindscape International Ltd and
DSI including 4D Sports™ Driving and
4D Sports™ Tennis**

If you experience any technical problems
whilst playing 4D Sports™ Boxing, please
contact:

Technical Support
Mindscape International Ltd
The Coach House
Hooklands Estate
Scaynes Hill
West Sussex
RH17 7NG
Tel: 0444 831 761
Fax: 0444 831 688

Please return your registration card to
qualify for technical support

4D Sports™ Boxing
1991 Distinctive Software Inc.
All rights reserved.
TM: 4D Sports and Distinctive Software are
trademarks of Distinctive Software Inc,
Vancouver, Canada



MINDSCAPE



TM

For further information on future releases and
a brochure please call: 0898 234214