

WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER

INTRODUCTION

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

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

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

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

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

LOADING INSTRUCTIONS - SPECTRUM

LOADING A NEW GAME

Tape

1. Insert Cassette
2. Type LOAD~" and press RETURN
3. Press PLAY on recorder

Disk

1. Insert Disk
2. Select LOADER option from menu

LOADING A PREVIOUSLY SAVED GAME

Tape

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

Disk

1. Insert Disk
2. Select LOAD option

SAVING A CURRENT GAME

Tape

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

Disk

1. Insert blank disk
2. Go to EXIT sign in hall
3. Select SAVE option

GAME CONTROLS

The CURSOR keys control the pointer

RETURN - select

Or use joystick

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

LOADING INSTRUCTIONS - C64 VERSION

LOADING A NEW GAME

Tape

1. Insert Cassette and rewind it
2. Press SHIFT & RUN/STOP Keys
3. Press PLAY on recorder

Disk

1. Insert Disk
2. Press LOAD**8.1 and press RETURN

LOADING A PREVIOUSLY SAVED GAME

Tape

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

Disk

1. Insert Disk
2. Answer YES to LOAD A PREVIOUS GAME
3. Select DISK option

SAVING A CURRENT GAME

Tape

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

Disk

1. Insert Blank Disk
2. Go to EXIT sign in hall
3. Answer YES to SAVE GAME?
4. Select DISK option

GAME CONTROLS

The following keys to control the pointer:-

< - left
> - right
; - up

 - down
RETURN - select
Or use Joystick in port 2

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

LOADING INSTRUCTIONS - AMSTRAD

LOADING A NEW GAME

Tape

1. Reset Machine
2. Insert Cassette and rewind it
3. Press CONTROL and RETURN
4. Press PLAY on recorder

Disk

1. Insert disk
2. Press RUN "WCBM" and press RETURN

LOADING A PREVIOUSLY SAVED GAME

Tape

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

Disk

1. Insert Disk
2. Answer YES to LOAD A PREVIOUS GAME
3. Select DISK option

SAVING A CURRENT GAME

Tape

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

Disk

1. Insert Blank Disk
2. Go to EXIT sign in hall
3. Answer YES to SAVE GAME?
4. Select DISK option

GAME CONTROLS

The following keys to control the pointer:-

Z - left
X - right
P - up

L - down
RETURN - select
Or use Joystick in port 2

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

YOU ARE NOW STARTING THE GAME PLEASE READ CAREFULLY

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

THE GAME

THE GAME STARTS

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

PART ONE

FILING CABINET

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

BOXERS CONTRACTS

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

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

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

BOXERS FIGHT RECORD

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

RANKING LISTS

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

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

TELEPHONE

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

FIGHT MANAGERS

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

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

BOXING BOARDS

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

The Federation of World Boxing (FWB)

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

The WORLD COUNCIL of INTERNATIONAL BOXING (WCIB)

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

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

SCOUTS

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

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

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

MAIL

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

FILOFAX

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

CALENDAR

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

DOOR

YOU ARE NOW LEAVING THE OFFICE.

CORRIDOR

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

PHYSIO

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

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

GYMNASIUM

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

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

PART TWO

FUNCTIONS WITHIN THE GAME TITLES & RANKINGS

Each governing body has three various titles to contend for. Neither titles are compulsory. The titles are as follows...

1. **AREA** this title is available for the top three contenders ranked below 66 in the world.
2. **NATIONAL** this title is available to the top three contenders ranked below 33 in the world.
3. **WORLD** this title is available to the top three contenders in the world.

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

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

BOXER RETIREMENTS

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

PART THREE

THE FIGHT BILL

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

THE FIGHT

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

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

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

THE CORNER

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

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

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

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

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

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

©1991 Krisalis Software Ltd.

WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER

EINLEITUNG

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

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

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

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

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

LADEANLEITUNGEN SPECTRUM

LADEN EINES NEUEN SPIELS

Kassette

1. Kassette einlegen
2. LOAD* eingeben und RETURN drücken
3. PLAY-Taste des Rekorders drücken

Diskette

1. Diskette einlegen
2. LOADER-Option aus dem Menü wählen

LADEN EINES FRÜHER ABGESPEICHERTEN SPIELS

Kassette

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

Diskette

1. Diskette einlegen
2. LOAD-Option wählen

SICHERN EINES AKTUELLEN SPIELS

Kassette

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

Diskette

1. Eine leere Diskette einlegen
2. Auf das EXIT-Schild in der Halle gehen
3. Die Option SAVE wählen

SPIELSTEUERUNG

Die CURSOR-Tasten steuern den Zeiger

RETURN-zum Auswählen oder Joystick benutzen

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

C64

LADEN EINES NEUEN SPIELS

Kassette

1. Kassette einlegen
2. SHIFT festhalten und RUN/STOP drücken
3. PLAY-Taste des Rekorders drücken

Diskette

1. Diskette einlegen
2. LOAD**8,1 eingeben und RETURN drücken.

LADEN EINES FRÜHER ABGESPEICHERTEN SPIELS

Kassette

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

Diskette

1. Diskette einlegen
2. Auf die Frage LOAD A PREVIOUS GAME mit YES antworten
3. Die Option DISK wählen

SICHERN EINES AKTUELLEN SPIELS

Kassette

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

Diskette

1. Leere Diskette einlegen
2. Auf das EXIT-Schild in der Halle gehen
3. Auf die Frage SAVE GAME? mit YES antworten
4. Die Option DISK wählen

SPIELSTEUERUNG

Der Cursor wird über die folgenden Tasten gesteuert:

Links - <
Rechts - >
Hoch - :

Runter -
Wählen - Return
oder Joystick in Ausgang 2

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

AMSTRAD

LADEN EINES NEUEN SPIELS

Kassette

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

Diskette

1. Diskette einlegen
2. RUN "WCBM" eingeben und RETURN drücken

LADEN EINES FRÜHER ABGESPEICHERTEN SPIELS

Kassette

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

Diskette

1. Diskette einlegen
2. Auf die Frage LOAD A PREVIOUS GAME mit YES antworten
3. Die Option DISK wählen

SICHERN EINES AKTUELLEN SPIELS

Kassette

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

Diskette

1. Leere Diskette einlegen
2. Auf das EXIT-Schild in der Halle gehen
3. Auf die Frage SAVE GAME? mit YES antworten
4. Die Option DISK wählen

SPIELSTEUERUNG

Der Cursor wird über die folgenden tasten gesteuert:

Links - Z
Rechts - X
Hoch - P

Runter - L
Wählen - Return
oder Joystick in Ausgang 2

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

JETZT BEGINNT DAS SPIEL BITTE STUDIEREN SIE DIE REGELN SORGFÄLTIG

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

DAS SPIEL BEGINNT

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

ABLAGE

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

BOXER-VERTRÄGE

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

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

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

BOXER-ERGEBNIS-LISTE

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

RANGLISTE

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

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

TELEFON

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

ANDERE MANAGER

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

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

BOXER-VERBÄNDE

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

FEDERATION OF WORLD BOXING (FWB)

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

WORLD COUNCIL OF INTERNATIONAL BOXING (WCIB)

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

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

SCOUTS ("KUNDSCHAFTER")

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

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

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

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

POST

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

PERSÖNLICHER TASCHENKALENDER

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

KALENDER

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

TÜR

SIE VERLASSEN JETZT IHR BÜRO.

KORRIDOR

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

MASSAGERÄUME (PHYSIO)

Er gibt Ihnen Auskunft über die Kondition und die augenblickliche Form der Boxer. Auf diese Weise können Sie genau beurteilen, wann die verletzten Boxer wieder einsatzfähig sind.

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

DAS GYM

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

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

FUNKTIONEN IM SPIEL

TITEL UND RANGLISTENPLÄTZE

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

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

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

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

AUSSCHEIDEN EINES BOXERS

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

DIE KAMPFREGELN

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

DER BOXKAMPF

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

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

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

DIE ECKE

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

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

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

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

VIEL GLÜCK BEI DEN KÄMPFEN.

HOFFENTLICH ENTDECKEN SIE VIELE CHAMPIONS.

...ODER WENIGSTENS EINEN.

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

©1991 Krisalis Software Ltd.

WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER

INTRODUZIONE

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

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

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

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

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

Assisterai tecnicamente il tuo Secondo nell'incontro serale, mentre i contendenti lotteranno usando un metodo di intelligenza artificiale.

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

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

SPECTRUM

CARICAMENTO DI UN NUOVO GIOCO

Nastro magnetico

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

Dischetto

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

CARICAMENTO DI UN GIOCO PRECEDENTAMENTE SALVATO

Nastro magnetico

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

Dischetto

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

SALVATAGGIO DI UN GIOCO IN CORSO

Nastro magnetico

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

Dischetto

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

CONTROLLI DEL GIOCO

I tasti del CURSORE controllano il puntatore

RETURN - selezione

O joystick

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

VERSIONE C64

CARICAMENTO DI UN NUOVO GIOCO

Nastro magnetico

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

Dischetto

1. Inserire il dischetto
2. Digitare LOAD "*" ,8,1 e premere RETURN

CARICAMENTO DI UN GIOCO PRECEDENEMENTE SALVATO

Nastro magnetico

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

Dischetto

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

SALVATAGGIO DI UN GIOCO IN CORSO

Nastro magnetico

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

Dischetto

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

CONTROLLI DEL GIOCO

I seguenti tasti controllano il puntatore:

< - sinistra
> - destra
: - su

giù
Rreturn - selezione
O joystick sulla porta 2

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

AMSTRAD

CARICAMENTO DI UN NUOVO GIOCO

Nastro magnetico

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

Dischetto

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

CARICAMENTO DI UN GIOCO PRECEDENTEMENTE SALVATO

Nastro magnetico

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

Dischetto

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

SALVATAGGIO DI UN GIOCO IN CORSO

Nastro magnetico

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

Dischetto

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

CONTROLLI DEL GIOCO

I seguenti tasti controllano il puntatore:

Z - sinistra
X - destra
P - su

L - giù
Return - selezione
O joystick sulla porta 2

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

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

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

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

PRIMA PARTE

IL GIOCO HA INIZIO

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

ARCHIVIO

L'archivio contiene i contratti dei tuoi boxer, i loro record di combattimento e le graduatorie.

CONTRATTI

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

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

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

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

PRIMATI DI COMBATTIMENTO

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

LISTE DELLE GRADUATORIE

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

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

IL TELEFONO

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

I MANAGER

Quando organizzi degli incontri, ti verrà chiesto contro chi vuoi far combattere il tuo boxer. Dovrai trattare la data dell'incontro, il corpo dirigente e la percentuale di premio in denaro che intendi pagare (vedi CONTRATTI). Anche tu puoi essere contattato da altri manager allo stesso scopo: puoi accettare o declinare le proposte a tuo insindacabile giudizio.

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

COMMISSIONI DI PUGILATO

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

LA FEDERAZIONE MONDIALE DI PUGILATO (FWB)

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

IL CONSIGLIO MONDIALE DI PUGILATO INTERNAZIONALE (WCB)

1. 3 giudici danno il punteggio all'unanimità o alla maggioranza.
2. Conteggio obbligatorio sul knock down.
3. Dopo tre knock down, l'incontro viene sospeso.

Nota: La commissione di controllo DEVE ESSERE CONTATTATA per sancire le regole dell'incontro che HAI ORGANIZZATO.

RICOGNITORI

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

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

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

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

INDIZIO: Se un ricognitore, dopo una lotta, viene ricoverato in ospedale, non ti sarà più utile: egli potrebbe aver perso la memoria.

P.S. Non mandargli fiori in ospedale...

CORRISPONDENZA

La posta ti giunge ogni mattina. Essa ti informerà dell'approvazione degli incontri da parte del corpo dirigente, delle date e dei risultati.

AGENDA

L'agenda (sulla scrivania), organizza tutte le tue informazioni personali. Attraverso essa, puoi ottenere informazioni sui boxer. Le informazioni includono gli effetti personali dei boxer che fanno parte dell'altro campo, oltre ad un "diario degli incontri" riguardante le prossime gare. Queste informazioni vengono aggiornate continuamente.

CALENDARIO

Il calendario che trovi sulla tua scrivania ti permette di aggiornare la data. Essa avanza di giorno in giorno, a meno che non vi sia in atto un combattimento o stia squillando il telefono.

LA PORTA

A questo punto lasci il tuo ufficio.

CORRIDOIO

Le varie porte che danno sul corridoio ti permettono di entrare nella sala di fisioterapia, in palestra o nel tuo ufficio. L'USCITA ti permette di salvare il gioco o di lasciare l'edificio (vedi INCONTRO SERALE).

SALA DI FISIOTERAPIA

Egli ti darà un rapporto completo sullo stato di salute del tuo boxer, che ti permetterà di valutare se può tornare agli allenamenti oppure no.

INDIZIO: Benché naturalmente sarai ansioso di veder tornare il tuo atleta agli allenamenti affinché possa prepararsi per un altro incontro, è consigliabile non avere fretta. Sarà meglio farlo ristabilire del tutto.

LA PALESTRA

Questo è il posto dove i tuoi boxer si preparano agli incontri. Qui trovi diverse opzioni. C'è il sollevamento pesi, la corsa, il combattimento. Seleziona la scheda che preferisci. Ricorda che ogni opzione in questo settore dà risultati diversi. Ad esempio: la corsa contribuisce a rafforzare la resistenza fisica, mentre i pesi aiutano ad aumentare la potenza muscolare. Ad ogni modo, anche durante gli allenamenti gli atleti possono procurarsi dei danni: il sollevamento pesi, può ad esempio procurare strappi muscolari, mentre il combattimento può essere causa di ferite.

INDIZIO: Una buona preparazione può migliorare alcune qualità dei boxer, ma vi sono situazioni che possono compromettere le loro capacità. Poiché non puoi esigere che un boxer faccia tutto in una volta, si raccomanda di trovare un buon equilibrio durante l'allenamento.

SECONDA PARTE

FUNZIONI ALL'INTERNO DEL GIOCO TITOLI E GRADUATORIE

Ognuno dei corpi dirigenti ha tre titoli da difendere: nessuno di questi è obbligatorio. Essi sono:

1. **AREA:** questo titolo è disponibile per i tre migliori contendenti classificati al di sotto del 66° della graduatoria mondiale.
2. **NAZIONALE:** questo titolo è disponibile per i tre migliori contendenti classificati al di sotto del 33° della graduatoria mondiale.
3. **MONDIALE:** questo titolo è disponibile per i tre migliori contendenti del mondo.

Le graduatorie variano a seconda del corpo dirigente sotto il cui controllo è stato combattuto l'incontro. Il corpo dirigente avversario comunque riconoscerà entro certi limiti la vittoria o la sconfitta di un boxer, ma senza per questo farlo salire nella graduatoria. Ciò dipende da alcuni aspetti all'interno del gioco di cui dovrai tenere conto.

INDIZIO: Benché non sia necessario ottenere i vari titoli per poter diventare campione del mondo dei pesi massimi, ciò presenta vantaggi e svantaggi. A te trovarli!

RITIRO DI UN BOXER

Un boxer si ritira a 31 anni. Al momento del suo ritiro, il boxer verrà riproposto con qualità diverse, e tu avrai l'opportunità di rinominarlo.

LE SPESE

Il venerdì è la sera dell'incontro. Ogni incontro è composto di quattro combattimenti, di cui l'ultimo è il più importante. Non sei obbligato ad assistere ad ognuno di essi: puoi ricevere i risultati per posta il sabato mattina. Se assisti all'incontro non sei obbligato a seguire ogni combattimento. Al termine di ogni combattimento hai la possibilità di seguire il successivo.

IL COMBATTIMENTO

I boxer utilizzano una forma di intelligenza artificiale durante ogni combattimento. Le persone sul ring diranno al boxer come combattere ogni ripresa a seconda delle sue possibilità di vittoria. Tra una ripresa e l'altra cercheranno inoltre di rimediare alla sua stanchezza e alle sue ferite. Ken, il commentatore, ed Eddie, l'esperto, ti terranno informato sullo svolgimento dell'incontro.

Il giudice assegnerà i punti a seconda del successo del boxer.

INDIZIO: Ognuno dei tre giudici siede separatamente intorno al ring, ha la propria personalità e dà una valutazione a seconda del proprio punto di vista.

IL RING

Tra una ripresa e l'altra avrai l'opportunità di lavorare sul ring. Hai a tua disposizione:

1. **UNA SBARRA DI FERRO GELIDA** per le ferite leggere
2. **UNA BOTTIGLIA D'ACQUA** per rinfrescare il boxer
3. **UNA SPUGNA** per rimuovere il sangue e ravvivare il boxer
4. **FASCE** per le ferite

Puoi anche consigliare al boxer sulle tattiche da seguire: egli cercherà di seguire le tue istruzioni, ma ricorda che anche l'avversario ha ricevuto istruzioni e consigli tattici.

INDIZIO: Studio le capacità del tuo boxer prima di selezione la tattica (sarebbe sciocco chiedere a Joe Frazier di imitare Sugar Ray Leonard).

BUONA FORTUNA NEL COMBATTIMENTO

E CHE TU POSSA PRODURRE TANTI CAMPIONI...O ALMENO SOLO UNO.

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

©1991 Krisalis Software Ltd.