

Ovládání a první zápas



Box pro jednoho proti počítači nebo pro dva hráče na ZX Spectrum Next. Začni v tělocvičně: vyzkoušej údery, úhyb a průchod kolem pytle.

Klávesnice a ovladače

Akce	OPQA	CURSORS	Joystick / MD pad
Chůze vlevo / vpravo	O / P	← / →	← / →
Kryt	Q	↑	↑
Úhyb	A	↓	↓
Jab · FIRE 1	MEZERNÍK	0	FIRE 1 / B
Cross · FIRE 2	M	SYMBOL SHIFT	FIRE 2 / C
Hook	Q + MEZERNÍK / L	↑ + 0	↑ + FIRE / A
Úder na tělo	A + MEZERNÍK / K	↓ + 0	↓ + FIRE / X, Y, Z
Přímý jab	N	—	—
Start / ukončení	ENTER	ENTER	START
Hlavní menu	BREAK	BREAK	—

Kurzory jsou klávesy 5/6/7/8, s CAPS SHIFT i bez. MEZERNÍK funguje jako FIRE 1 i u kurzorů, pokud ho druhý lidský hráč nepoužívá na OPQA. X/Y/Z jsou dostupné na šestitlačítkovém MD padu. BREAK = CAPS SHIFT + MEZERNÍK, bez držené šipky.

Od menu do ringu

- **SETTINGS:** nastav PLAYERS (1/2), ovladače P1/P2, počet kol, čas kola, CPU a MUSIC. Nahoru/dolů vybírá položku, vlevo/vpravo mění hodnotu.
- **FIGHT!:** vlevo/vpravo vybírá styl, nahoru odstín pokožky, FIRE potvrzuje, dolů ruší potvrzení. V jednom hráči vybereš nejprve sebe, potom soupeře.
- **TRAINING:** trénink s pytle. **CONTROLS:** stručná nápověda ve hře. **BACK:** zpět z podmenu.
- Menu potvrzuje FIRE. Zápas a trénink spouští tlačítkem svého zvoleného ovladače; ENTER v menu nepotvrzuje.

Stisk = jeden úder. Pro další úder tlačítko pusť a znovu stiskni. Pro hook nebo body drž ↑/↓ při stisku FIRE. Směr potom pusť, než ho použiješ pro samotný kryt nebo úhyb. Směry vlevo/vpravo jsou vždy směry na obrazovce.

Údery a obrana



Jab · přední přímý

MEZERNÍK / 0 / FIRE 1

Rychlý úder pro získávání bodů a narušení rytmu. Nesnižuje výdrž soupeře.

cena: 0 · zásah: 0 · do krytu: 0



Cross · zadní přímý

M / SYMBOL SHIFT / FIRE 2

Přímý úder s větším účinkem. Má delší dosah než hook a body.

cena: 1 · zásah: 2 · do krytu: 1



Hook · hák

↑ + FIRE · L · MD A

Silnější úder z kratší vzdálenosti. Zelený styl za něj utrací méně výdrže.

cena: 2 · zásah: 3 · do krytu: 2



Body · úder na tělo

↓ + FIRE · K · MD X/Y/Z

Zkracuje i maximum soupeřovy výdrže, takže se nemůže plně zotavit. Vyžaduje blízkost.

cena: 1 · zásah: 2 · do krytu: 0



Kryt

↑ · Q

Načasovaný kryt zabráni bodovanému zásahu. Silné údery přesto mohou ubrat výdrž; samotné držení nahoru kryt trvale neobnovuje.



Úhyb

↓ · A

Krátce znemožní zásah po rozběhu úhybu a stojí 1 výdrž. Neprojdeš jím skrz soupeře. Rychlý stisk dolů při přípravě úderu může místo úhybu zrušit úder: fintování.

Čísla jsou body výdrže, nikoli skóre. Každý čistý zásah do boxera dává **2 body skóre**, včetně jabu. Zásah do krytu a zásah pytle body nedává. Karty ukazují základní hodnoty; výjimky stylů jsou na straně 4.

Jak projít kolem soupeře a pytle

Dvakrát stejný směr — úskok

1. Dojdi těsně k boxerovi nebo pytli. Z větší vzdálenosti nemusí úskok stačit.
2. Ťukni směrem k němu, **pust' směr** a znovu ho stiskni **do 0,2 sekundy**. Například **P → pustit → P** doprava nebo **O → pustit → O** doleva.
3. Druhý stisk můžeš podržet. Během úskoku (asi **0,4 s**) tě soupeř ani pytel nezastaví. Po průchodu se boxer sám otočí k cíli.



P → PUSTIT → P



Když to nevyjde: dva stisky musí být rychlé a se skutečným puštěním mezi nimi. Počkej, než skončí omráčení, úhyb, otočení nebo předchozí úskok. Při úderu musí nejprve skončit jeho blokující část. Úskok ruší kolizi, ale sám tě nechrání před zásahy. Stěnou ringu neprojdeš.

Tělocvična



- **Pytel:** zkoušej vzdálenost a rytmus všech čtyř úderů. Neútočí zpět a není za něj skóre.
- **Časopisy vlevo:** postav se k nim a stiskni ↑. Zobrazí se další rada.
- **Zavěšené rukavice napravo od pytle:** stiskni ↑ u nich a změníš styl boxera.
- **Voda vpravo:** stiskni ↑ u chladiče a doplníš výdrž do aktuálního maxima.
- **Odchod:** ENTER / START ukončí trénink, BREAK vrací do hlavního menu.

První cvičení: tref pytel jabem, pak crossem. Ustup, projdi na druhou stranu dvojím stiskem směru a zopakuj údery. Nakonec dojde k vodě a stiskni ↑.

Zápas, výdrž a taktika

Kola a vítězství

- Výchozí zápas má **5 kol po 30 sekundách**. SETTINGS dovoluje 1/3/5/7/9 kol a 30/45/60/90 sekund na kolo.
- Po vypršení času vyhraje kolo vyšší skóre zásahů. Vítěz kola získá bod do zápasu; remíza nepřidá bod nikomu. Do dalšího kola se oběma obnoví výdrž.
- Celý zápas vyhraje vyšší počet vyhraných kol, případně KO. ROUND ukazuje aktuální kolo; SCORE u zápasu ukazuje vyhraná kola.
- ENTER / START probíhající zápas zruší. BREAK se vrátí do hlavního menu.

Na zemi: vstaň před desítkou



Při knockdownu se čas a soupeř zastaví. Rychle opakovaně stiskej ← **a** → (na OPQA **O a P**), pokaždé klávesu pust'. První pád vyžaduje **15 stisků**, druhý **30**; hra ukazuje postup. Vstaneš s polovinou, potom třetinou výdrže. Nestihneš-li to před desítkou, prohraješ zápas KO. **Třetí knockdown v celém zápase znamená okamžitou prohru.**

Výdrž je zároveň zdraví

Údery, úhyb a úskok spotřebovávají výdrž. Odpočinkem se obnovuje až do aktuálního maxima; čisté body zásahy toto maximum snižují. Ustup a nech boxera zotavit. Při nízké výdrži počítej s rizikem knockdownu.

Tři styly, dva odstíny pokožky

Červený	Dříve se začne zotavovat, déle kryje. Jab je pomalejší, ale déle omračuje. Úskok stojí 1 výdrž.
Zelený	Rychlejší a delší úhyb; hook stojí 1 místo 2. Údery více omračují a body ubere 1 výdrž i do krytu. Úskok stojí 2.
Modrý	Rychleji doplňuje výdrž, rychleji se otáčí a má delší úskok. Jab a cross mají větší dosah. Úskok stojí 1.

Odstín pokožky nemění vlastnosti stylu. Každý boxer si zachová zvolený odstín, i když oba mají stejný styl. CPU EASY/NORMAL/HARD používá stejné údery a pravidla jako člověk.

Začni jabem pro body, přidej cross nebo hook pro výdrž soupeře. Body použij zblízka, chceš-li omezit jeho zotavení. Kryt a úhyb načasuj, potom ustup. Jestli úder nevychází těsně u soupeře, o krok se vzdal: při přípravě úderu může přílišná blízkost útok zastavit.