

Heavyweight Champ™



SEGA

Instructions de chargement:

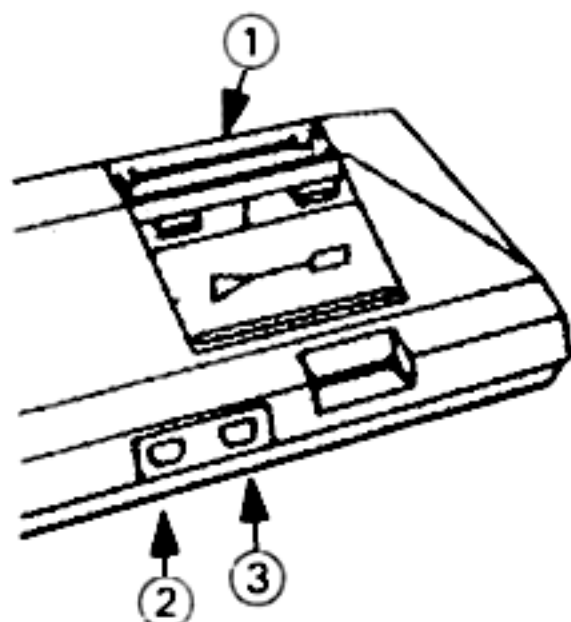
Mise en route:

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode l'emploi de votre "SEGA SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.
4. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche 1 ou la touche 2 pour commencer une partie.

IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega.

- ① Introduisez la cartouche Mega
- ② Introduisez le bloc de commande 1



Compte à rebours

Les deux lutteurs se sont affrontés en boxe durant 11 rounds et le match n'est pas prêt de prendre fin tant les coups abondent. Le challenger est vraiment en pleine forme mais son adversaire montre des signes de faiblesse. Le candidat se déplace, attend une ouverture... et une lancée sur la droite, un uppercut sur la gauche et un coup tout droit dévastateur envoie l'adversaire sur le tapis!

Un nouveau champion des poids lourds nous est né!

L'arène que vous offre Sega est envahie dans l'attente de la soirée. En tête, le champion actuel: Keith Gibson "L'Homme". Les 4 meilleurs boxeurs candidats à la victoire sont également ici. Est-ce que vous pouvez guider Stevie Davis appelé aussi "Le Cinglant" à travers les rangs suprêmes de la classe des poids lourds et puis vaincre le champion? Est-ce que vous pourrez user les adversaires par des attaques au corps? Mettrez-vous à l'épreuve votre grande rapidité et votre adresse à donner des jabs (coups secs) pour les séparer? Ou bien est-ce vous vous tiendrez tout près d'eux pour lui lancer des coups violents? Vous qui êtes le champion des poids lourds, choisissez et mettez à l'épreuve votre propre stratégie et habileté. Ne soyez pas simple spectateur comme tous les autres. Montez sur le ring et cassez quelques têtes.



Aux commandes

① Touche de direction (touche D):

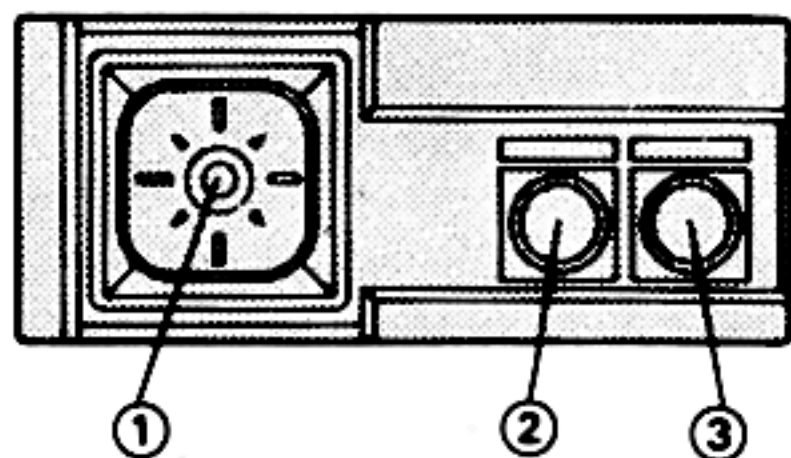
- Appuyez sur le haut ou le bas pour pour déplacer le curseur de sélection.
- Appuyez sur le haut ou le bas pour choisir un boxeur (partie à deux joueurs SEULEMENT).
- Appuyez sur la gauche ou la droite pour déplacer votre boxeur dans l'une ou l'autre direction.

② Touche 1:

- Appuyez pour commencer la partie.
- Appuyez pour faire une sélection.
- Appuyez pour lancer un coup de poing de la main gauche.

③ Touche 2:

- Appuyez pour commencer la partie.
- Appuyez pour faire une sélection.
- Appuyez pour lancer un coup de poing de la main droite.



Techniques spéciales

Seul un habitué des tournois possède quelque espoir de mettre à terre l'adversaire et d'obtenir le titre de champion! Apprenez ces mouvements spéciaux pour attaquer ou vous défendre avant de mettre les pieds sur le ring!

Défense

- ① **Touche D vers le haut:** Votre boxeur se tient en position de garde. Il peut momentanément bloquer les coups qui doivent l'atteindre à la tête.



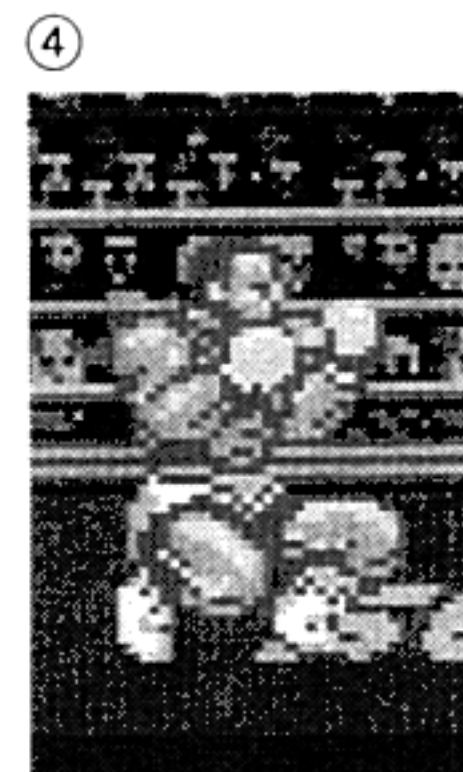
- ② **Touche D vers le bas:** Les bras de votre boxeur descendent pour bloquer des coups portés au corps.



- ③ **Touche D vers le haut ou la gauche:** Votre lutteur se plie vers l'arrière pour éviter les coups de l'adversaire.



- ④ **Touche D vers le bas ou la gauche:** Votre homme se baisse pour esquiver une autre attaque.



Attaque

Touche D vers le bas + touche 1: Votre boxeur lance une gauche vicieuse sur le corps de l'adversaire. Elle cause presque toujours des dégâts!

Touche D vers le bas + touche 2: Cette fois il lance une droite pleine de puissance sur le ventre. Utilisé continuellement avec la gauche, vous pouvez infliger à votre adversaire des douleurs dont il se souviendra!

Touche D sur le haut ou le bas + touches 1 et 2 maintenues enfoncées: S'il vous reste des super coups vous pouvez lancer tous les coups que vous voulez et si vous ne ratez pas vous pourrez

l'envoyer dans les cordes à l'autre bout du ring! Observez bien la jauge SP qui se trouve sous vos doigts. Maintenez les touches 1 et 2 enfoncées jusqu'à ce que la jauge soit pleine et jusqu'à ce que vous soyez prêt à donner le coup monstre. Si vous la relâchez trop rapidement (si elle est pleine quand vous êtes hors position) vous perdrez un des super coups. Mais, espérons que ce n'était pas le dernier...

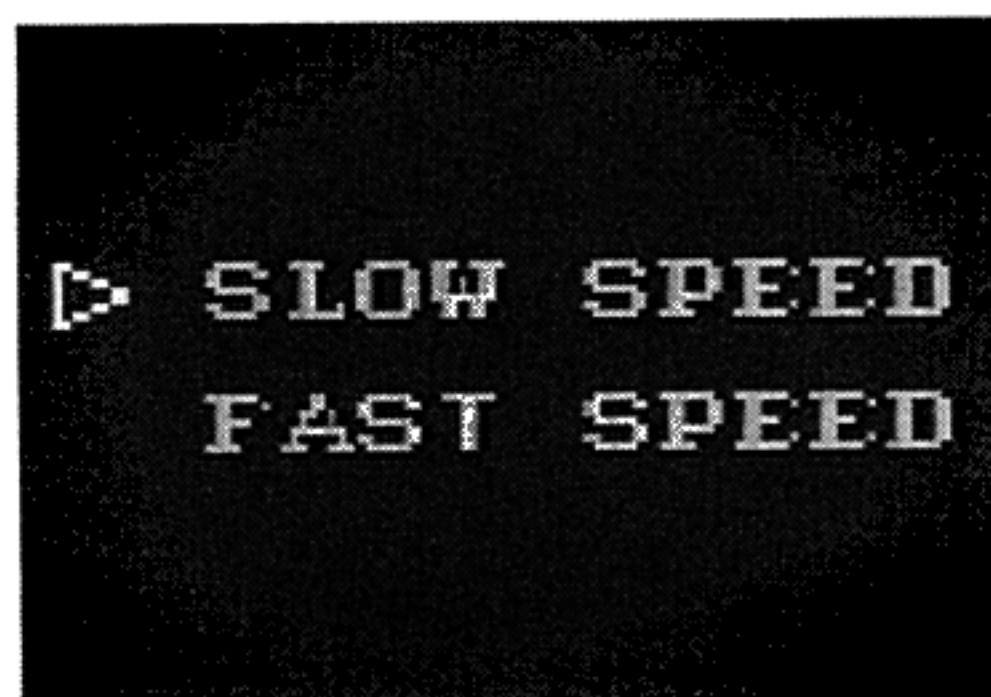
Pour commencer

L'écran-titre apparaît en premier avec les mots "Appuyez sur la touche de départ" (PRESS START BUTTON). Une démonstration suit si vous n'appuyez sur aucune touche. Pour ouvrir les écrans de sélection, appuyez sur la touche 1 ou 2 à l'écran-titre.

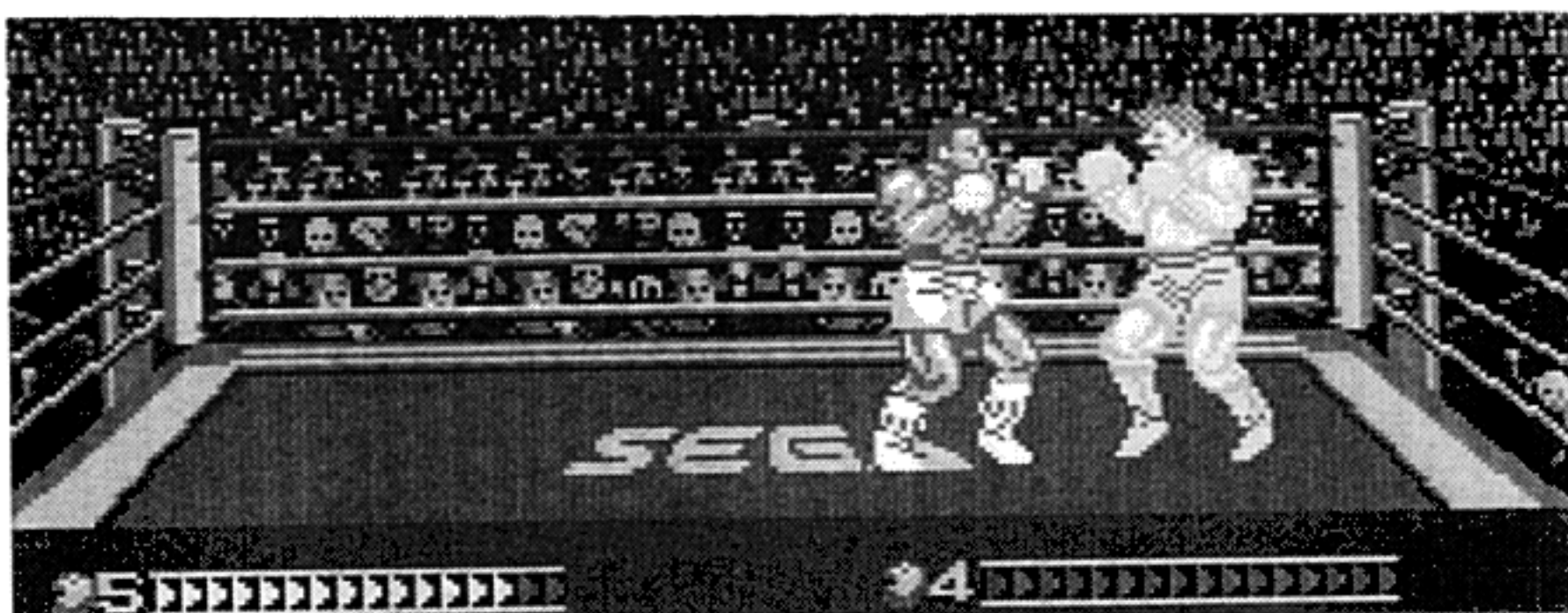
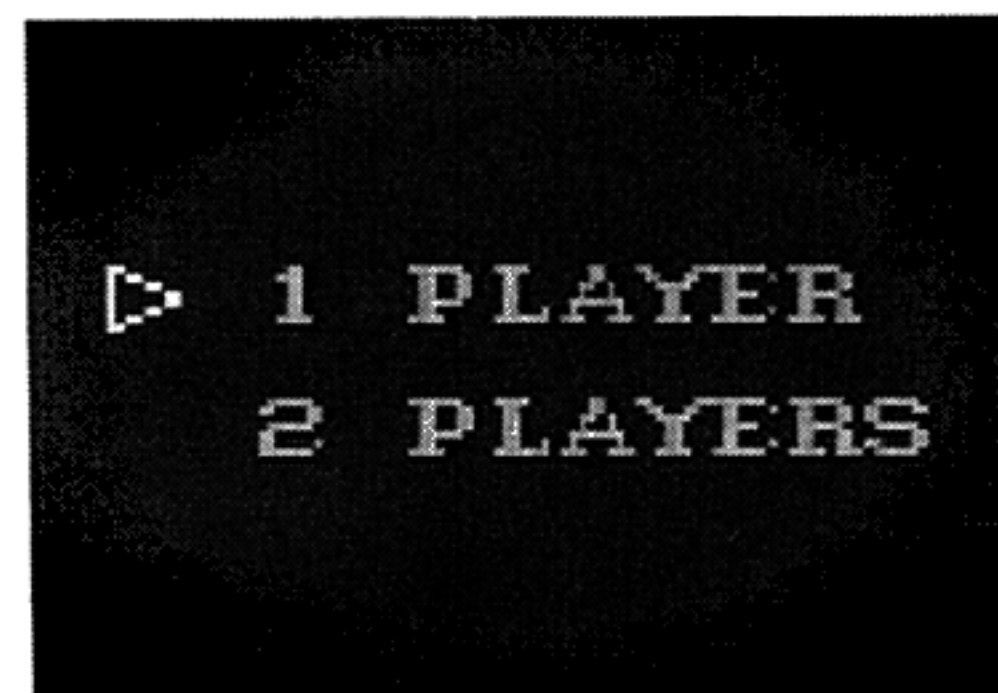


Ecran de sélection

Il existe deux vitesses d'action. Les débutants devraient commencer au niveau le plus lent (SLOW), tandis que des lutteurs plus expérimentés pourront prendre les leaders mondiaux de la boxe au niveau plus rapide (FAST). Pour sélectionner lent ou rapide, appuyez sur le haut ou le bas de la touche D sur la position de curseur souhaitée, puis appuyez sur la touche 1 ou 2.



Ce jeu peut être joué à un joueur contre l'ordinateur ou à deux joueurs l'un contre l'autre. Pour sélectionner, appuyer sur le haut ou le bas la touche D pour mettre le curseur sur la position correspondant à votre choix, puis appuyez sur la touche 1 ou 2 pour entrer la sélection faite. Une partie à deux joueurs demande un bloc de commandes supplémentaire (insérez-le dans la borne 2 de votre console).

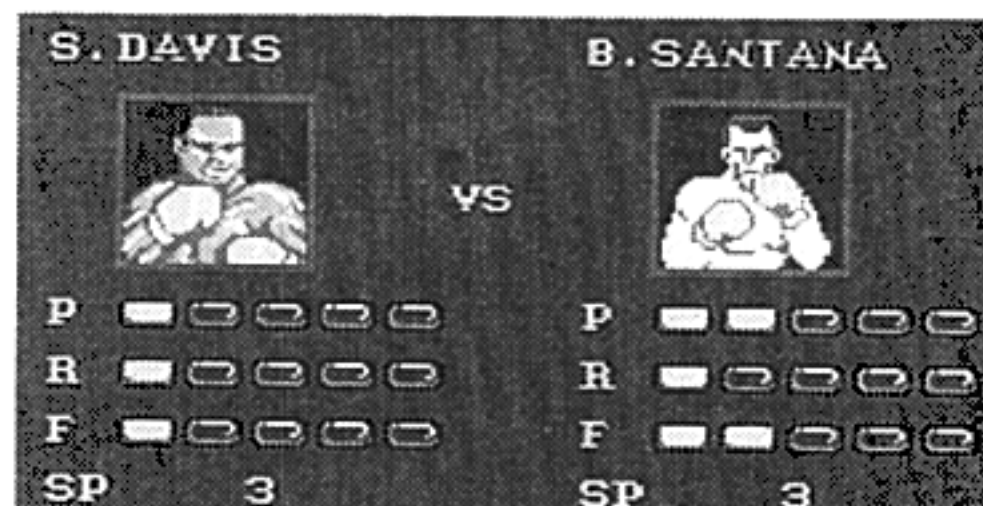


Partie à deux joueurs

Le joueur 1 est toujours Stevie Davis le "Cinglant". Le joueur peut choisir un des cinq lutteurs en appuyant sur le haut ou le bas de la touche D du bloc de commande 2.

A côté des photos des boxeurs, vous pouvez voir leur ordre d'habileté. "P" signifie puissance, "R" récupération, "F" pied (foot work) et "SP" super coup de poing. Chaque catégorie obtient le cinquième rang maximum. Chaque bloc coloré en rouge représente un point de cette catégorie (voir la classification par habileté de la page 19). Le joueur 2 peut penser qu'il a de l'avantage, parce qu'il peut sélectionner n'importe quel lutteur restant, classé dans toutes les premières catégories. Le joueur 1 peut cependant améliorer le rang de Stevie en appuyant sur le haut ou le bas de la touche.

Après que le joueur 2 a choisi un boxeur, appuyez sur la touche 1 ou 2 sur l'un des deux blocs de commandes pour aller directement sur le ring! Chaque lutte peut atteindre un maximum de 12 round set chaque round est limité à 3 minutes par la minuterie de Sega (qui est un peu plus rapide que la normale). Une sonnerie retentit pour indiquer la fin, donc il vous faut vous battre, allez-y!



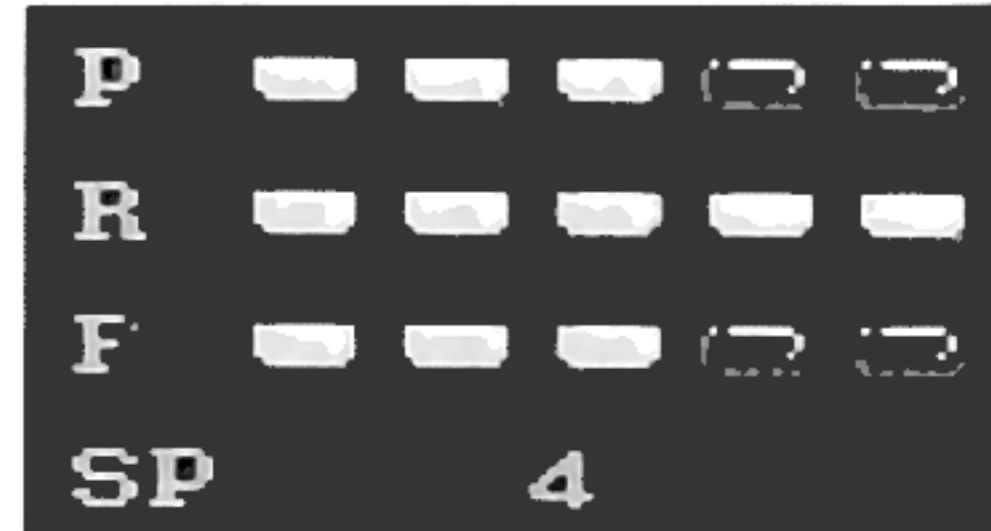
Partie à un joueur

Dans ce mode, vous avez le privilège de guider Stevie Davis à travers la mer d'opposants qui lui font face, pour gagner le titre! Les photographies des opposants et leur rang apparaissent en premier. Au bas de l'écran votre supporter a un petit conseil à vous donner. Maintenant écoutez bien ce conseil et montrez à l'autre lutteur que c'est bien vous qui contrôlez tout!

Classification par habileté

PUISSANCE (Power): Cette classification montre la capacité du lutteur à blesser l'opposant. Certains lutteurs causent plus de blessures que d'autres bien qu'ils lancent le même type de coup de poing.

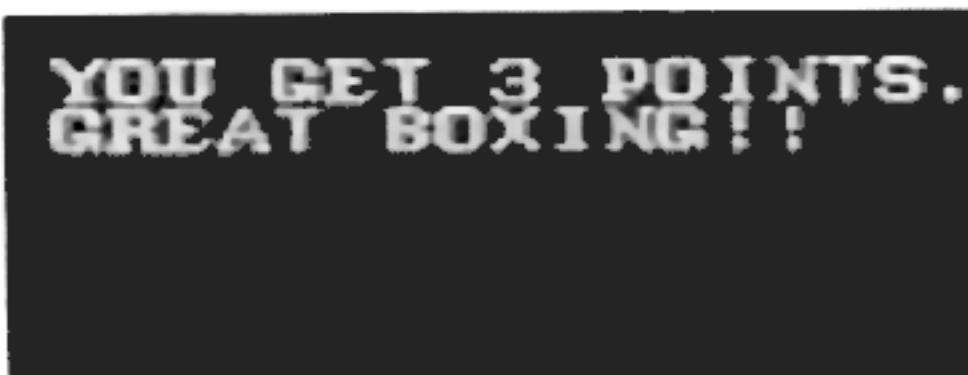
RÉCUPÉRATION (Recovery): Indique avec quelle rapidité et combien de fois peut se relever le lutteur, après être tombé sur tapis. Ceci est déterminant pour savoir dans quelle mesure l'énergie perdue peut être reconstituée pendant l'interruption. (Voir page 37).



Coup de pied (footwork): C'est l'agilité du lutteur. Plus il est agile, plus il lui est facile d'éviter le danger.

Super Coup de Poing (SUPER PUNCH): Ce coup peut vous envoyer ou l'opposant à travers le ring. C'est comme si vous étiez frappé par un train! Vous pouvez tout au plus avoir 5 de ces coups, ne les gaspillez pas!

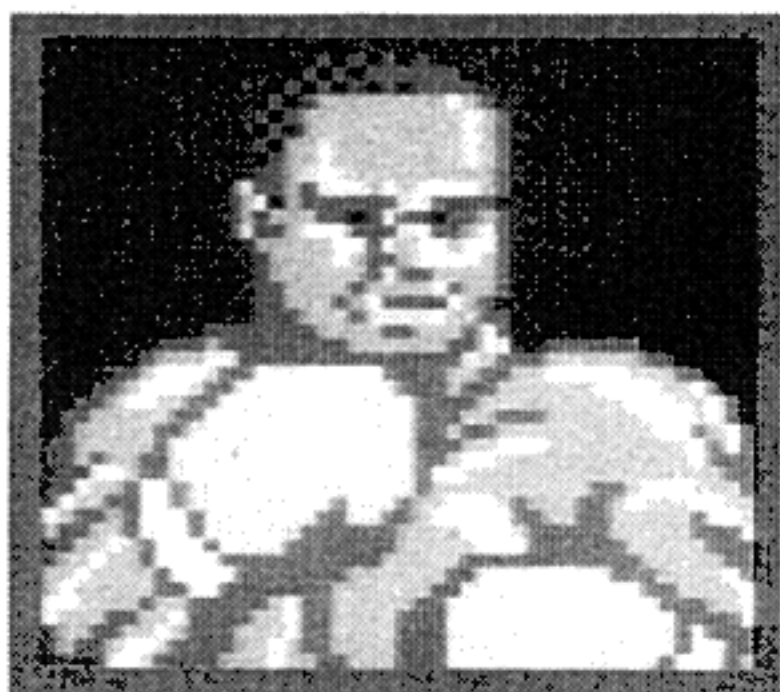
Après chaque lutte gagnée, vous obtenez un certain nombre de points suivant vos capacités. Utilisez ces points pour améliorer votre rang. Pour améliorer votre rang dans une des catégories, appuyez sur le haut ou le bas de la touche D pour positionner le curseur devant la catégorie souhaitée et appuyez sur la touche 1 ou 2 pour entrer l'ordre. Un des blocs de cette ligne devient rouge, ce qui signifie que votre lutteur est devenu meilleur dans ce domaine particulier.



Les lutteurs gantés

Il vous faut affronter les 5 plus vicieux, talentueux boxeurs de la classe des poids lourds avant de pouvoir vous nommer vous-même champion! Laissez-nous vous conduire vers votre premier lutteur.

Stevie Davis (32 luttes gagnées, 4 perdues, 25 KO) a reçu son nom des jabs cinglants qu'il sait lancer. Il n'est pas le meilleur dans aucune des catégories, mais ses capacités sont équilibrées et il a du cœur. Maintenant il est grand temps de savoir si vous êtes celui qui lui ferez gagner la ceinture de champion!

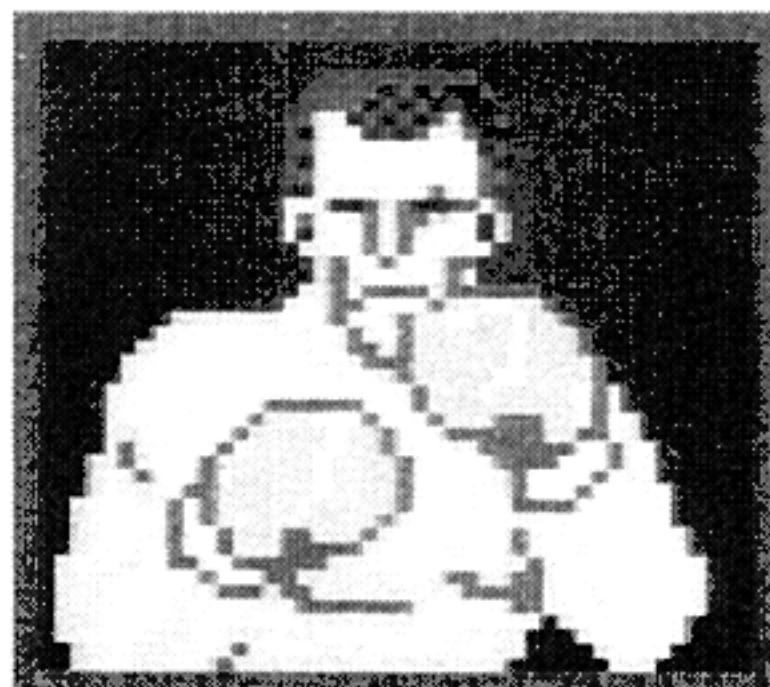


① Etape 1

Bob Santana "Le Résolu" (29 luttes gagnées, 7 perdues, 1 partie nulle, 18 KO) est un bon mélange de puissance et d'habileté, mais il ne tient pas le coup. Il peut se relever pour attaquer féroce. Il faut le frapper fort et dur et ne pas le lâcher une seconde! Mais toute sa

volonté et son courage extraordinaires à vouloir gagner, ne l'empêche pas de se retrouver sur le tapis, si vous y mettez un peu d'agressivité.

①



② Etape 2

Tom White "Le Bouledogue" (34 luttes gagnées, 5 perdues, 26 KO) est plus petit que la plupart des poids lourds, mais il est dur au travail et fait oublier sa petite taille. C'est un habitué des luttes et il a un tas d'expérience contre les boxeurs les plus expérimentés. Pour lui faire face et gagner il vous faudra être habile à combiner vos mouvements et des coups de poing au bon moment. Ne le laissez pas de côté non plus, car il peut frapper comme une pierre.

②



③ Etape 3

Mike Williams "Le Courageux" (32 luttes gagnées, 4 perdues, 2 parties nulles, 10 KO) possède les meilleures conditions physiques de tous les poids lourds. Il peut amortir presque tous les chocs! Il n'attaque pas de manière effrayante mais se déplace très rapidement. On l'appelait "Mâchoire de fer", mais il a préféré changer de nom et devenir "Le Courageux", pensant que ces opposants le sous-estimeraient. Ne tombez pas dans ses pièges!

③



④ Etape 4

Robert Bernard "L'Ecraseur" (34 luttés gagnées, 2 perdues, 36 KO) est un attaquant féroce. Il peut donner des coups de poing contre 3 boxeurs ordinaires! Malgré son corps trapu, il se déplace comme un danseuse. Mais il est vulnérable aux coups portés au corp, alors si vous pouvez, allez-y, brisez-le! Ne lui donnez aucune chance de se placer au-dessus de vous! Il n'a perdu que deux parties contre votre opposant final — le champion actuel!

④



⑤ Etape 5

Keith Gibson "L'Homme" (45 luttés gagnées, 0 perdues, 45 KO) a été champion pendant 6 années et possède 14 titres à son crédit. Il possède le plus haut rang dans toutes les classifications, le niveau auquel on juge ses challengers. Pour lui enlever la ceinture, il vous faut être excellent en tout. Pas de place à l'erreur! Il est dur, se

déplace rapidement et possède un bon menton, tout pour en faire un champion. Est-ce que vous avez, vous-même et Stevie, tout ce qu'il faut pour remporter le titre?

⑤



La victoire

Si vous gagnez contre un boxeur, vous obtenez des points à ajouter à votre rang. Vous avez alors aussi le droit de faire face à un nouvel adversaire. Le nombre de points reçus se base sur la faculté que vous avez éprouvé à dominer l'adversaire précédant. Si vous l'assommer, vous recevrez 3 points.

Une victoire gagnée lors d'une élimination technique vous vaut 2 points. On vous récompense d'un point pour avoir gagné après la décision du juge. Les lutteurs sont de plus en plus durs lorsque vous montez l'échelle. Si vous gagnez très vite sans avoir accumulé des points d'habileté, le fossé entre vous et vos adversaires grandiront jusqu'à ce qu'il vous soit impossible de gagner! Faites votre possible dans chaque partie et prenez vite le contrôle de chaque match!

Défaite

Vraisemblablement vous subirez quelques défaites au début avant de devenir champion. L'homme qui ne cesse de vous mettre à terre, vous offre toutefois une chance de vous venger. Pour une nouvelle confrontation contre lui, sélectionnez le match de retour (Return Match). Vérifiez si le curseur est bien placé sur REMATCH, puis appuyez sur la touche 1 ou 2. Votre rang sera le même que dans la première partie. Si vous êtes battu encore une fois, le tournoi prend fin. Il faut repartir à zéro!



Faites un pause

Entre chaque round il y a une courte pause. Le mot interruption (INTERMISSION) apparaît dans les deux angles. Vous voyez les lutteurs respirer normalement s'ils sont en forme, ou respirant avec peine s'ils ont été blessés grièvement. La barre jaune de la jauge de résistance des lutteurs devient plus large suivant leur force de résistance et leur degré de récupération.

Un lutteur de rang 1 ne peut remonter aussi haut la jauge qu'un lutteur de rang 4. Gardez ceci en mémoire lorsque vous vous servez de vos points de victoire. A chaque pause votre aide a quelques mots d'encouragement à vous donner. Le ton du message dépend de votre manière d'agir à ce point de la lutte. Si vous gagnez le dernier round 10-7, vos assistants seront très excités. Si vous perdez le round avec ces mêmes points, ils vous le laisseront savoir, sans aucun doute!

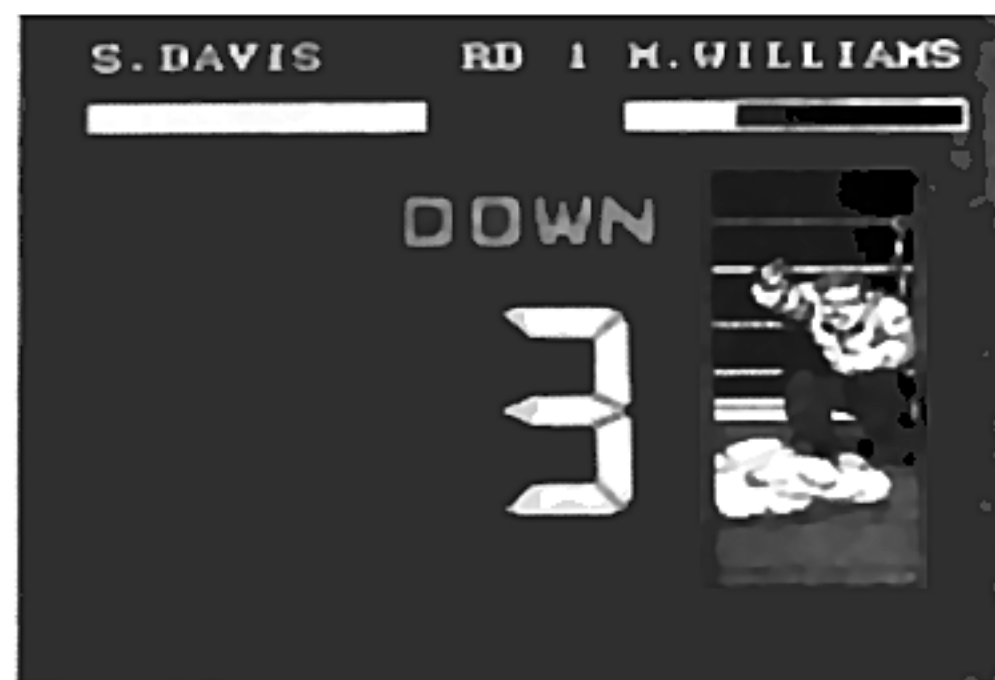
Classification

La classification est faite par un jury de juges expérimentés. Vous pouvez obtenir au maximum 10 points par round. Le minimum de points que vous donnera le jury est 7. S'il y a knock out, les scores ne figurent pas dans la décision.

S. DAVIS		H. WILLIAMS	
JUDGES SCOPE			
ROUND			
10	1	7	
7	2	10	
10	3	10	
	4	7	
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
35	TOTAL	34	

Knock down

Un knock down arrive si un lutteur frappe l'autre de manière qu'il ne se relève pas. Aussitôt le lutteur tombé sur le tapis, l'arbitre commence à compter. Pendant un knock down, le lutteur se relève toutefois avant que l'arbitre atteigne 10. Le lutteur est encore abasourdi lorsqu'il se relève, aussi, si votre boxeur est mis à terre, évitez l'adversaire pendant quelque temps.



Knock out

Si vous rossez votre adversaire ou s'il vous met à terre sans pouvoir se relever avant que l'arbitre atteigne 10, le lutte prend fin et le lutteur mis à terre perd. L'arbitre agite le bras pour signaler la fin du lutte.



Knock out technique

Si un lutteur est mis 3 fois à terre dans le même round, il perd automatiquement la partie. On dit que c'est un TKO ou un knock out technique. L'arbitre ne compte pas dans le troisième knock down, mais agite instantanément le bras pour indiquer la fin du lutte.



Un petit conseil...

- Apprenez à déplacer votre défense et utilisez ces tactiques le plus possible. Les adversaires, tous, savent bien attaquer et il se peut que vous ayez des problèmes rapidement si vous ne vous protégez pas.
- Lors de la distribution des points reçus pour une victoire, faites bien attention au rang de votre prochain adversaire. Si sa classification par puissance est assez basse, vous devriez peut-être augmenter la vôtre. Allez-y, soyez fin prêt pour un KO immédiat!

- Ne soyez pas trop confiant, même si vous mettez à terre un lutteur dans le premier round. Ce sont des superpoids lourds, les plus puissants au monde, ils peuvent prendre de bons coups! Si vous perdez trop de temps à contempler votre propre succès, vous pourriez vous retrouver la tête sur le tapis!
- Vous voudrez vraisemblablement battre le champion dès le premier round. Mais ne soyez pas honteux à l'idée de recommencer un lutte contre lui. Car cette nouvelle partie pourrait bien être pour lui la plus grande faute jamais commise.

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SEGA
Printed in japan