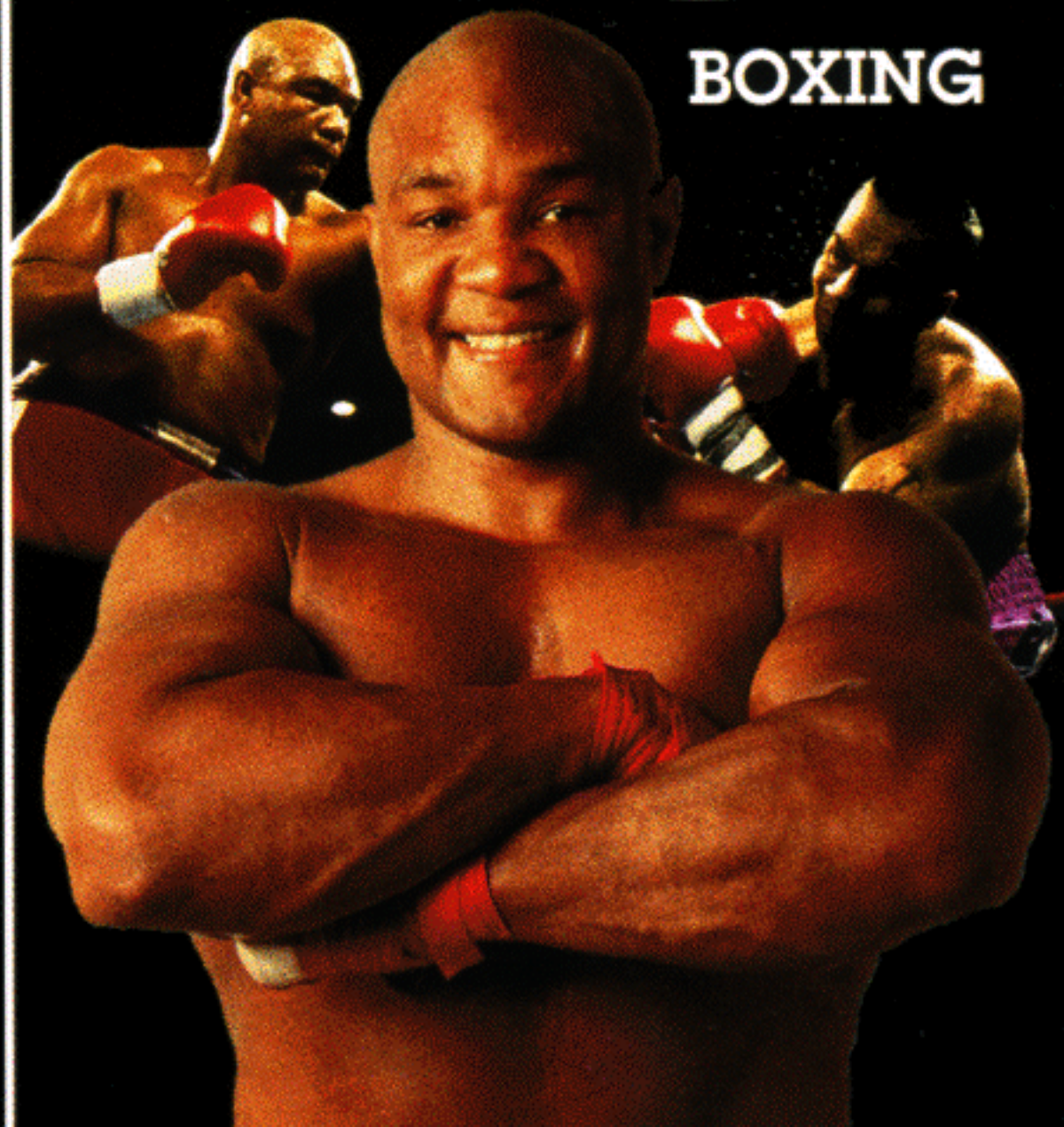


GEORGE FOREMAN'S **KO**

BOXING



INSTRUCTION MANUAL

**FLYING
EDGE™**

A division of Acclaim Entertainment Ltd.

SEGA
MEGA DRIVE

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING™

Manipulation de la cartouche Sega Megadrive

- La cartouche Sega Megadrive est conçue exclusivement pour le système Sega Megadrive.
- Ne pas plier, ne pas infliger de choc, ne pas mouiller.
- Ne pas exposer directement à la lumière du soleil, près d'un radiateur ou de toute autre source de chaleur.
- Faire régulièrement des pauses pendant une utilisation prolongée.

Avertissement pour les possesseurs de télévision à écran géant. Les images immobiles risquent de causer l'endommagement permanent du tube-image ou de marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'usage répété ou prolongé de jeux vidéo sur des télévisions à écran géant.

George Foreman, le boxeur qui a un faible pour les cheeseburgers et détient le titre de champion du monde des Poids Lourds, est de retour et gagne comme un champion. Ce boxeur de 112 kg a un cœur d'or et un poing de granit.

Il y a quelques années, peu de parieurs auraient pris le risque de miser sur un retour de Foreman, après 10 ans passés loin des rings; mais le grand George continue à battre des adversaires beaucoup plus jeunes que lui. Il est formidable, riche de ses expériences et de son puissant punch. Le Goliath texan commença sa carrière dans une bande de voyous de Houston. Il était redoutable dans la rue, mais la première fois qu'il mit des gants, il fut battu par un Mi-Lourd. Malgré cette première expérience, George retourna au club de boxe de Job Corps. Entraîné par son coach Doc Broadus, il devint l'un des meilleurs boxeurs à participer aux Jeux Olympiques de 1968 où



il remporta la médaille d'or. Foreman devint boxeur professionnel, et à 24 ans il remporta le titre de Poids Lourds lors du match qui l'opposait à Joe Frazier. Il perdit son titre en 1974 face à l'incroyable Mohamed Ali. Maintenant, il affronte les jeunes boxeurs avec un courage renouvelé.

Il commença son retour par le Knockout de Steve Zouski au 4ème round en 1987, et continua avec les knockouts de Gerry Cooney et Adilson Rodriguez. La quatrième année de son retour, ses résultats sont époustouflants, avec 26 victoires contre 1 défaite, ce qui mène ses performances générales à 71 victoires, 66 knockouts et 3 défaites. Personne dans l'histoire de la boxe ne peut égaler ce record. Plein de bonne humeur, d'optimisme et de hamburgers, ce boxeur de 43 ans très dynamique est en train de conquérir à nouveau le titre de Champion du Monde des Poids Lourds.

COMMENCER

1. Installez votre système Sega Megadrive comme indiqué dans le manuel d'instructions. Branchez le Control Pad 1.
2. Vérifiez que la console est éteinte (OFF) avant d'introduire la cartouche.
3. Allumez votre console (ON); dans quel ques instants, vous verrez apparaître l'écran titre.
4. Si l'écran titre n'apparaît pas, éteignez votre console. Vérifiez que votre système est correctement installé et que la cartouche est à sa place. Allumez de nouveau votre console.

Important: Assurez-vous toujours que votre console est éteinte avant d'introduire ou de retirer la cartouche.

REMARQUE: GEORGE FOREMAN'S KO BOXING convient à un ou deux joueurs.



PREPARATIFS AVANT LE COMBAT

A partir de l'écran titre, appuyez sur le bouton START.

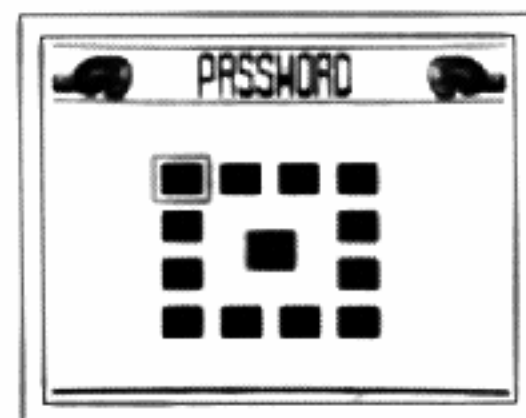
Vous verrez apparaître les Options pour commencer un jeu à un joueur (One Player Game), à deux joueurs (Two Player Game), ou entrer un code (Password) afin de reprendre le championnat là où vous l'aviez laissé.



Appuyez vers le HAUT ou le BAS sur le bouton-D pour effectuer une sélection et appuyez sur START.

Remarque: avant de choisir un jeu à deux joueurs, vérifiez que vous avez branché deux contrôleurs sur votre système Sega Megadrive.

Le joueur obtient des codes lorsqu'il gagne une ceinture. Notez vos codes, ils vous permettront de reprendre le championnat là où vous l'aviez laissé.



Vous pouvez sélectionner PASSWORD (code) sur l'écran d'Options, en appuyant vers le BAS sur le bouton-D, puis sur START. L'écran PASSWORD apparaîtra alors. Il comporte 12 cases numérotées disposées autour d'une case centrale.

Utilisez le bouton-D pour sélectionner la case dans laquelle vous allez entrer le premier chiffre de votre code. Utilisez les BOUTONS A et C, pour modifier le chiffre de la case centrale, jusqu'à ce que vous obteniez le chiffre désiré. Appuyez sur le BOUTON B pour confirmer votre choix. Passez à la case suivante.



Suivez ce processus pour tous les chiffres de votre code, jusqu'à ce que toutes les cases soient complétées. Lorsque votre code est terminé, appuyez sur le BOUTON START, pour reprendre le jeu là où vous l'aviez laissé.

Les commandes

Start	Commencer, pauser le jeu
Bouton A	Punch gauche
Bouton B	Punch droit
Bouton C	Superpunch
Bouton A + Haut	Direct gauche
Bouton B + Haut	Direct droit
Bas	Parer un punch
Gauche	Esquiver à gauche
Droite	Esquiver à droite

SUPERPUNCH

Appuyez sur le bouton C pour donner un superpunch à votre adversaire. Vous obtenez des superpunchs en frappant votre adversaire avec une combinaison de punches. Les superpunchs sont indiqués par des gants rouges dans le coin supérieur gauche de l'écran de combat. Truc: si vous utilisez un SUPERPUNCH au bon moment, il pourra avoir un effet dévastateur sur votre adversaire.

BUT DU JEU

Vaincre tous les concurrents Poids Lourds du classement mondial, gagner les quatre ceintures de championnat pour obtenir le titre de Champion du Monde.

LE COMPTE DE L'ARBITRE

Lorsqu'un boxeur est à terre, l'arbitre compte jusqu'à 10, lui donnant le temps nécessaire pour se relever (cf. Se relever), et continuer le combat.

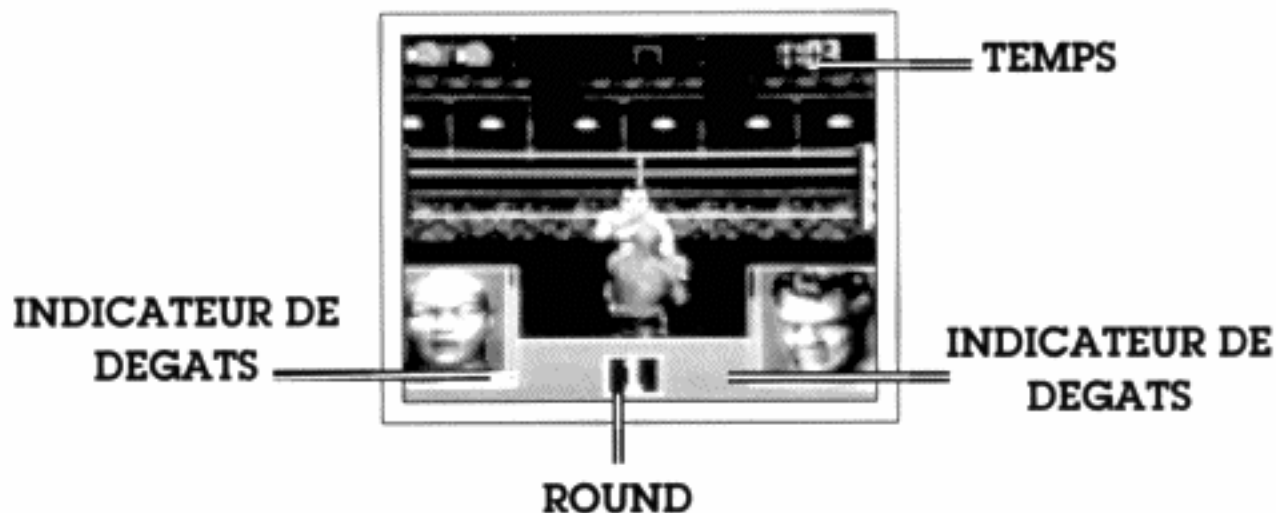


SE RELEVER

Lorsque votre adversaire vous envoie à terre, vous DEVEZ réagir rapidement en appuyant alternativement sur les BOUTONS A et B, pour vous relever.

En mode Deux Joueurs (Two Player Game), le joueur 1 contrôle George Foreman. Après avoir choisi TWO PLAYER GAME sur l'écran d'Options, le joueur 2 peut sélectionner son boxeur sur l'écran Profil des Boxeurs, en appuyant vers la gauche ou la droite sur le Bouton-D, puis sur START pour confirmer son choix.

Les jeux à deux joueurs sont des matches individuels, indépendants des ceintures du titre de Poids Lourds.



LES INDICATEURS DE DÉGÂTS

les visages des boxeurs au bas de l'écran sont les indicateurs de dégâts. Il vous permettent de savoir si votre boxeur est blessé et vous indiquent également le statut de l'adversaire.

TEMPS:

l'horloge officielle se trouve dans le coin supérieur droit de l'écran. Elle indique le temps qu'il vous reste pour le round. Chaque round dure trois minutes.



ROUND:

au bas et au centre de l'écran, vous verrez le numéro du round en cours. Un combat ne comporte que trois rounds, alors ne vous endormez pas!

SUPERPUNCHS:

vous trouverez les superpunchs disponibles dans le coin supérieur droit de l'écran.

LE VAINQUEUR ET NOUVEAU CHAMPION

Knockouts: si vous envoyez votre adversaire quatre fois "à terre" durant le combat, vous gagnerez le match.

Knockouts techniques: si vous envoyez votre adversaire 3 fois "à terre" pendant le même round, vous gagnerez le match.

Gagner par décision: le vainqueur des 3 rounds gagne par décision en fonction de sa prise d'initiatives

au combat et de son style. La décision de l'arbitre aura lieu si les deux boxeurs sont à égalité après les 3 rounds.

DEFAITE

Si votre adversaire vous envoie trois fois "à terre" dans le même round, il gagne le match. Si votre adversaire vous envoie quatre fois "à terre" durant un combat, il gagne le match. Votre adversaire gagnera par décision s'il obtient un nombre total de points supérieur en raison des knockouts, knockouts techniques, et blessures qu'il vous a infligés. Si vous appuyez sur les boutons A et B plusieurs fois, sans pour autant parvenir à remettre Foreman sur ses pieds après un knockout, vous perdez le match.

Remarque: si vous perdez deux fois face au même adversaire, le jeu est terminé.



REMATCH

Si vous perdez un match, vous devez affronter le dernier boxeur que vous avez vaincu. Si vous perdez ce combat, le jeu est terminé.

GAGNER LA CEINTURE DU CHAMPIONNAT

Vous devrez affronter tous les adversaires et prétendants au titre dans quatre circuits de boxe professionnels.

LE RETOUR DE FOREMAN

Le retour de George Foreman ne passe pas inaperçu! En pleine forme, le Goliath texan de la boxe affronte des adversaires de taille pour accéder au trône des Poids Lourds. Avec sa brutale victoire sur Alex Stewart, Foreman a prouvé que son combat impitoyable pour le titre était une chose sérieuse. Il ne s'avouera pas vaincu. Usant de toute la concentration d'un champion expérimenté, il ne facilite pas la tâche de ses adversaires. Vous contrôlez George Foreman. Vous savez que vous pouvez gagner! Avec une stratégie bien élaborée, et les bonnes combinaisons de coups, vous pouvez vaincre tous les prétendants au titre de Champion du Monde de Poids Lourds. Vos adversaires sont résolus; ils sont jeunes et leurs techniques de frappe sont basées sur la rapidité, mais George Foreman et vous les enverrez tous au tapis! Le public est excité! L'arbitre est prêt! Le gong retentit!



GARANTIE LIMITEE

Flying Edge™ garantit à l'acheteur initial de ce produit Flying Edge™ que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre-vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel Flying Edge™ est vendu "tel quel", sans aucune garantie expresse ou implicite, et Flying Edge™ ne pourra être tenu responsable d'aucune perte ni d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pour une période de quatre vingt dix (90) jours, Flying Edge™ accepte de réparer ou de remplacer (sous réserve), gratuitement, tout produit logiciel Flying Edge™, qui aura été retourné au Service Clientèle, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité.

Veuillez adresser à: FLYING EDGE 4 Walcote Place, Winchester, Hants S023 9AP, Angleterre. Comptez un délai de 28 jours à dater de votre envoi pour le remplacement de votre cartouche. Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit logiciel Flying Edge™ résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'une négligence.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, TELLES QUE LES GARANTIES DE

QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT DIX (90) JOURS, ET EXPLIQUEES CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, FLYING EDGE™ NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. CECI N'AFPECTE EN AUCUNE MANIERE VOS DROITS STATUTAIRES.

Ce logiciel, la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les lois nationales et internationales du copyright. Il est formellement interdit de stocker, reproduire, traduire, louer, prêter, diffuser ou utiliser ces produits en public, sans l'autorisation expresse écrite de Flying Edge.

©1992 Flying Edge.

Flying Edge, 4 Walcote Place, Winchester, Hants, S023 9AP.

George Foreman's KO Boxing™ et Flying Edge™ sont des marques déposées d'Acclaim Entertainment, Ltd. © 1992 Acclaim Entertainment Ltd. Sega et Mega Drive sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd. Tous droits réservés. Imprimé au Japon.



- This game is licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MEGADRIVE SYSTEM
- SEGA and MEGADRIVE are trademarks of Sega Enterprises Ltd.
- FLYING EDGE, 4 WALCOTE PLACE, WINCHESTER, HANTS SO23 9AP

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076;
Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong
Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No.
82-205605 (Pending)

- Printed in Japan