

Dreamcast



ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

MANUAL



SOMMAIRE



INTRODUCTION	40
MANETTE DREAMCAST	41
ARCADÉ STICK DREAMCAST	42
LANCÉMENT DU JEU	43
RÈGLES	44
ÉCRAN TITRE	44
MODE CARRIÈRE	45
MODE EXHIBITION	46
MODE ENTRAÎNEMENT	46
OPTIONS	46
COMMANDES	47
COMBATTANTS	49
ASTUCES	53
CREDITS	55



PSYCHO

UFC EST UN JEU CONQU POUR 1 À 2 JOUEURS. AVANT D'ALLUMER VOTRE CONSOLE DEARCAST, INSÉREZ LES MANETTES OU TOUT AUTRE PÉRIPHÉRIQUE DANS LES PORTS DE COMMANDES. VOUS POUVEZ REVENIR À L'ÉCRAN TITRE À TOUT MOMENT DE LA PARTIE EN MAINTENANT SIMULTANÉMENT ENFONCÉS LES BOUTONS A, B, X, Y, ET START.

LE PROGRAMME DE VOTRE DEARCAST RÉINITIALISE ALORS LE JEU, ET L'ÉCRAN TITRE S'AFFICHE. POUR JOUER À DEUX, VOUS DEVEZ ACQUÉRIR UNE MANETTE SUPPLÉMENTAIRE.

LES COMMANDES DÉCRITES CI-DESSOUS SONT LES COMMANDES PAR DÉFAUT. VOUS POUVEZ CONFIGURER LES BOUTONS DANS LE MENU OPTIONS (VOIR PAGE 48).

NE TOUCHEZ PAS AU STICK ANALOGIQUE NI AUX BOUTONS ANALOGIQUES D ET D LORSQUE VOUS ALLUMEZ VOTRE CONSOLE. VOUS RISQUEZ DE PROVOCER UN DYSFONCTIONNEMENT LORS DE LA PROCÉDURE D'INITIALISATION DE LA MANETTE.



LANCEMENT DU JEU



VIE (ROUGE) : CETTE BARRE INDIQUE LE TAUX DE RÉSISTANCE. VOUS RÉCUPÉREZ DES VIE QUE VOUS PERDEZ.

RÉSISTANCE (BLEU) : LA BARRE DÉCROÎT LORSQUE VOUS PRENEZ DES COUPS OU SI VOUS ATTAQUEZ L'ADVERSAIRE. LORSQUE CETTE BARRE EST ÉPUISEE, VOTRE PERSONNAGE EST RAUTÉ. VOS MOUVEMENTS SE FONT MOINS RAPIDES ET VOUS AVEZ DE PLUS GRANDES CHANCES D'ÊTRE KO'D.

HAUT PAUSE APPUYEZ SUR LE BOUTON START À TOUT MOMENT DE LA PARTIE POUR ACCÉDER AU MENU PAUSE. LE MENU PEUT SEVENIR SUivant LE MODE DE JEU ADAPTEL VOUS PARTICIPEL.

TEMPS UN ROUND S'ACHÈVE. LORSQUE LE COMPTEUR ATTEINT 0. CHAQUE MATCH COMPTE TROIS ROUNDS DE CINQ MINUTES CHACUN. LE JOUEUR DONT LA BARRE DE VIE EST LA PLUS IMPORTANTE À LA FIN DES TROIS ROUNDS REMPORTE LE MATCH. VOUS POUVEZ CHANGER LA DURÉE D'UN ROUND DANS LE MENU OPTIONS.

REGLES



GAGNER

LA VICTOIRE EST À VOUS DANS LES CAS SUIVANTS :

K.O.

LA BARRÉ DE VIE DE VOTRE ADVERSAIRE EST VIDE.

SOUSSION

CE MOUVEMENT CONTRAINT VOTRE ADVERSAIRE À DÉCLARER FORFAIT.

TIRE UP (TAKEN DOWN)

LORSQUE LA LIMITE DE TEMPS EST DÉPASSÉE, LES JUGES DÉTERMINENT ALORS LE GAGNANT SUR LA BASE DES POINTS RACQUÉS DURANT LE MATCH.

DOUBLE K.O.

SI VOTRE COMBATTANT ET SON ADVERSAIRE ÉPUISENT LEUR BARRÉ DE VIE AU MÊME MOMENT C'EST UN DOUBLE K.O. IL Y A ALORS ÉGALITÉ.

ÉGALITÉ

EN MODE UFC ET EN MODE CHAMPION ROAD (ROUTE DES CHAMPIONS), VOUS POUVEZ BIEN VOUS ÊTRE À ÉGALITÉ, À MOINS D'ÊTRE AU STADE FINAL DU MODE CHAMPIONSHIP ROAD.

ÉCRAN TITRE

APPUYEZ SUR LE BOUTON START SUR L'ÉCRAN TITRE POUR AFFICHER LE MENU DE SÉLECTION DE MODES. SÉLECTIONNEZ UN MODE EN APPUYANT SUR LES TOUCHES HAUT ET BAS DE LA CROIX MULTIDIRECTIONNELLE. APPUYEZ SUR LE BOUTON START OU SUR LE BOUTON A POUR VALIDER VOTRE CHOIX.

MODE UFC

PARTICIPER À UN GRAND TOURNOI ! CHOISISSEZ VOTRE PERSONNAGE PARMI LES FROT-BÉBÉ COMBATTANTS NÉES DE L'UFC ET ENGAGEZ LE COMBAT CONTRE UN JOUEUR ENIGMÉ PAR LA CONSOLE. REMPLIR LA CEINTURE D'ARGENT ET FAITES PARTICIPER VOTRE COMBATTANT AU "CHAMPION ROAD" (ROUTE DES CHAMPIONS).

CHAMPION ROAD (ROUTE DES CHAMPIONS)

REMETTEZ VOTRE CEINTURE D'ARGENT EN JEU ! COMBATTEZ SOUS PARTICIPANTS POUR REMPLIR LA CEINTURE D'OR. SI VOUS PERDRE UNE SEULE FOIS, VOUS DEVEZ RECOMMENCER. VOUS NE POUVEZ JOUER AU MODE CHAMPION ROAD QU'AVEC LES COMBATTANTS QUI ONT PRÉCÉDEMMENT REMPLI LA CEINTURE D'ARGENT EN MODE UFC.

CARRER MODE (MODE CARRER)

CRÉEZ VOTRE PROPRE COMBATTANT ! VOUS POUVEZ NON SEULEMENT DÉTERMINER SON APPARENCE, MAIS ÉGALEMENT SON STYLE DE COMBAT APH DE LE RENDRE VRAIMENT UNIQUE EN SON GENRE. VOUS N'ACCÈDEZ À CERTAINS STYLES DE COMBAT ET DE COMPLENCES QUE SI VOUS REMPLISSEZ LA CEINTURE D'ARGENT EN MODE UFC.

LES POINTS QUE VOUS GAGNEZ LORS DES COMBATS VARIENT SELON LA MANIÈRE AVEC LAQUELLE VOUS LUTTEZ. VOUS POUVEZ ALLONER CES POINTS DE MANIÈRE DIFFÉRENTE SELON QUE VOUS SOUHAITEZ AMÉLIORER LES CARACTÉRISTIQUES OU LES MOUVEMENTS DE VOTRE COMBATTANT.

TOURNOI (TOURNAMENT)

PARTICIPER À UN TOURNOI POUVANT COMPTER JUSQU'À HUIT JOUEURS.

RODE EXHIBITION

JOUÉZ AVEC L'UN DE VOS AMIS ! CHOISISSEZ UN PERSONNAGE PARMI LES VERT-DEUX DISPONIBLES OU PARMI CEUX QUE VOUS AVEZ VOUS-MÊME CRÉÉS.

TRAINING (vous entraînez-vous)

FAMILIARISEZ-VOUS AVEC LES COMMANDES DU JEU ET AFFINEZ VOS TECHNIQUES DE COMBAT. SÉLECTIONNEZ TOUT D'ABORD VOTRE COMBATTAANT, PUIS LE COMBATTAANT CONTRE LEQUEL VOUS SOUHAITEZ COMBATTER POUR VOUS ENTRAÎNER. LES COMMANDES QUE VOUS SÉLECTIONNEZ S'AFFICHENT À L'ÉCRAN AINSI QUE VOUS PUISSEZ VOUS T.R.É.P.É.R.E. LES DOMMAGES INFLIGÉS À L'ADVERSAIRE S'AFFICHENT ÉGALEMENT À L'ÉCRAN.

MENU OPTIONS

LE MÈNU OPTIONS VOUS PERMET D'AJUSTER DIFFÉRENTS PARAMÈTRES DU JEU.

OPTIONS DU JEU

DIFFICULTY LEVEL (niveau de difficulté)

RÉGLEZ LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ DE LA PARTIE.

ROUND SYSTEM (système de rounds)

SÉLECTIONNEZ UN NOMBRE DE ROUNDS POUR CHAQUE PARTIE.

ROUND DURATION (durée des rounds)

DÉTERMINEZ LA DURÉE D'UN ROUND.

LOCATION (emplacement)

CHOISISSEZ L'ENDROIT DANS LEQUEL VOUS VOULEZ DISPUTER LE MATCH.

BLOOD EFFECTS (sang)

RÉGLEZ LA QUANTITÉ DE SANG QUÉ VOUS SOUHAITEZ VOIR APPARAÎTRE LORS DES COMBATS.

KEY CONFIGURATION (personnalisez les boutons)

ATTRIBUEZ DES COMMANDES À CHAQUE BOUTON.

SOUND OPTIONS (options sonores) DÉTERMINEZ TOUTES LES OPTIONS SONORES, COMME LA MUSIQUE (MUSIC), LES EFFETS SONORES (SOUND EFFECTS), LE VOLUME DES BRUITS ÉMIS PAR LE PUBLIC (AUDIENCE VOLUME) ET CHOISISSEZ UN SON STÉRÉO OU MONO. VOUS POUVEZ ÉGALEMENT TESTER VOS PARAMÈTRES SONORES.

ADJUST DISPLAY (ajuster) AJUSTEZ L'ÉCRAN DE JEU.

SAVE AND LOAD (sauvegarder et charger) SAUVEGARDEZ OU CHARGEZ UN FICHIER. VOUS POUVEZ ÉGALEMENT ACTIVER OU DÉACTIVER LA SAUVEGARDE AUTOMATIQUE (AUTOSAVE).

EXIT (quitter) QUITTEZ LE MÈNU OPTIONS.

COMMANDES DU JEU



COMMANDES DU JEU VOUS POUVEZ UTILISER DEUX TYPES DE COMMANDES PENDANT LA PARTIE.

DEBUT: LES DEUX COMBATTAANTS SE TROUVENT SUR LEURS JAMBES. AU MILIEU LES DEUX COMBATTAANTS SE BATTENT SUR LE TAPIS.

COMMANDES PAR DÉFAUT:	BOUTON X: COUP DE POING GAUCHE
	BOUTON Y: COUP DE POING DROIT
	BOUTON A: COUP DE PIED GAUCHE
	BOUTON B: COUP DE PIED DROIT

VOUS POUVEZ FAIRE APPARAÎTRE LA LISTE DES MOUVEMENTS, À TOUT MOMENT DE LA PARTIE, EN APPUYANT SUR LE BOUTON START. CHAQUE COMBATTANT POSSÈDE SA PROPRE LISTE DE MOUVEMENTS. VEILLEZ À CONSULTER LA LISTE DE CHAQUE PERSONNAGE.

DÉPLACEZ LA CROIX MULTIDIRECTIONNELLE DE LE STICK ANALOGIQUE EN EFFECTUANT DES MOUVEMENTS CIRCULAIRES POUR CHANGER DE POSITION OU POUR VOUS LEVÉ ET REVENIR À LA STATION DEBOUT.

ASTUCE! PLUSIEURS MOUVEMENTS S'ONTIENNENT EN COMBINANT DEUX BOUTONS. PAR EXEMPLE, APPUYÉ SIMULTANÉMENT SUR LES BOUTONS X ET A POUR EFFECTUER UNE REINE SUR L'ADVERSAIRE.

PROTECTION! SI VOUS APPUYÉZ DANS LA DIRECTION OPPOSÉE DE CELLE À LAQUELLE VOTRE PERSONNAGE FAIT FACE, VOTRE COMBATTANT PASS LES ATTÈQUES DE SON ADVERSAIRE.



LES COMBATTANTS



MIKE BURWITT
SURNOM: THE EXPLOSION
ARRIÈRE (LE BOUTON
DES QUATRES COÛ)
ÂGE: 27 ANS
DATE DE NAISSANCE:
18/04/73
TAILLE: 1 m 71
POIDS: 77 kg
DISCIPLINE: LUTTE (FREYLE, KU BOLI)
ORIGINE: DE TELSA, OKLAHOMA



GUY GOODENOUGH
SURNOM: BIG DADDY
ÂGE: 38 ANS
DATE DE NAISSANCE:
12/01/66
TAILLE: 1 m 66
POIDS: 112 kg
DISCIPLINE: FREESTYLE
ORIGINE: DE SARNY, ONTARIO, CANADA



MIKE COLLEMAN
SURNOM: THE HAMMER
ILE MARIAGE
ÂGE: 35 ANS
DATE DE NAISSANCE: 20/12
TAILLE: 1 m 66
POIDS: 109 kg
DISCIPLINE: CATCH LINEA
ORIGINE: DE COLUMBUS, OHIO



KEVIN BRADLEIGH
SURNOM: THE MONSTER
ILE MARIAGE
ÂGE: 29 ANS
DATE DE NAISSANCE:
16/06/71
TAILLE: 1 m 56
POIDS: 96 kg
DISCIPLINE: CATCH
ORIGINE: DE COLUMBUS, OHIO



ELIENE JACKSON
SUBROU THE WOLF
ILE LOUP
AGE 35 ans
DATE DE NAISSANCE:
23/04/65



Taille: 1 m 77
Poids: 60 kg
Discipline: Triathlon
Originaire de:
East Palo Alto, California

TH LARIX
SUBROU THE ROSSIGNOL
(LE ROSSIGNOL)
AGE 35 ans
DATE DE NAISSANCE:
21/03/65



Taille: 1 m 86
Poids: 100 kg
Discipline: Canot / Kajak
Originaire de: Redwood City, California

MATT HOOKER
AGE 38 ans
DATE DE NAISSANCE:
13/10/73



Taille: 1 m 80
Poids: 77 kg
Discipline: Canot
Originaire de:
Charleston, Illinois

CRAIG LINDO
SUBROU KONA
(L'ESCAL DE GLACI)
AGE 39 ans
DATE DE NAISSANCE:
17/12/69



Taille: 1 m 89
Poids: 90 kg
Discipline: Triathlon
Originaire de:
San Luis Obispo, California

TALUSHI KOSAMA
SUBROU TK
AGE 39 ans
DATE DE NAISSANCE:
06/03/70



Taille: 1 m 86
Poids: 100 kg
Discipline:
Lutte (travail au sol)
Originaire de:
Seattle, Washington

GUY HIGDON
AGE 32 ans
DATE DE NAISSANCE:
01/01/88



Taille: 1 m 86
Poids: 80 kg
Discipline:
Lutte (travail au sol)
Originaire de:
Houston, Texas

TINA GARY
SUBROU THE HUNTINGTON
BEACH 800 107
ILE LOUP
(HUNTINGTON BEACH)
AGE 35 ans
DATE DE NAISSANCE:
22/01/75



Taille: 1 m 59
Poids: 80 kg
Discipline: Lutte (travail au sol)
Originaire de: Huntington Beach, California

JERRY ROSE
AGE 25 ans
DATE DE NAISSANCE:
25/06/75



Taille: 1 m 86
Poids: 100 kg
Discipline:
Jiu Jitsu Lutte
Originaire de: Molokai, Hawaii

PAT MILLICH
SUBROU THE CRATER
SENGAON
(LA MONTAGNE CRATER)
AGE 32 ans
DATE DE NAISSANCE:
09/03/69



Taille: 1 m 58
Poids: 77 kg
Discipline: Jiu-Jitsu Lutte
Originaire de:
Birmingham, Iowa

ROM WARDMAN
SUBROU H2O MAN
(L'ESCAL H2O)
AGE 34 ans
DATE DE NAISSANCE:
22/11/65



Taille: 1 m 89
Poids: 118 kg
Discipline: Canot / Lutte
Originaire de: Bloomfield, Colorado

MARCO BRAS
SUBROU KING OF THE
STREETS
(LE ROI DES RUES)
AGE 36 ans
DATE DE NAISSANCE:
21/01/67



Taille: 1 m 86
Poids: 100 kg
Discipline: BJJ Vale Tudo
Originaire de:
Rio de Janeiro, Brésil

PETE WILLIAMS
SUBROU L'ESCAL
(LE ESCAL)
AGE 35 ans
DATE DE NAISSANCE:
10/07/75



Taille: 1 m 82
Poids: 107 kg
Discipline:
Lutte (travail au sol)
Originaire de: Dallas, Texas

FRANK SHAWBROOK
Age: 27 ans
DATE DE NAISSANCE: 06/13/78
TAILLE: 1 m 56
POIDS: 68 kg
DISCIPLINE:
LUTTE (GRAPPLING AU SOL)
ORIGINAIRE DE: SAN JOSE, CALIFORNIE



EVAN TAYLOR
Age: 28 ans
DATE DE NAISSANCE: 12/08/73
TAILLE: 1 m 79
POIDS: 77 kg
DISCIPLINE:
LUTTE (GRAPPLING AU SOL)
ORIGINAIRE DE: TULSA, OKLAHOMA



ANDREW SHAWBROOK
SURNOM: THE CHIEF (LE CHIEF)
Age: 35 ans
DATE DE NAISSANCE: 2/02/85
TAILLE: 1 m 89
POIDS: 156 kg
DISCIPLINE: Catch / MMA
ORIGINAIRE DE: TAMPA, FLORIDA



BOB BUTLER
SURNOM: THE ROCK (LE ROC)
Age: 38 ans
DATE DE NAISSANCE: 2/02/85
TAILLE: 1 m 86
POIDS: 66 kg
DISCIPLINE:
LUTTE (GRAPPLING AU SOL)
ORIGINAIRE DE: LOS ANGELES, CALIFORNIE



ROBERTO SMITH
SURNOM: BOB
Age: 38 ans
DATE DE NAISSANCE: 13/12/81
TAILLE: 1 m 89
POIDS: 92 kg
DISCIPLINE:
MIXTES (LUTTE)
ORIGINAIRE DE: SEATTLE, WASHINGTON



PEDRO RIZZO
Age: 26 ans
DATE DE NAISSANCE: 03/08/74
TAILLE: 1 m 86
POIDS: 103 kg
DISCIPLINE:
MMA (MIXTES)
ORIGINAIRE DE: RIO DE JANEIRO, BRÉSIL



ASTUCES



1. SI VOUS ENLARGEZ TROP VOTRE COUPE ET QUE VOTRE NIVEAU DE VIE DIMINUE, RETENEZ-VOUS BIEN DE LA DÉPENDRE, OU ALORS NE VOUS EN DÉPENDREZ-VOUS PAS DE VOTRE ADVERSAIRE, POUR L'AIDER À VOTRE NIVEAU DE RÉSISTANCE LE TEMPS DE SE RECHARGER. ÉVITEZ AINSI DE NE PAS RECEVOIR L'ULTIME COUP QUI PEUT VOUS METTRE K.O.

2. NE DONNEZ JAMAIS DE COUPS DE POING ET DE COUPS DE PIED EN TROP GENS. SURTOUT SI VOUS SAVEZ QU'ILS NE VONT PAS ATTEINDRE VOTRE ADVERSAIRE OU NE LES INFLIGENT QUE PEU DE DOMMAGES.

3. LORSQUE VOUS ENTRAÎNEZ UN COMBATTAANT VÉLÉ À ALTERNER LES DIFFÉRENTS TYPES DE COMBATS AFIN QU'IL MAÎTRISE AUSSI BIEN LES ATTAQUES DÉBUT QUE LES MANŒUVRES AU SOL.

4. LORSQUE VOUS VOUS BATTEZ AU SOL, NE VOUS METTEZ JAMAIS DANS UNE POSITION QUI EXPOSERAIT VOTRE DOS. C'EST LA POSITION LA PLUS DANGÉREUSE, VOTRE ADVERSAIRE PEUT ALORS VOUS INFLIGER DE TRÈS GRAVES BLESSURES.

5. ATTERREZ QUE VOTRE ADVERSAIRE VOUS INFLIGE UN COUP DE PIED OU UN COUP DE POING, POUR FAIRE UNE ESSAIME. PROFITEZ DU MOMENT PENDANT LEQUEL IL RECOURRE SES ESPRITS POUR L'ATTACHER.

6. SI VOTRE ADVERSAIRE VOUS A BLOQUÉ DANS UN COIN ET QU'IL ESSAIE DE VOUS SOUMETTRE, ESSAYEZ DE CONTRER SON ATTAQUE ET DE LE PLACER AU SOL. VOUS AUREZ ALORS L'AVANTAGE ET POURRIZ ÉLABORER UNE NOUVELLE STRATÉGIE.

7. OBSERVEZ ATTENTIVEMENT VOTRE ADVERSAIRE POUR APPRÉHENDER SES ATTAQUES. VOUS POURRIZ AINSI TROUVER LE TALON D'ÉCHILLE DE SA TECHNIQUE ET TRIOMPHER PLUS FACILEMENT.

8. LORSQUE VOUS ÊTES AU SOL ET QUE VOUS ESSAYEZ DE FRAPPER VOTRE ADVERSAIRE, VARIEZ VOS COUPS DE POING POUR LE TROUBLER. IL AURA BESOIN DU MAL À CONTRER VOS COUPS, CE QUI L'EMPÊCHERA D'ADOPTER UNE POSITION DOMINANTE.

9. SI VOTRE ADVERSAIRE VOUS ATTAQUE ET QU'IL TENTE DE VOUS METTRE AU TAPIS, CONTRER SON COUP EN LUI PORTANT UN COUP DE GENCOU AU VISAGE OU EFFRUYEZ UN PIED SUR LE CÔTÉ.

10. ESSAYEZ DE FRAPPER VOTRE ADVERSAIRE DE MANIÈRE VARIÉE. SI VOUS ALTERNEZ LES COUPS DE PIED ET LES COUPS DE POING, VOUS LE TROUBLEREZ ET L'EMPÊCHEREZ DE VOUS FAIRE UNE PEINE ET DE VOUS PLAQUER AU SOL.