

# BLACK & BRUISED

QUAND LA VIE VOUS RENVOIE DANS LES CORDES,  
FAITES PREUVE DE PUNCH !

EmuMovies

S0028258

VIVENDI UNIVERSAL GAMES INTERNATIONAL  
32 avenue de l'Europe - Bâtiment Energy 1, Porte B  
78457 Vélizy-Villacoublay cedex - France

©2002 Digital Fiction, Inc. Tous droits réservés.  
Licence accordée à Majesco Sales, Inc. ©2002  
Majesco Sales, Inc. Tous droits réservés. Edité  
par Vivendi Universal Games, Inc



www.majescogames.com



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME NINTENDO.



CE JEU PERMET DE JOUER SIMULTANEMENT AVEC UN OU DEUX JOUEURS ET MANETTES.



Memory Card  
(carte mémoire)  
Nécessite 01 blocs

CE JEU NECESSITE UNE MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) POUR SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION, VOS PARAMÈTRES OU VOS RESULTATS.

LICENSED BY



TM, ® ET LE LOGO NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE NINTENDO.  
© 2003 NINTENDO. TOUS DROITS RESERVES.

# Sommaire

CONTRÔLES .....	2
MENU PRINCIPAL .....	3
METTRE LE JEU EN PAUSE .....	7
SAUVEGARDER LA PARTIE .....	7
COMMENT JOUER .....	8
ECRAN DE JEU .....	8
BONUS .....	9
CONSEILS & ASTUCES .....	12
BOXEURS .....	13
CRÉDITS .....	28
SUPPORT TECHNIQUE .....	31
GARANTIE LIMITÉE .....	33
AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE .....	34



# Contrôles

**REMARQUE :** ce diagramme présente les contrôles par défaut du jeu. Vous pouvez modifier la configuration des manettes de la NINTENDO GAMECUBE dans le menu des réglages.



# Menu principal

**QUAND LA VIE VOUS ACCULE  
CONTRE UN MUR, BATTEZ-VOUS !**

Pour vos adversaires, la boxe, ce n'est pas un jeu, mais une question de survie. Dix-neuf personnages invraisemblables s'affrontent dans de terrifiants combats pour la gloire, la fortune ou le respect. Découvrez leur vie et guidez-les à travers les combats de BLACK & BRUISED !



Vous avez le choix parmi les options suivantes dans BLACK & BRUISED :

## COMBAT À 1 JOUEUR

Si vous n'avez pas le temps de participer à un tournoi complet ou que vous avez simplement envie de vous défouler un peu, c'est le mode de jeu à choisir. Sélectionnez votre boxeur et son adversaire avant de participer à un combat unique.

**REMARQUE :** vous ne pouvez jouer que seul dans ce mode de jeu. Si vous voulez affronter un de vos amis, choisissez COMBAT A 2 JOUEURS (voir page 4).

## ECRAN DE SELECTION DU BOXEUR

Tous les boxeurs disponibles sont présentés dans l'écran de sélection du boxeur. Commencez par choisir le boxeur que vous voulez diriger. Vous pouvez maintenant choisir un adversaire à combattre. Vous pouvez débloquer un deuxième costume pour votre personnage en terminant tous les combats de ce boxeur en mode Vie du boxeur.

## ECRAN DE SELECTION DE L'ARENE

Appuyez sur le bouton **X** avant de choisir un deuxième boxeur si vous souhaitez choisir une autre arène que celle proposée par défaut.

## COMBAT A DEUX JOUEURS

Remettez un de vos amis à sa place en l'affrontant en duel ! Vous pouvez choisir la durée des rounds et leur nombre dans le menu des réglages. Si deux joueurs choisissent le même personnage, le second sera habillé de son deuxième costume.

## TOURNOI

Vous avez de l'ambition ? Visez la ceinture du champion !

### ECRAN DE NIVEAU DE TOURNOI

Lorsque vous avez choisi un boxeur, dans l'écran de sélection du boxeur, vous voyez s'afficher l'écran de niveau du tournoi. Il vous permet de choisir un niveau de difficulté. Si vous n'avez jamais participé à un tournoi, vous devriez commencer par un tournoi en mode amateur.

### REESSAYER

Si vous perdez un match, il vous sera proposé de réessayer. Sélectionnez **OUI** pour recommencer ce combat ou **NON** pour revenir au Menu principal.

Lorsque vous remportez un tournoi, vous revenez au menu et vous pouvez sélectionner un nouveau tournoi.

## VIE DU BOXEUR

Sélectionnez **VIE DU BOXEUR** pour découvrir la biographie du boxeur que vous choisissez. La vie de chaque boxeur est découpée en sept chapitres, dont six sont jouables.

Chacun des chapitres commence par un film qui dévoile une partie de l'histoire du boxeur avant le match. Si vous remportez le match, le jeu continue et vous accédez au chapitre suivant. Toutefois, si vous perdez le match, vous devez le rejouer jusqu'à accomplir les objectifs qui sont présentés dans le film. Terminez tous les chapitres pour voir comment

l'histoire du boxeur s'achève. Vous pouvez arrêter de jouer quand vous voulez. Votre progression dans l'histoire est alors sauvegardée sur la Memory Card (carte mémoire) Nintendo GameCube.

## CONTRAINTES

Les événements décrits dans les films influent sur les conditions de victoire du combat qui suit. A la fin de chaque chapitre, les contraintes sont détaillées avant le début du combat. Par exemple, votre boxeur peut s'être blessé aux côtes dans un accident de voiture et il devra les protéger pendant le match.

## SURVIE

La boxe pour les durs ! A chaque fois que vous triomphez d'un adversaire, un nouvel opposant vient vous combattre. Pour survivre, vous devez battre tous les adversaires les uns après les autres sans être mis K.O. !

## ENTRAINEMENT

Choisissez ce mode de jeu pour découvrir les combos de chaque boxeur et apprendre à les utiliser. Suivez les séquences de coups qui sont présentées en bas de l'écran. Essayez de réaliser le combo dans le temps imparti en appuyant seulement sur les bons boutons dans le bon ordre. Si vous parvenez à réaliser tous les combos de votre boxeur, vous remportez un prix. Pour quitter ce mode de jeu, sélectionnez **QUITTER** dans le menu Pause.

## REGLAGES

Sélectionnez **REGLAGES** pour afficher le menu des Réglages et accéder aux options suivantes :



### SON

Vous pouvez régler le volume des effets sonores, de la musique et des sons d'environnement dans ce menu.

### OPTIONS

**DIFFICULTE** : choisissez parmi les 5 niveaux de difficulté possibles.

**RIXE DE BAR** : le réglage par défaut.

**TEMPS DU ROUND** : cette option vous permet de déterminer la durée de chaque round.

**DE ROUNDS** : vous pouvez définir combien de rounds comporte un match.

**CONTROLES JOUEUR 1** : sélectionnez **CONTROLES JOUEUR 1** pour choisir une des quatre configurations des contrôles proposées pour le premier joueur.

**CONTROLES JOUEUR 2** : sélectionnez **CONTROLES JOUEUR 2** pour choisir une des quatre configurations des contrôles proposées pour le deuxième joueur.

**CODES DE TRICHE** : tapez vos codes de triche ici.

## BONUS

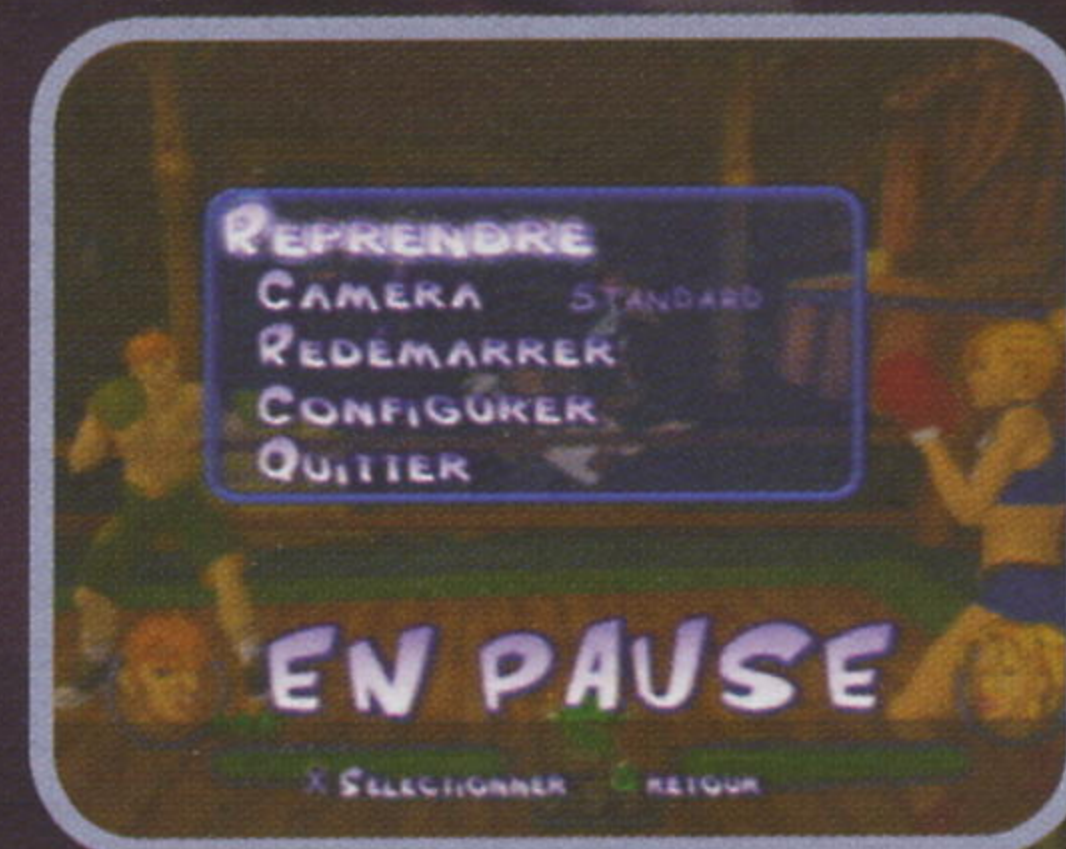
Sélectionnez cette option pour plus de renseignements sur les différents bonus du jeu (voir p. 10 pour plus d'informations).

## CREDITS

Sélectionnez **CREDITS** pour afficher une liste des personnes qui ont contribué au développement de **BLACK & BRUISED**.

## Mettre le jeu en pause

Appuyez sur **START** pendant la partie pour mettre le jeu en pause et afficher le menu de pause. Dans le menu Pause, vous avez accès aux options suivantes :



**REPRENDRE** : pour continuer la partie.

**CAMERA** : vous pouvez choisir un des quatre angles de caméra proposés : **STANDARD** (par défaut), **ELEVÉ**, **JOUEUR 1** et **JOUEUR 2**.

**REDEMARRER** : Redémarrer une nouvelle partie avec les mêmes boxeurs.

**CONFIGURER** : depuis ce menu, vous pouvez ajuster les volumes des **EFFETS SONORES**, de la **MUSIQUE** et des sons d'environnement. Vous pouvez également **ACTIVER** ou **DÉSACTIVER** la fonction **VIBRATIONS** de votre manette. Par défaut, la fonction **VIBRATIONS** est **ACTIVÉE**.

**QUITTER** : pour revenir au Menu principal.

## Sauvegarder la partie

**BLACK & BRUISED** sauvegarde automatiquement la partie à l'issue de chaque match. Pour sauvegarder la partie, vous devez disposer d'1 bloc de mémoire sur votre Memory Card (carte mémoire).

# Comment jouer

Un match se divise en rounds. Entre chaque round, il y a une période de repos pendant laquelle chaque boxeur retourne dans son coin pour retrouver son souffle. Pendant cette période, la santé du boxeur est partiellement améliorée. Un match continue jusqu'à ce qu'un boxeur soit KO ou qu'il ne retrouve pas assez d'énergie pour se relever.



BONUS DU  
BOXEUR

TEMPS JUSQU'À  
DÉSACTIVATION  
DU BONUS

BONUS  
ÉTOILES

BONUS  
SUIVANT

COMPTE  
À REBOURS

BARRE  
D'ÉNERGIE

PROFIL  
DU BOXEUR

## Écran de Jeu

**BARRE D'ÉNERGIE** : indique l'état de santé du boxeur. Lorsque la barre est vide, vous êtes envoyé au tapis ! La barre passe du vert au rouge au fur et à mesure que l'énergie diminue.

**BONUS ÉTOILES** : vous les gagnez quand vous frappez avec succès votre adversaire. Lorsque vous accumulez 10 étoiles, vous remportez le bonus actuellement disponible (voir Bonus en page 9).

**BONUS DU BOXEUR** : affiche les bonus disponibles du boxeur. Rien n'apparaît si le boxeur n'a pas de bonus.

**BONUS SUIVANT** : montre le prochain bonus disponible.

**COMPTE À REBOURS** : indique le temps restant avant la fin du round.

**PROFIL DU BOXEUR** : affiche le boxeur que vous avez sélectionné et votre adversaire.

# Bonus

Pendant un combat, des bonus apparaissent au-dessus de l'horloge au centre inférieur de l'écran. En les utilisant, vous pouvez faire basculer le match en votre faveur ou achever un adversaire. Il y a six bonus de trois niveaux chacun soit un total de 18 bonus différents. Il y a également 1 bonus joker qui ne se dévoile que lorsque vous l'avez reçu. Pour plus d'informations sur les bonus, vous pouvez sélectionner Bonus dans l'écran du Menu principal.

## GAGNER DES BONUS

Au fur et à mesure du combat, vous gagnerez des étoiles à chaque fois que vous arriverez à placer un coup. Certains coups vous permettent de gagner plusieurs étoiles à la fois. Si vous bloquez le coup de votre adversaire, il peut perdre une étoile. Il en va de même pour votre opposant, il vous faut donc éviter d'être paré ou frappé ! Une fois que vous avez gagné dix étoiles vertes, vous remportez le bonus actuellement disponible (il est montré au-dessus de l'horloge).

## ACTIVER VOS BONUS

Utilisez les bonus montrés sous le profil de votre joueur en appuyant sur le bouton Z. Une fois activé, l'effet du bonus dure jusqu'à ce que les étoiles qui l'entourent soient vidées.

## AMÉLIORER VOS BONUS

Une fois que vous avez gagné un bonus, vous pouvez en obtenir un autre plus puissant en continuant d'accumuler les étoiles. En collectant dix étoiles jaunes, vous faites passer votre bonus au Niveau 2, et avec dix étoiles rouges vous le hissez au Niveau 3.

# Bonus

## NIVEAU 1



**COUP DE POING PUISSANT :**  
Chaque coup que vous portez inflige des dégâts lourds et chaque uppercut envoie votre adversaire au tapis.



**ESQUIVE AUTO :**  
Évitez automatiquement les coups de poing de l'adversaire.



**POISON :**  
Il est payant de se montrer patient avec ce bonus.



**REGENERATION :**  
Régénère votre énergie en consommant la jauge de bonus jusqu'à ce que vous soyez frappé par votre adversaire.



**SUPER COUP DE POING 1 :**  
Vous permet de lancer votre super coup de poing.



**COMBO AUTO 1 :**  
Lance automatiquement un court combo.

## NIVEAU 2



**BULLDOZER :**  
Ce coup de poing repousse violemment votre adversaire vers l'arrière.



**ARMURE :**  
Vous protège des dégâts par coup de poing pendant un court moment.



**VAMPIRE :**  
Les dégâts que vous causez à votre adversaire vous valent des points de vie supplémentaires.



**ASSOMME :**  
Assomme votre adversaire pendant un court moment.



**SUPER COUP DE POING 2 :**  
Vous permet de lancer un super coup de poing de niveau supérieur.



**COMBO AUTO 2 :**  
Lance automatiquement un combo de durée moyenne.

## NIVEAU 3



**DEGAT DE FEU :**  
Chaque coup porté inflige des dégâts supplémentaires.



**BOUCLIER DE DEGAT :**  
Les coups de poing de votre adversaire lui infligent des dégâts.



**POIDS LOURD :**  
Le coup de poing suivant que vous portez envoie votre adversaire au tapis sans énergie.



**VITESSE :**  
Accélère vos coups de poing pendant un court moment.



**SUPER COUP DE POING 3 :**  
Envoie votre super coup de poing le plus vigoureux.



**COMBO AUTO 3 :**  
Lance automatiquement un long combo.

## conseils et astuces

- Faites attention aux expressions de visage de votre adversaire pour deviner son état d'esprit et agir en conséquence.
- Entraînez-vous aux parades et aux esquives pour éviter les coups et apprendre comment contre-attaquer.
- Utilisez vos **BONUS** avec sagesse. En utilisant un bonus au bon moment, vous pouvez renverser l'issue d'un combat.
- Appuyez rapidement sur le bouton A lorsque vous êtes au sol pour récupérer un peu d'énergie. Cela suffit parfois pour permettre au boxeur de se relever et d'éviter le KO.
- Si vous voyez que votre adversaire est sur le point de gagner un bonus que vous convoitez, bloquez ses coups de poing pour lui ôter des étoiles.
- Utilisez les **CROCHETS** et les **UPPERCUTS** pour gagner des étoiles plus rapidement.
- Certains **BONUS** vous permettent de vous défendre efficacement contre ceux de l'adversaire. Par exemple : activez le bonus **ESQUIVE AUTO** pour parer le Poids lourd de votre adversaire.

## Boxeurs

Le résumé qui suit ne concerne que les 14 boxeurs disponibles lorsque vous jouez au jeu pour la première fois. Battez vos adversaires à plate couture pour déverrouiller les cinq boxeurs cachés !

### REMARQUE IMPORTANTE:

les pages suivantes listent les combos pour chacun des boxeurs disponibles. Si vous voulez des combos bonus pour chacun des 14 boxeurs disponibles (en plus des 24 combos pour les quatre boxeurs cachés), enregistrez-vous sur [WWW.BLACKANDBRUISED.COM](http://WWW.BLACKANDBRUISED.COM) et nous vous enverrons un fichier PDF avec des informations supplémentaires



# Mickey McFist

## COMBOS

R+A, R+A, R+B, R+Y

R+A, R+B, A, B, R+X, R+Y

R+A, R+B, R+A, R+B, R+A, R+B,  
R+A, R+B, X

A, B, X

A, X, A, B, X

A, R+B, R+A, R+B, R+A, Y, X

R+B, R+Y, R+X

R+B, R+A, A, B, X

R+B, R+B, R+A, R+A, R+A, R+A, R+Y

B, X, Y

B, A, Y, X, Y

B, A, B, X, Y, X, R+Y

R+X, R+Y, X

R+X, R+Y, A, B, A

R+X, X, Y, A, B, R+A, R+B

X, R+B, R+A, R+B

X, Y, X, B, A

X, B, A, B, A, B, X

**Origine :**  
Gortahork,  
Irlande  
**Taille :**  
1m77  
**Poids :**  
76,2 kg  
**Carrière :**  
12-3-9

Un solide gaillard qui aime les femmes et l'alcool, sans compter les chevaux. Un excellent combattant mais un joueur moyen.

# Royal Pain

## COMBOS

R+A, R+A, R+Y, R+X

R+A, B, A, B, X

R+A, R+B, R+A, R+B, R+A,  
R+A, B

A, R+A, A, R+A, R+Y

A, A, R+B, R+A, B, A

A, B, R+A, R+B, B, B, A, Y, R+X

R+B, R+B, R+B, Y

R+B, B, B, X, R+Y

R+B, R+B, R+A, R+A, X, Y, X

B, R+B, R+X

B, X, Y, X, R+X

B, A, B, A, B, A, R+Y

R+X, Y, X

R+X, A, Y, X, R+Y

R+X, R+B, R+A, R+B, A, B, A, Y, R+X

X, R+B, R+Y

X, Y, X, Y, R+X

X, Y, R+X, R+Y, R+X, R+Y, R+X

R+Y, R+X, R+B

R+Y, A, B, A, Y

**Origine :**  
Henley, RU  
**Taille :**  
1m80  
**Poids :**  
95,2 kg  
**Carrière :**  
178-6-99

Elevé dans les rues de Londres, Royal Pain s'est fait une place au soleil à coups de poing. Là, il a commencé à se considérer comme une "altesse", mais les affaires ne sont pas sa tasse de thé et il se retrouve à la case départ.



# Jackpot

## COMBOS

R+A, A, X, Y

R+A, R+B, R+A, R+B, R+X

R+A, R+B, R+A, R+B, R+A, R+B,  
R+A

A, Y, X, R+B

A, B, A, R+B, Y

A, Y, B, X, Y, B, X

R+B, R+B, X

R+B, B, R+A, X, Y

R+B, R+A, R+B, X, Y, X, Y

B, A, X

B, R+A, R+B, R+X, B

B, A, B, R+A, R+Y, R+X, R+Y

R+X, B, X

R+X, B, A, Y, X

R+X, R+B, R+A, R+B, R+X, R+Y, R+X

X, Y, X

X, Y, A, B, A

X, R+B, R+B, R+B, X, Y, X

R+Y, R+X, Y

R+Y, X, B, R+A, R+A

**Origine :**  
Yazoo City,  
Massachussets

**Taille :**  
1m82

**Poids :**  
171 kg

**Carrière :**  
34-0-33

Jackpot est un vrai poids lourd, dans tous les sens du terme. Étonnamment, c'est son amour de la bonne chair qui l'a conduit à la boxe : il faut bien se nourrir !

# Tiny



## COMBOS

R+A, R+X, R+Y

R+A, B, A, R+B, R+A

R+A, R+B, R+A, B, X, Y, X

A, B, A

A, Y, X, Y, X

A, B, X, B, X, B, X

R+B, R+B, R+X

R+B, Y, R+A, R+X, R+Y

R+B, R+A, R+Y, R+X, Y, X, Y

B, R+A, B, A

B, B, A, B, A, B

B, B, R+B, R+X, R+Y, R+X, R+Y, R+X

R+X, B, B, B

R+X, R+Y, R+A, R+B, R+B

R+X, R+Y, A, X, R+A, R+B, R+A

X, A, R+B, R+Y

X, Y, X, Y, X

X, Y, B, Y, B, A, Y

R+Y, R+X, Y

R+Y, R+X, B, A, R+Y

**Origine :**  
Chilliwack,  
Colombie  
Britannique

**Taille :**  
2m03

**Poids :**  
148,3 kg

**Carrière :**  
32-0-32

Bûcheron issu du rude nord canadien, il est connu pour sa force brute. On dit qu'il peut arracher un arbre du sol à la seule force du poignet. Il suffit de le voir distribuer quelques coups pour s'en convaincre.

# Major Flak

## COMBOS

R+A, R+B, R+A, R+Y

R+A, R+B, A, B, R+X

R+A, B, A, R+B, R+A, Y, X

A, A, Y

A, B, X, Y, X

A, B, A, X, Y, X, Y

R+B, R+A, B, R+X

R+B, A, Y, R+Y, R+X

R+B, X, Y, R+X, R+Y, R+A, B

B, A, R+B, R+A

B, A, R+B, R+A, R+B

B, Y, X, R+B, R+X, R+Y, R+X

R+X, R+Y, R+X, R+Y

R+X, R+A, R+Y, R+X, R+Y, R+X

R+X, R+Y, R+A, R+B, A, B, X, Y

X, Y, R+B

X, B, R+B, R+A, R+Y

X, R+Y, R+X, B, A, X, Y

R+Y, R+A, Y

R+Y, R+X, R+B, R+A, R+Y, R+X

**Origine :**  
**Bumpass,**  
**Virginie**  
**Taille :**  
**1m92**  
**Poids :**  
**112,5 kg**  
**Carrière :**  
**37-0-37**

Entraîneur militaire spécialisé dans le corps à corps, il ne se laisse pas marcher sur les pieds. Ce n'est pas un adversaire très élégant, notez, mais un maître du bon vieux combat bourrin !

# Knuckles Nadine

## COMBOS

R+A, R+A, R+Y

R+A, R+B, R+A, R+B, R+A

R+A, R+B, R+A, B, A, R+B, R+A,  
R+B, R+X

A, R+B, A, Y

A, B, A, B, X

A, R+B, R+A, R+B, X, Y, X

R+B, R+B, B, A

R+B, R+B, B, X, Y

R+B, R+Y, X, Y, X, Y, A

B, A, R+B, R+X

B, R+Y, X, R+Y, R+X, R+Y

B, X, Y, R+X, R+Y, R+X, R+B

R+X, A, B, R+X

R+X, R+B, R+B, R+B, X

R+X, R+B, A, R+A, R+X, R+Y, R+A

X, A, R+Y, R+X

X, R+B, X, R+X, R+Y

X, R+X, Y, X, R+Y, R+X, R+Y

R+Y, X, Y

R+Y, R+A, B, A, B

**Origine :**  
**Yoakum, Texas**  
**Taille :**  
**1m72**  
**Poids :**  
**61,2 kg**  
**Carrière :**  
**18-1-15**

L'une des filles les plus solides qui soit jamais montée sur un ring ne manque pas non plus de charme. Elle voudrait devenir chanteuse mais elle est dénuée de la plus petite ombre de talent, en dépit de très larges poumons, si vous voyez ce qu'on veut dire.



## Maiagaru

### COMBOS

R+A, Y, X, R+X

R+A, R+Y, R+X, B, Y

R+A, B, R+A, R+B, R+A, R+B, R+A

A, R+B, A, Y

A, B, A, B, R+X

A, B, R+A, R+B, X, Y, X, Y,  
R+X, R+Y

R+B, R+A, R+Y

R+B, X, R+A, R+X, R+Y

R+B, R+A, R+B, X, Y, R+X, R+Y

B, R+A, B, A

B, A, B, A, Y

B, A, B, X, R+Y, R+X, R+Y

R+X, R+A, R+X, R+Y

R+X, R+Y, A, X, R+A

R+X, R+B, A, R+A, R+Y, R+X, R+Y

X, Y, A

X, Y, X, B, A

X, Y, X, B, A, B, A

R+Y, R+A, R+B

R+Y, R+X, R+B, R+A, R+B, R+A

**Origine :**

**Fukuyama, Japon**

**Taille :**

**1m68**

**Poids :**

**58 kg**

**Carrière :**

**29-0-29**

C'est une combattante sérieuse et solide comme du roc, qui s'attache à vaincre tous ses adversaires par un mélange unique d'arts martiaux et de boxe.

## Kid USA

### COMBOS

R+A, B, R+A, R+Y

R+A, R+B, R+A, R+B, R+A, A

R+A, R+B, R+A, R+B, R+Y,  
R+X, R+Y

A, A, Y

A, R+A, R+X, R+Y, R+X

A, R+B, R+A, B, Y, X, Y

R+B, X, Y, R+X

R+B, R+A, R+B, A, B

R+B, R+A, R+B, R+A, R+B, R+A, R+B

B, R+B, B, R+B

B, R+B, R+A, R+B, R+Y

B, A, Y, R+A, R+B, R+X, R+Y

R+X, R+Y, R+X

R+X, Y, A, B, X

R+X, R+Y, B, R+X, B, A, Y

X, X, B, R+A

X, B, A, Y, A

X, Y, A, B, X, Y, X

R+Y, X, Y

R+Y, R+A, R+B, X, Y



**Origine :**

**Yonkers, New York**

**Taille :**

**1m83**

**Poids :**

**80 kg**

**Carrière :**

**12-0-8**

Il s'agit d'un joli garçon fier de lui, certains disent puant, qui se prend pour une star de football. Mais tant qu'il peut gagner gloire et fortune en boxant, le Kid continue à combattre.



# Ally Gator

## COMBOS

R+A, R+B, R+A, R+B

R+A, B, A, R+B, A

R+A, R+B, R+Y, Y, R+X,  
R+Y, R+X

A, B, A, X

A, Y, R+B, R+A, Y

A, B, R+A, Y, R+X, R+Y, R+X

R+B, R+A, R+Y, X

R+B, R+B, R+A, R+A, X

R+B, R+X, Y, R+X, R+Y, R+X, R+B

B, R+Y, R+X

B, A, X, Y, R+B

B, Y, X, R+B, R+A, R+Y, R+X

R+X, B, A, Y

R+X, R+B, R+A, R+Y, R+X

R+X, R+Y, X, Y, X, Y, R+X

X, Y, R+Y

X, Y, R+Y, R+X, R+Y

X, Y, X, Y, R+X, R+Y, R+X, R+Y

R+Y, R+A, Y

R+Y, R+A, R+B, R+A, R+B, R+X

**Origine :**

Lac Okeechobee,  
Floride

**Taille :**

1m76

**Poids :**

64,5 kg

**Carrière :**

8-0-7

Elle trouve les animaux plus sympathiques que les êtres humains et elle vit seule dans les marécages avec des alligators pour le prouver. Elle est toujours au fait de la dernière marotte écologiste et elle est prête à utiliser ses poings pour la défendre.

# Bronto Sore

## COMBOS

R+A, R+B, R+B, R+A

R+A, R+A, R+B, R+B, R+X

R+A, R+B, A, R+B, R+A, B, A

A, Y, R+A, R+B

A, R+X, R+A, R+X, R+A

A, B, A, Y, X, A, R+Y

R+B, R+A, X, R+Y

R+B, R+A, R+B, A, B, R+Y

R+B, B, R+A, A, R+B, R+A, R+B

B, A, B, A

B, A, R+B, R+A, R+B

B, A, B, X, R+Y, R+X, R+Y, R+X

R+X, B, R+X, R+Y

R+X, R+A, R+Y, R+X, R+X

R+X, R+Y, R+X, Y, X, Y, X

X, R+X, Y, A

X, R+B, B, A, Y

X, Y, B, Y, B, A, Y

R+Y, R+X, B

R+Y, R+X, R+B, A, B, A



**Origine :**

Chicago, Illinois

**Taille :**

1m88

**Poids :**

165,5 kg

**Carrière :**

38-0-37

C'est un criminel et une brute sanguinaire, il est toujours à la recherche d'un combat. Il n'a aucun sens moral d'aucun genre. En d'autres termes, c'est le boxeur parfait.

# Holly D. Vixen



## COMBOS

R+A, R+B, R+A, R+B, X

R+A, R+B, X, B, R+A

R+A, R+B, R+Y, R+B, R+A,  
R+B, R+A, R+Y

A, B, A, R+Y

A, X, A, X, B

A, X, B, R+A, R+B, R+A, R+B, R+X

R+B, R+X, R+B

R+B, R+A, R+B, R+A, Y

R+B, Y, B, A, X, R+A, R+B

B, R+X, R+Y

B, A, R+B, R+A, R+B, R+X

B, X, A, Y, R+A, R+B, R+A

R+X, R+B, R+X

R+X, R+Y, X, Y, X

R+X, R+Y, A, Y, A, B, A

X, A, B, A

X, R+B, R+A, R+Y, R+X

X, Y, B, X, B, A, Y, R+X

R+Y, X, Y

R+Y, R+A, B, A, B

**Origine :**  
Jersey City, New  
Jersey

**Taille :**  
1m80

**Poids :**  
76 kg

**Carrière :**  
12-0-9

Elle est plus dure qu'un biscuit militaire. Et vu son penchant pour le cuir, les grosses cylindrées et la violence, elle est le rêve ultime de tout homme normalement constitué.

# Jumping Janet



## COMBOS

R+A, R+B, R+Y

R+A, R+B, R+B, R+A, R+B

R+A, R+B, A, B, A, Y, X

A, R+B, B, A

A, X, Y, X, Y

A, B, A, Y, X, A, R+X

R+B, A, X, Y

R+B, R+A, B, X, R+Y

R+B, B, A, R+A, R+B, R+A, R+B

B, A, R+B

B, R+A, B, A, R+Y

B, A, Y, X, R+B, R+X, R+Y

R+X, R+Y, A, Y

R+X, Y, X, R+B, R+X

R+X, R+B, R+A, R+B, A, Y, X, R+B

X, R+B, R+A, R+B

X, Y, A, X, Y

X, Y, X, Y, R+X, R+Y, R+X

R+Y, R+A, R+B

R+Y, R+X, B, A, Y

**Origine :**  
Simi Valley,  
Californie

**Taille :**  
1m72

**Poids :**  
54 kg

**Carrière :**  
29-0-29

C'est une jeune fille riche, gâtée et écervelée qui ne pense qu'à elle-même. Son corps à en mourir fait oublier ses poings qui tuent.



## El Luchador

### COMBOS

R+A, B, A, R+B

R+A, R+B, R+A, R+B, R+A, R+A, B

R+A, R+B, R+A, R+B, X, Y, X, Y,  
R+X, R+B

A, R+B, B, A

A, X, Y, X, Y

A, B, A, R+B, R+B, R+A, R+B, R+X

R+B, R+A, R+B

R+B, X, Y, R+X, R+Y, R+X

R+B, R+A, R+Y, R+X, R+Y, R+A,  
R+B, R+X

B, X, Y, X

B, A, B, X, R+Y

B, A, Y, R+A, R+B, R+X, R+Y

R+X, R+Y, A

R+X, R+Y, A, B, X

R+X, R+Y, A, Y, X, Y, A

X, R+B, R+B, R+A

X, R+X, X, Y, Y

X, R+Y, R+X, B, A, X, R+Y

R+Y, X, A, B

R+Y, B, B, R+A, R+B

**Origine :**  
**Puerto Penasco,**  
**Mexique**  
**Taille :**  
**1m78**  
**Poids :**  
**85 kg**  
**Carrière :**  
**32-0-30**

Ce type se prend pour une espèce de super-héros. C'est un excellent combattant, ne vous y trompez pas. Je suppose que quand on grandit à la dure, comme lui, on apprend à se protéger.

## Pharaoh

### COMBOS

R+A, R+Y, R+X

R+A, B, A, R+A, R+B

R+A, B, A, R+B, A, B, A

A, B, X

A, X, A, B, B

A, X, Y, X, Y, A, R+B

R+B, X, Y

R+B, R+A, R+Y, R+X, R+X

R+B, R+B, R+A, R+A, R+A, R+A, R+Y

B, R+A, R+B, R+A

B, A, B, X, R+Y

B, A, R+A, R+B, R+A, R+B, R+A

R+X, R+Y, X

R+X, R+Y, R+X, B, A

R+X, R+B, R+A, R+Y, R+A, R+B, R+A

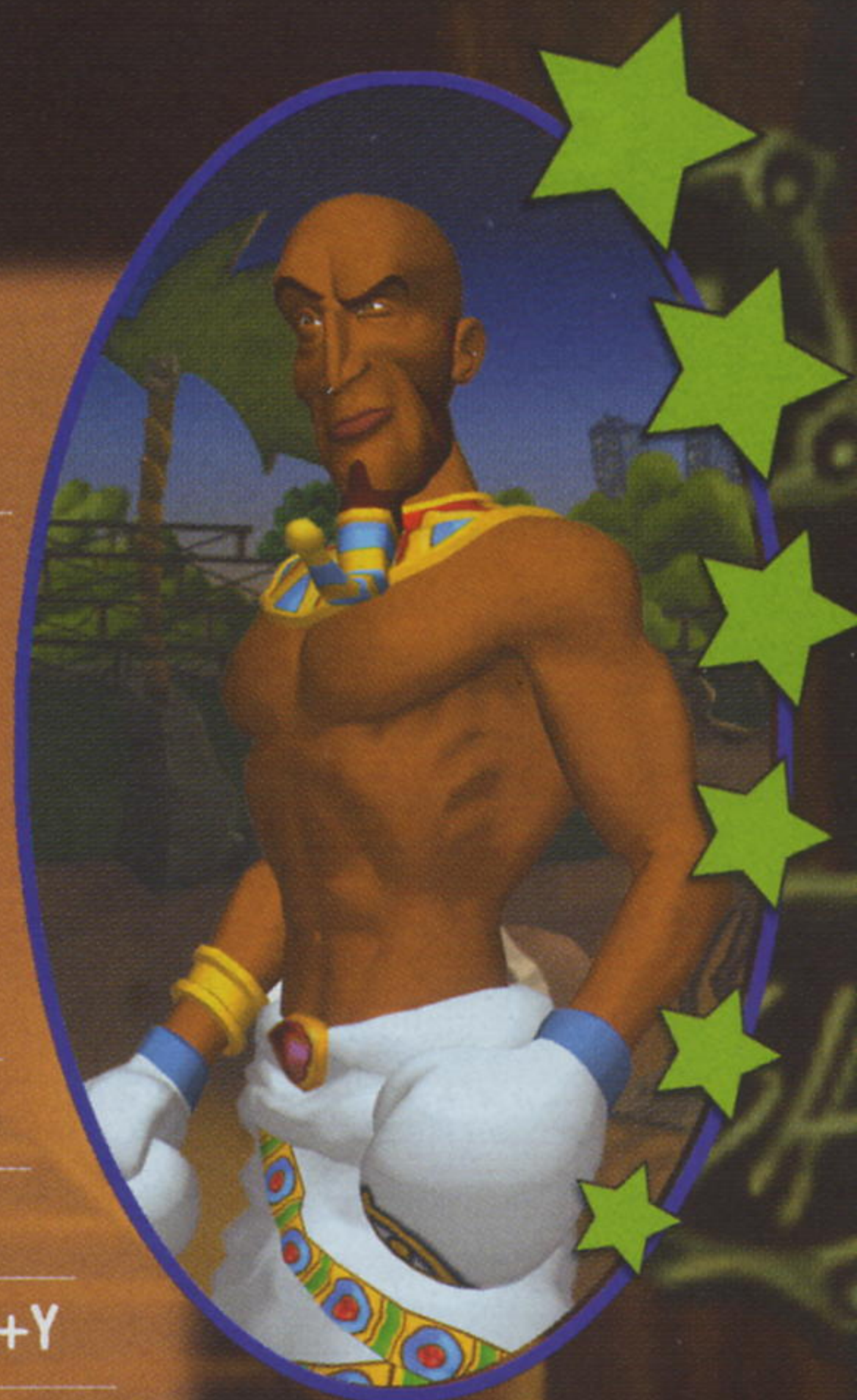
X, A, X

X, R+A, R+B, X, R+Y

X, B, A, B, R+Y, R+X, R+Y

R+Y, R+X, R+Y

R+Y, A, B, R+Y, R+B, R+X



**Origine :**  
**Stratford, RU**  
**Taille :**  
**1m98**  
**Poids :**  
**85,7 kg**  
**Carrière :**  
**24-0-22**

C'est un arriviste suffisant et égocentrique qui se prend pour un acteur. Quiconque met ses "talents" en doute encourt de sérieux problèmes.

# Crédits

## DIGITAL FICTION

**RESPONSABLE DE LA CONCEPTION DU JEU**

Martin Lizee

**ARCHITECTE LOGICIEL**

Robert Lizee

**DIRECTEUR ARTISTIQUE**

Martin Dubeau

**RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT**

Daniel Beaudry

**PRODUCTEUR EXTERNE**

Michael Triffon

**RESPONSABLES DE LA PROGRAMMATION**

Philippe Gagnon

Darren Pegg

**PROGRAMMATION**

Philippe Beaudoin

Patrick Bergeron

Eric Bibeau

Luc Bolduc

Artur Pawlak

Chris Polewczuk

**RESPONSABLE DE LA PRODUCTION ARTISTIQUE**

David Vincent

**DIRECTEUR TECHNIQUE**

Remi Breton

**DIRECTEUR DE L'ANIMATION**

Jean-Rene Trudel

**ANIMATION**

Yannick Bergeron

Sylvain Bernard

Frederic Cote

Mathieu Di Muro

Marco Foglia

Pierre-Francis Lafleur

Sebastien Lang

Mike Mennillo

Jean-Francois Methot

Helene Simard

**RESPONSABLE MODÉLISATION**

Martin Fontaine

**MODÉLISATION**

Virginie Cinq-Mars

Frederick Gaudreau

Patrick Menard

Johannes The

**INFOGRAPHIE 2D/3D**

Pascal Beaulieu

**RESPONSABLE ILLUSTRATION**

Jose Holder

**ILLUSTRATION**

Michel Chassagne

Luis Martins

**SCÉNARIO**

Sara Brown

Laurent Castellucci

Cliff Daigle

Allan Legros

Betsy Lipes

Brent Radford

**COMPTABLE PROJET**

Genevieve Lizee

**COMPOSITION VIDÉO**

Nathalie Robert

**MUSIQUE & SONS**

Stephen Angelini

Assistant son

Mike Adams

**ASSISTANT DE PRODUCTION**

Kelly Stevenson

**RESPONSABLE AQ**

Alejandro Nunez

**TESTS**

Carl Ghostine

Alex Mastandria

David Michaels

Daniel Mik

Jean-Francois Pednault

Kyle Pegg

Philippe Pepin

Dimitry Zolotaryov

**PRODUCTION VOIX**

Tommy Tallarico

**CASTING VOIX**

Brigette Burdine

**DIRECTION D'ACTEURS**

Allan Legros

**VOIX ANGLAISES**

Dino Fustino

Terry Gregory

Ted Nordblum

Stuart Robinson

Chris Smith

Doug Stone

Sandy Wee

Sarah Wulfeck

**EDITION DES DIALOGUES**

Joey Kuras

**REMERCIEMENTS**

Beenox

Yannick Leblanc

Jean-Francois Malouin

Sean Mollit

Diane Pegg

Philippe Zerounien

Francois-Dominic Laramee

**built | WITH  
CodeWarrior**

Metrowerks, le logo Metrowerks et CodeWarrior sont des marques déposées de Metrowerks Corporation aux Etats-Unis et/ou dans les autres pays.

## MAJESCO

**DIRECTEUR CRÉATIF**

Joseph Sutton

**VP DU DÉVELOPPEMENT**

David Elmekies

**RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT PRODUIT**

Catherine Biebelberg

**PRODUCTEUR ASSOCIÉ**

Sean Scott

**VP DU MARKETING**

Ken Gold

**CHEF DE PRODUIT**

Liz Buckley

**ASSISTANT MARKETING**

Roosbeh Ashtyani

**SERVICES CRÉATIFS**

Leslie Mills

Chris Moryl

Tavio Castrillo

Manual Writer

Corry Fitchpatric

**RESPONSABLE AQ**

John Arvay

**RESPONSABLES TESTS**

Eric Jezercak

Kevin Kurdes

**TESTS**

Erica Claeysen

Robert Cooper

John D'Angelo

Victor Dweck

Anthony Mariquit

Russ Mock

Luis Antonio Torres

Nicholas Verhoski

**REMERCIEMENTS SPÉCIAUX**

Morris Sutton

Jesse Sutton

Joseph Sutton

Adam Sutton

Phil Mikkelson

GWHIZ

Highwater Group

Bill Patterson

**LOCALISATION AQ**

Amelie Viaud



Enregistrez-vous à  
l'adresse  
**www.blackandbruised.com**  
dès aujourd'hui !

Enregistrez-vous à l'adresse  
**www.blackandbruised.com** et recevez  
automatiquement **4 Combos bonus** par  
personnage en plus des **24 combos** complets pour  
les **4 personnages cachés** !

En vous enregistrant, vous recevrez les informations  
les plus récentes sur **Black & Bruised** soyez-le  
premier à être informé des tournois et des super  
promotions où il est possible de gagner gros !

## SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème lors de l'installation ou au cours du jeu, un service technique est là pour vous aider. Avant de nous téléphoner, assurez-vous d'avoir noté les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran. Vous pouvez désormais contacter notre service technique automatisé 24h sur 24, 7 jours sur 7 au :

**TEL: (00 33) 0 891 670 800** (0,22€/MIN) **OU**

**FAX: (00 33) 01 30 67 90 65**

Ce service vous présente les problèmes les plus fréquemment rencontrés, ainsi que les moyens d'y remédier. Conçu par nos meilleurs experts, il est clair et simple d'utilisation. Si vous ne trouviez pas la réponse à votre question dans notre système expert, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens, présents du lundi au vendredi de 8 heures à 21 heures et le samedi, dimanche et jours fériés de 10h à 18h.

Attention : aucune astuce de jeux ne sera communiquée par le support technique

### SERVICE VENTE DIRECTE

Vous souhaitez en savoir plus sur nos CD ROM éducatifs, de jeux, de vie pratique ?

- 1 seul numéro : +33 (0)1 30 67 90 53
- 1 adresse postale : Vivendi Universal Games France  
Service consommateurs – 32 avenue de l'Europe - 78941  
Vélizy-Villacoublay Cedex
- 1 adresse e-mail : boutique@vup-interactive.com
- 1 adresse Internet : boutique.vugames.fr : le site 100% jeu.  
Une mine d'informations sur tous nos produits, un catalogue complet et actualisé, un forum technique, des trucs et astuces, un espace rencontres pour dialoguer avec d'autres utilisateurs. Retrouver également toutes les informations sur nos logiciels éducatifs, les dictionnaires, les encyclopédies et les CD-ROM de vie pratique.

## SITE INTERNET

Participez sur notre site aux forums techniques, téléchargez les derniers patches, trouvez tous les trucs et astuces de nos meilleurs hits, faites nous part de vos suggestions.

e-mail : [SUPPORT.TECHNIQUE@VUP-INTERACTIVE.COM](mailto:SUPPORT.TECHNIQUE@VUP-INTERACTIVE.COM)

Site internet: [HTTP://SUPPORT.VUGAMES.FR](http://SUPPORT.VUGAMES.FR)

## SI VOUS DESIREZ NOUS ECRIRE

Vous pouvez également nous envoyer vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante :

**VIVENDI UNIVERSAL GAMES FRANCE**  
**32 AVENUE DE L'EUROPE**  
**IMMEUBLE ENERGY 1**  
**78941 VELIZY-VILLACOUBLAY CEDEX**

Envoyez vos problèmes techniques à l'attention du SERVICE TECHNIQUE, vos demandes d'informations à l'attention du SERVICE VENTE DIRECTE.

Quand un CD vous semble défectueux, contactez notre service technique. Si un technicien vous y invite, envoyez alors le CD, sans sa boîte ni ses manuels, à l'attention du service ECHANGES Vivendi Universal Games International.

## GARANTIE LIMITÉE

LE CONCEDANT REFUTE EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE POUR LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S). LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S) SONT FOURNIS " EN L'ETAT " SANS AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITE MARCHANDE, D'ADEQUATION A UN BESOIN OU UN USAGE PARTICULIER, OU D'ABSENCE DE CONTREFAÇON.

Tous les risques liés à l'utilisation ou aux performances du Programme, de l'Editeur de Niveaux et des Manuels relèvent de votre responsabilité.

Toutefois, l'Editeur garantit que le support qui contient le Programme est exempt de défauts de matériel et d'assemblage pendant une durée de deux ans à dater de l'achat du Programme.

Cependant pour bénéficier de cette garantie, vous devez informer l'Editeur du défaut de conformité au plus tard dans les deux mois suivant sa constatation.

Dans le cas où le support se révélerait défectueux pendant cette période et sur présentation d'une preuve d'achat du Programme défectueux, l'Editeur pourra choisir 1) de corriger tout défaut, 2) de vous fournir un produit de valeur équivalente, ou 3) de vous rembourser.

Certains états/juridictions n'autorisent pas la limitation de durée d'une garantie implicite. La limitation ci-dessus peut donc ne pas s'appliquer à votre situation.

La présente limitation de garantie ne fait pas obstacle aux éventuelles garanties légalement prévues.

# AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

## A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

## NOTES :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

INITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel n'est pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons L et R ainsi que les sticks afin de leur permettre de revenir à la position neutre. Appuyez sur les boutons L et R pendant 3 secondes.

## NOTES :

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Évitez aussi de jouer pendant une période prolongée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et d'utilisation. Faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de animations lumineuses, de scènes de succession rapide d'images, de séquences de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles simulations, alors même qu'elles n'ont jamais d'antécédents de crises.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà eu des crises d'épilepsie, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs si vous-même ou votre enfant présentez un ou plusieurs symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire, confusion, perte momentanée de conscience, etc.

Veillez vous référer au manuel d'instructions NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire).

### REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel n'est pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés, X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.

