

NUS-NWIP-FAH
MAN64203.78-FAH

HARDCORE



REVOLUTION™

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Scanné par BFrancois
<http://www.emulation64.fr>

AKKlaim

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

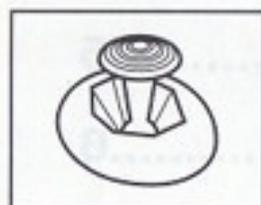
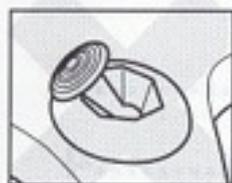
TABLE DES MATIÈRES

Lancement du jeu	2
Une révolution dans le monde du catch !	3
Menu principal	4
Sélection des catcheurs	4
Options	5
Commandes par défaut	6
Modes de jeu et types de match	8
Exhibitions	8
Mode professionnel	9
Tournoi	15
Mode Pay-Per-View	16
Créer un catcheur	17
Configuration	22

TRUCS & ASTUCES

Au 3615 ACCLAIM* ou au 08 36 68 24 68* (*2,23 F/min.)

FONCTIONNEMENT DU STICK MULTIDIRECTIONNEL



La manette de jeu Nintendo® 64 possède un Stick multidirectionnel doté d'un système de capteurs analogiques pour répondre à vos commandes lors de changements de direction. Un contrôle aussi précis est impossible avec la manette multidirectionnelle classique. Lorsque vous allumez la console (interrupteur sur **ON**), ne touchez pas au **STICK MULTIDIRECTIONNEL**.

Si le **STICK MULTIDIRECTIONNEL** est incliné (comme dans la figure de gauche) au moment où vous allumez la console (interrupteur sur **ON**), cette position sera retenue comme point neutre. Les jeux utilisant le **STICK MULTIDIRECTIONNEL** ne pourront donc pas fonctionner correctement.

Pour redéfinir la position de référence une fois la partie commencée, lâchez le Stick multidirectionnel afin qu'il revienne à sa position centrale (comme dans la figure de gauche), puis appuyez sur le bouton **START** tout en maintenant enfoncés les boutons **L** et **R**. **LE STICK MULTIDIRECTIONNEL** est un instrument de précision, assurez-vous de ne le mettre en contact avec aucun liquide ou corps étranger.

LANCEMENT DU JEU

1. Assurez-vous que votre Nintendo® 64 est bien éteinte.
2. Insérez votre Revolution™ Nintendo® 64 Game Pak™ dans la console comme indiqué dans le manuel d'utilisation.
3. Insérez la manette dans la prise de connexion 1.

Note : Hardcore Revolution est conçu pour 1 à 4 joueurs. Tous les joueurs doivent à présent insérer leurs manettes dans les prises qui leur correspondent.

4. Si vous souhaitez sauvegarder une partie, insérez une cartouche de sauvegarde Nintendo™ (vendue séparément).
5. Allumez la console (position **ON**).

(Important : ce faisant, veillez à ne pas toucher le stick multidirectionnel).

Ce jeu est compatible avec la Cartouche de sauvegarde™ et le Kit Vibration™. Avant d'utiliser ces accessoires, veuillez lire attentivement les manuels d'utilisation de la Cartouche de Sauvegarde et du Kit Vibration. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran afin de savoir quand insérer ou retirer les accessoires comme la Cartouche de Sauvegarde et le Kit Vibration.

NOTE : Les versions allemandes et européennes de ECW : Hardcore Revolution ne sont pas compatibles et peuvent donc causer des dysfonctionnements de la cartouche de sauvegarde.

UNE REVOLUTION DANS LE MONDE DU CATCH!

Le monde du catch est pris dans une véritable tornade : une révolution bestiale ! Les mêmes géants aux vêtements moulants se traînent de façon pathétique et répétitive sur les rings américains depuis bien trop longtemps. Leurs plus fervents admirateurs, eux-mêmes, en sont lassés et sont en quête d'un spectacle plus grisant.



Finies les fillettes, place à des combats brutaux et extrêmes ! Les meilleurs athlètes de tous les temps qui montent à présent sur le ring vont vous étonner et vous enthousiasmer ! Il existe mille et une façons de lutter et les catcheurs partagent une même passion: ils ont le diable au corps ! Essayez-vous à la compétition professionnelle, avec son lot de déceptions et de victoires, créez vos propres rencontres de Pay-Per-View, vos propres catcheurs et menez-les à la victoire. Il existe de nombreux types de match, jamais vus auparavant, et pour cause: seul l'ECW est capable d'une telle hargne ! Alors, attrapez votre manette et préparez-vous à participer à une véritable révolution!

DÉMARRAGE / MENUS

Appuyez sur **START** lorsque l'écran titre apparaît. Vous accédez au Menu Principal.

Commandes du Menu

HAUT / BAS	Sélectionne l'élément du menu
GAUCHE / DROITE	Passe d'un élément à l'autre
BOUTON A	Confirme la sélection / écran suivant
BOUTON B	Annule la sélection / écran précédent
START	Pause
BOUTON Z	Aide

MENU PRINCIPAL

EXHIBITION

Pour vous essayer à un grand nombre de matchs d'exhibition.

PROFESSIONNEL

Pour mener votre catcheur à la gloire.

TOURNOI

Pour monter sur le ring et participer à un tournoi de huit catcheurs.

PAY-PER-VIEW

Pour créer votre propre rencontre de PPV!

CRÉER / SUPPRIMER UN CATCHEUR

Pour personnaliser tous vos matchs en utilisant des catcheurs taillés sur mesure.

CONFIGURATION

Pour contrôler votre cartouche de sauvegarde, et configurer les options et la manette.



SELECTION DES MODES DE JEU

Après avoir choisi le mode Exhibition dans le menu principal, sélectionnez le type de match. Voir Modes de Jeu et Types de Match en page 8 pour plus de détails.



SELECTION DES CATCHEURS

Après avoir déterminé le nombre de joueurs et le type de match, il est temps de choisir votre catcheur. Selon le type de match choisi, sélectionnez le catcheur avec lequel vous souhaitez combattre, ceux que la console contrôle ou appuyez sur le **BOUTON R** pour que la console les choisisse d'elle-même. En mode professionnel, sélectionnez un catcheur (2 en mode professionnel par équipe) qui combattra durant toute la saison. Pour tous les autres combats, le joueur 1 sélectionne les catcheurs. Si vous avez créé et sauvegardé des catcheurs grâce au mode Créer un Catcheur (voir page 17 pour plus de détails), vous pouvez les charger afin de les utiliser dans tous les modes de jeu.



OPTIONS

Une fois que vous avez sélectionné votre match et catcheur(s), configurez vos options ou sélectionnez **START GAME** pour commencer la partie. Les options disponibles varient selon le type de mode et de match choisi.

OPTIONS DES MATCHS

FIL BARBELÉ

Les cordes sont remplacées par du fil barbelé acéré.

COMBAT À MORT

Utilisez des armes au cours de votre combat, et ce sans compte à rebours lorsque l'un des concurrents est au tapis.

MATCH EN CAGE

Battez-vous dans une cage d'acier.

DERNIER HOMME DEBOUT

Lorsqu'un adversaire est à terre, un compte à rebours de 10 secondes s'amorce. Si le catcheur ne s'est pas relevé à la fin de ce décompte, il perd le combat.

MATCH DUR DES DURS

Cette option concerne les modes 2 contre 1 et 3 contre 1. Si le mode Toughman est activé, le catcheur qui combat seul doit mettre chacun de ses adversaires au tapis.

COMBAT DE RUE

Les catcheurs peuvent être mis au tapis à l'intérieur comme à l'extérieur du ring.



MODIFICATION DES CONDITIONS DE LA VICTOIRE

Match de l'homme de fer

Le vainqueur du match est le joueur qui a effectué le plus de retenues pendant une durée déterminée.

J'abandonne

Un joueur ne peut gagner qu'en forçant son adversaire à se soumettre.

Premier sang

Le gagnant est le joueur qui a fait saigner son adversaire en premier (le mode Sang doit être activé dans le menu de configuration).

Coup de grâce uniquement

Le joueur ne peut gagner qu'en utilisant son coup de grâce.

2 victoires sur 3

Le joueur doit impérativement gagner 2 fois sur 3 fois pour remporter la victoire.

OPTIONS DE JEU

Options préalables au match

Simulation

Cette option permet au joueur d'assister au combat et non d'y participer.

Variété de ring (Arena Type)

Cette option permet au joueur de sélectionner le ring sur lequel il/elle souhaite combattre.

Limite de temps

La durée du match peut être limitée (1 à 60 minutes) ou ne pas l'être du tout.

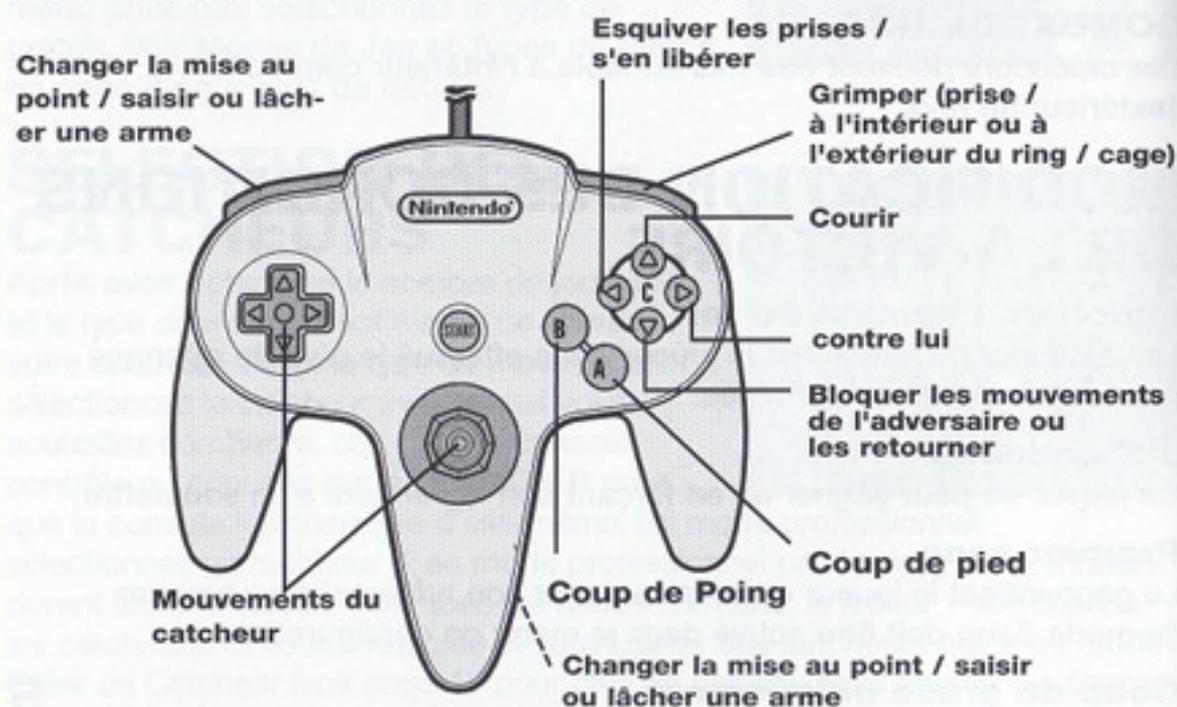
KO Technique

Si cette option est activée, le match prendra fin lorsque l'un des joueurs aura encaissé un certain nombre de coups.

Commentateur

Luttez avec ou sans commentateur.

COMMANDES PAR DEFAUT



LE RING



INDICATEUR DE
DÉGÂTS

INDICATEUR DE
RETENUE

Indicateur de dégâts

VERT

Vous êtes en pleine forme - faites ce que vous voulez!

ORANGE

Vous êtes fatigué, évitez de vous exposer aux coups.

ROUGE

Vous êtes au bord du gouffre ! Faites attention aux coups de grâce!

Indicateur de retenue

Lorsqu'un catcheur marque des points, l'indicateur à côté de son nom passe par différentes nuances de bleu. Plus la case est claire, plus le catcheur a l'avantage lors d'une retenue.

L'ÉCRAN PAUSE

Appuyez à tout moment sur le bouton **START** pour afficher le menu **PAUSE**. Vous pouvez reprendre le combat, consulter votre liste de coups que requiert la situation pour étudier les mouvements de votre catcheur (et leurs commandes), **QUITTER** le match en cours et revenir au menu principal et consulter les modes types de match, modification des conditions de la victoire et victoire.

MODE PROFESSIONNEL

Ce mode est parfait pour les inconditionnels de l'ECW, pour le joueur qui n'apprécie pas de mettre au tapis quelques inconnus et de tirer sa révérence. Grâce à ce mode, vous effectuez une saison complète, en tournée dans toutes les grandes villes américaines, et vous vous mesurez à tous ceux qui osent vous défier. Evoluer en mode professionnel vous permet d'intégrer l'élite, de battre quasiment tous vos adversaires. Après avoir battu la console à plusieurs reprises, invitez vos amis à se prendre une raclée : 1 à 4 joueurs peuvent jouer en mode professionnel.

A propos du mode professionnel

Vous commencez en bas de l'échelle, un petit nouveau à la 20e place du classement. Si vous parvenez à sortir du lot, vous pourrez vous mesurer aux plus grands noms du catch. Lors de la tournée, vous aurez enfin l'occasion de participer à des rencontres télévisées. En définitive, votre catcheur pourra participer aux combats très prisés du Pay-Per-View, dans lesquels vous aurez la possibilité de faire montre de votre talent devant le public le plus attentif et le plus exigeant au monde.

Les matchs du PPV comprennent de grands classiques comme Hardcore Heaven, Guilty as Charged, Living Dangerously, Heatwave, Anarchy Rulz et November 2 Remember. Atteignez la première place du classement et vous pourrez briguer la ceinture du Acclaim Hardcore Championship lors de votre prochain match du PPV. Si vous remportez cette rencontre, vous conserverez votre position de n°1 et devrez, par la suite, défendre votre titre à cinq reprises pour prouver que vous la méritez vraiment. Vous entrez alors à la 15e et dernière place du classement du Championnat pour le titre TV. Une première place à ce championnat vous assure une place au Championnat télévisé. Admettons que vous obteniez les deux premiers titres. Cela fait du bien, non, de penser que l'on peut battre tout le monde ? Eh non, il vous faut encore faire vos preuves dans une autre compétition pour gagner l'admiration du monde du catch : le Championnat Mondial Poids Lourds de l'ECW!

Vous pensez pouvoir y arriver?

Bonne chance! Vous allez en avoir besoin...

MATCHS PROFESSIONNELS

La tournée de l'ECW vous mène de ville en ville à travers tous les Etats-Unis, avec dans son sillage de l'enthousiasme et un spectacle tout ce qu'il y a de plus déconcertant. Des matchs qui pour la plupart des matchs ne pouvaient être appréciés qu'en direct et en personne - ce qui n'est plus le cas aujourd'hui ! Ces matchs vous permettent d'obtenir un point dans le classement. Certaines rencontres de l'ECW sont retransmises par TNN le vendredi et des rencontres de PPV spéciales sont également programmées.

PAY-PER-VIEW

Un événement télévisuel à lui seul. Ces rencontres opposent les plus grands et comprennent des présentations de catcheurs. Ces rencontres sont de bonnes occasions pour se faire un nom et d'accéder à la gloire. Une rencontre du PPV permettant de remporter un titre vaut 3 points au classement, alors foncez.

VIVRE DANGEREUSEMENT (LIVING DANGEROUSLY™)

Mesurez-vous à d'autres catcheurs dans un combat épuisant. Ce tournoi oppose 8 participants et ne prend fin que lorsque vous perdez l'un des 3 combats ou si vous en sortez vainqueur par trois fois.

LE RÈGNE DE L'ANARCHIE (ANARCHY RULZ™)

Exemples de matchs : Combat à mort, 3 Way Dance (danse à 3), 2 contre 1, combats par équipe, matchs à élimination, etc.

RECONNU COUPABLE (GUILTY AS CHARGED™)

Choisissez 3 catcheurs pour former une équipe avec votre personnage et vous mesurer à une autre équipe de 4. Si votre équipe remporte le combat, votre catcheur progresse dans le classement, même s'il a été plaqué en cours de la rencontre.

LE PARADIS DU HARDCORE (HARDCORE HEAVEN™)

Il s'agit d'une rencontre avec fil barbelé ou en cage. Attention, ça va faire mal!

COMMÉMORATION DU 2 NOVEMBRE (NOVEMBER 2 REMEMBER™)

Vous aurez accès à ce type de match lorsque vous combattrez pour remporter la ceinture Poids Lourds.

VAGUE DE CHALEUR (HEATWAVE™)

Il va y avoir du grabuge : ce type de rencontre est un mélange de différents modes de jeu dans lequel tout peut arriver.

LE MODE PROFESSIONNEL MULTIJOUEUR

En mode multijoueur, un premier match d'élimination de type 4 Way Dance (danse à 4) permet de déterminer le classement respectif de chaque joueur: le vainqueur obtient le 17e rang et les autres seront répartis de la 18e à la 20e place. Par la suite, les joueurs affrontent à tour de rôle un adversaire contrôlé par la console ou par un autre joueur. Les perdants doivent renoncer à une place au classement et les vainqueurs en gagnent une... Les joueurs seront départagés lors des rencontres TNN du vendredi. Ces rencontres sont toujours de type 4 Way Dance, rapportent 2 points au vainqueur et en coûtent 2 aux perdants.

Lorsqu'un joueur est premier au classement, il doit rencontrer les autres joueurs pour prouver qu'il mérite son statut de numéro 1. S'il en sort vainqueur, il pourra tenter de remporter la ceinture des Poids Lourds du championnat de l'ECW en mode professionnel multijoueur. En cas de défaite, il perd une place au classement et les autres catcheurs gagnent une place.

Mode professionnel par équipe

Ce mode est identique au mode professionnel, à ceci près que tous les matchs se jouent par équipe et que votre objectif est de remporter la ceinture par équipe. Les joueurs peuvent appartenir à la même équipe (coopération par équipe) ou à des équipes différentes (compétition par équipe).

TYPES DE MATCHS

Vous avez le choix entre deux genres de matchs : normal ou à élimination. Au cours d'un match normal, vous remportez la victoire dès lors que vous battez votre premier adversaire. Lors d'un match à élimination, vous devez soumettre tous vos adversaires pour triompher.

MATCHS NORMAUX

Duel

Le match classique à 1 contre 1. Chaque joueur choisit son catcheur et le match peut débuter. Le combat se poursuit jusqu'à ce que les conditions de victoire choisies par le joueur aient été remplies.

Combat par équipe

Le combat par équipe est une rencontre opposant 4 catcheurs. Selon les règles classiques, le combat prend fin dès que l'un des catcheurs "autorisés" a été cloué au sol. Deux catcheurs se tiennent à l'extérieur du ring, chacun dans un angle. Les équipes sont composées de deux catcheurs, dont un seul a le droit de rester sur le ring. Le catcheur non-autorisé doit rester à l'extérieur du ring jusqu'à ce que son coéquipier lui passe la main : les positions des catcheurs sont alors échangées. Le catcheur non-autorisé peut monter sur le ring pendant 5 secondes uniquement. Une fois le temps écoulé, il doit ressortir du ring. L'indicateur de temps remontera lentement jusqu'à atteindre cinq secondes.

NOTE : Une fois que l'un des catcheurs quitte le ring, il restera à l'extérieur pendant environ 10 secondes, période durant laquelle il ou elle ne peut être contrôlé.

Pour passer le relais à un coéquipier: Pressez le BOUTON CHOIX DE L'ADVERSAIRE. Vous devez vous concentrer sur votre coéquipier en premier (L1). Pressez alors le bouton correspondant à l'action IMMOBILISER pour passer le relais.

Pour faire monter votre coéquipier sur le ring: appuyez sur RETENIR + ESQUIVER.

Tornade

Dans ce mode, 4 catcheurs montent sur le ring en même temps et s'affrontent dans un match à 2 contre 2. La rencontre prend fin lorsque deux catcheurs d'une même équipe ont été éliminés. Lorsque l'un d'entre eux est éliminé, le match devient un 2 contre 1. Cependant, le catcheur éliminé peut continuer à se battre à l'extérieur du ring, alors, méfiez-vous!

2 contre 1

Dans ce mode, deux joueurs affrontent un adversaire commun. Ce dernier doit se défendre seul tandis que rien n'empêche les deux autres catcheurs de le rouer de coups. Les coéquipiers peuvent librement attaquer leur adversaire et n'ont pas besoin de se relayer. La rencontre s'achève lorsque l'un des catcheurs cloue son adversaire au sol. Le catcheur qui combat seul n'a pas besoin de plaquer ses deux adversaires pour être déclaré vainqueur.

3 contre 1

Si le mode 2 contre 1 est trop facile pour vous, essayez-vous au 3 contre 1. Le principe est le même, mais vous imaginez bien qu'il s'avère bien plus difficile!

Gros bras

Dans ce mode, deux joueurs s'affrontent sur le ring. L'originalité du combat réside dans le fait que deux catcheurs contrôlés par la console attendent au tournant le malheureux qui tombera du ring.

Sélectionnez vos catcheurs, puis les deux gros bras de la console, qui restent à l'extérieur du ring sur deux côtés opposés. Les catcheurs de la console n'interviennent que lorsque l'un des joueurs sort du ring. Lorsque les catcheurs sortent du ring, c'est à leurs risques et périls!

Danse à 3

Trois catcheurs s'affrontent dans ce mode. La rencontre prend fin lorsque l'un des participants est éliminé. Le catcheur qui a plaqué ou soumis le perdant remporte la victoire.

Combat Royal

Les règles du combat royal sont identiques à celles d'un combat royal à élimination, à ceci près que le combat n'engage que 4 catcheurs, qui montent sur le ring en même temps. La rencontre se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un catcheur sur le ring.

MATCHS A ELIMINATION

Duel

Dans ce mode, 2 joueurs s'affrontent sur le ring mais à armes inégales: l'un des participants a la possibilité de sélectionner une équipe de 4 catcheurs ! Le catcheur qui reste seul doit soumettre tous les membres de l'équipe adverse. Lorsqu'il n'y a qu'un joueur, celui-ci affronte la console à 1 contre 1 jusqu'à ce qu'il batte son adversaire. Une fois qu'il l'a éliminé, un autre catcheur apparaît. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que les 4 catcheurs de la console aient été battus.

Match par équipe

Ce mode est identique à un duel, à la différence que le joueur dispose d'un coéquipier. Dans ce mode, le joueur et son coéquipier affrontent une autre équipe de deux catcheurs. Au fur et à mesure que les adversaires sont éliminés, de nouveaux catcheurs les remplacent et ce jusqu'à ce que les 4 membres de l'équipe adverse aient été éliminés. La rencontre se termine si le joueur et son coéquipier ont été éliminés avant d'avoir soumis leurs adversaires. Les règles applicables sont celles du match par équipe.

Match par équipe à 8

Ce mode est un marathon opposant deux équipes de 4 catcheurs. Cependant, chaque équipe dispose d'un catcheur auquel passer la main et de deux autres coéquipiers qui attendent en dehors du ring. Lorsque l'un des participants est éliminé, il passe le relais à l'un de ses coéquipiers qui peut par la suite en faire autant avec l'un des autres membres de son équipe. La rencontre se termine lorsqu'il ne reste qu'une équipe.

Danse à 4

4 catcheurs s'affrontent en même temps sur le ring selon les règles du chacun pour soi. La rencontre se termine lorsqu'il ne reste qu'un catcheur. Lorsqu'un catcheur est éliminé après avoir été soumis ou plaqué, il doit quitter le ring.

Danse à 3

Ce type de match ressemble beaucoup à un duel classique. 3 catcheurs s'affrontent sur le ring en même temps. La rencontre se termine lorsque 2 des catcheurs ont été éliminés, faisant du troisième le vainqueur.

Match Stable

Identique à la danse à quatre, à la différence que chaque joueur dispose d'une équipe de 4 catcheurs. Lorsqu'un joueur se fait plaquer, son catcheur quitte le ring et un autre le remplace jusqu'à ce que tous les membres d'une même équipe aient été éliminés. Le match prend fin lorsqu'il ne reste qu'un catcheur sur le ring et que tous les membres de l'équipe adverse ont été éliminés. Par ailleurs, le dernier membre de chaque équipe peut rester en dehors du ring et y combattre tous les autres catcheurs ou ceux qu'il/elle parvient à tirer hors du ring.

Combat Royal

Le Combat Royal est l'un des combats les plus spectaculaires du monde du catch : une rencontre où seul le chacun pour soi règne et dans lequel il n'existe ni placages, ni soumissions, ni décompte au sol ! Vous ne pouvez même pas quitter le ring pour combattre à l'extérieur. Au départ, seuls 2 catcheurs s'affrontent sur le ring et sont rejoints toutes les 30 secondes par un nouveau participant. Et ainsi de suite jusqu'à ce que 4 catcheurs soient présents sur le ring en même temps. Éliminez vos adversaires en les jetant hors du ring.

Lorsqu'un catcheur est éliminé, il est remplacé par un autre jusqu'à ce que les 30 combattants aient défilé sur le ring. A la fin de la rencontre, des statistiques apparaîtront à l'écran retraçant le nombre de fois où vous avez éliminé un adversaire, le nombre de fois où vous vous êtes fait éliminer, et le temps durant lequel vous êtes resté sur le ring. Le vainqueur est le catcheur qui reste sur le ring. Le Combat Royal vous permet également de sélectionner des catcheurs pour les 30 emplacements disponibles, si vous le désirez.

D'AUTRES MATCHS DE SPÉCIALITÉ

De Hardcore Revolution™

Vous pouvez participer à des types de matchs réellement brutaux, qui peuvent avoir lieu à tout moment. Vous pouvez activer des matchs Hardcore ou en cage dans le menu Option des matchs. Attendez-vous au pire.

Match avec fil barbelé

Nous avons remplacé les cordes par du fil barbelé acéré ! Eh oui, ces fils barbelés sont bien réels et risquent de vous envoyer droit à l'hôpital!

Match en cage d'acier

Le vainqueur est le premier catcheur qui réussit à grimper hors de la cage, laissant en général son pauvre adversaire avachi sur le ring. N'espérez pas pouvoir vous en sortir avant que votre adversaire ne soit à terre ! Le joueur peut activer la cage d'acier dans les options avant de commencer un match.

Combat à mort

Lors d'un combat à mort, oubliez les subtilités, et usez de force brute ! Tout objet peut devenir une arme. Votre adversaire n'hésitera pas à en faire usage, alors préparez-vous à souffrir ! Activez l'Option Armes en sélectionnant les types de matchs Combat à mort ou Dernier Homme Debout.

TOURNOI

Dans ce mode, les catcheurs s'affrontent lors d'un duel classique sous forme de tournoi. Si l'un des joueurs remporte la victoire, il/elle passe au niveau suivant. Ce mode prend fin lorsqu'il ne reste qu'un catcheur. Avant chaque match, vous pouvez choisir de simuler la rencontre grâce à l'écran Options. Si vous optez pour la simulation, vous pouvez alors choisir Visualiser match ou Simulation vainqueur. Jusqu'à 8 joueurs peuvent participer au tournoi. Le joueur 1 sélectionne tous les catcheurs. Tous les joueurs se battront en utilisant les manettes de jeu 1 et 2.

PAY-PER-VIEW

NOTE : Le Pay-Per-View nécessite une cartouche de sauvegarde (vendue séparément).

Vous voulez créer les plus grands événements de la planète catch ? Le mode "Créer votre propre **PAY-PER-VIEW**" est fait pour vous ! Grâce à ce mode, vous créez votre PPV de A à Z. Vous pouvez choisir le nom de la rencontre, les couleurs du ring, les genres de matchs, les catcheurs qui participeront et leurs adversaires... A vous de jouer!

CONFIGURATION PAY-PER-VIEW

Quand vous sélectionnez le Pay-per-View, vous arrivez à l'écran de configuration du Pay-par-View.

Nom de la rencontre

Utilisez votre manette de jeu pour donner un nom à votre rencontre de PPV.

- Utilisez le Stick / manette directionnelle pour choisir une lettre.
- Appuyez sur le **BOUTON A** pour sélectionner cette lettre.
- Sélectionnez FIN et appuyez sur le **BOUTON A** lorsque le nom est écrit pour revenir au menu d'installation du PPV.

Sélection des matchs

Il y a 8 emplacements disponibles, que vous pouvez utiliser à votre convenance. Lorsqu'un emplacement est sélectionné, choisissez l'une des options **EXHIBITION** ou **TOURNOI** dans le menu qui s'affiche. Sur l'écran suivant, choisissez le nombre de joueurs qui participeront, sélectionnez le match désiré et appuyez sur le **BOUTON A**. Une fois que vous avez choisi un type de match, vous pouvez sélectionner les catcheurs qui y participeront. Appuyez sur le **BOUTON B** pour annuler la sélection et retourner à l'écran précédent.

Modification du Ring

Vous pouvez personnaliser l'apparence de votre salle de PPV!

Stade

Sélectionnez le lieu où se déroulera le combat.

Eclairage du ring

Personnalisez l'éclairage de la salle pour créer une atmosphère effrayante!

Eclairage de l'entrée

Choisissez la couleur de l'éclairage de l'entrée sur scène.

16 Ring Mat

Changez les couleurs du logo du tapis.

Tablier du ring

Définissez l'apparence des tabliers du ring.

Couleur du tapis

Sélectionnez la couleur des tapis sur les poteaux du ring.

Couleur des poteaux

Définissez la couleur des poteaux du ring.

Couleur des cordes

Pour mettre encore un peu plus d'ambiance!

Panneau 1, 2 et 3

Sélectionnez les panneaux qui décoreront l'échafaudage.

Une fois vos choix effectués, appuyez sur le **BOUTON B** pour revenir à l'écran de configuration PPV.

Sauvegardez ensuite vos modifications dans l'écran sauvegarde PPV (vous ne pourrez pas aller plus loin si vous ne le faites pas.) Puis Sélectionnez **START PPV**. Le jeu PPV se chargera et vous pourrez engager le combat.

Charger PPV

Chargez et jouez à un PPV préalablement sauvegardé.

Sauvegarder PPV

Sauvegarder la configuration et l'évolution de votre PPV.

Effacer PPV

Réinitialiser le PPV.

Note: Vous devez sauvegarder votre PPC avant de commencer.

Commencer PPV

C'est parti.



CRÉER UN CATCHEUR

Vous avez la possibilité de créer, modifier, et sauvegarder un catcheur de la tête au pied. Envoyez-le ensuite sur le ring pour qu'il fasse ses preuves lors des combats de Hardcore Revolution™!

Saturation

Pour régler le degré des coups

Luminosité

Pour éditer ou améliorer l'arène

Commandes

Option de sélection / passer d'une option à l'autre	HAUT / BAS SUR LA MANETTE MULTIDIREC- TIONNELLE
Augmenter / réduire	L / R SUR LA MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE
Annuler / élément précédent	BOUTON B
Sélectionner / Confirmer	BOUTON A
Changer couleur / longueur	BOUTON C BAS
Tourner le catcheur vers la droite	BOUTON C DROIT
Tourner le catcheur vers la Gauche	BOUTON C GAUCHE

CREER UN CATCHEUR

CRÉER

Pour accéder au menu Créer pour modifier tous les paramètres physiques (y compris le texte qui figure sur les vêtements).

NOMMER

Pour baptiser votre étalon.

ATTRIBUTS

Pour lui donner tous les attributs désirés : vitesse, hargne.

COUPS

Pour sélectionner les coups de prédilection de votre catcheur.

PERSONNALITÉ

Pour sélectionner votre thème musical, les acclamations de la foule.

CARTOUCHE DE SAUVEGARDE

Pour accéder à votre cartouche de sauvegarde afin d'utiliser les fonctions de sauvegarde, de chargement ou d'effacement.

RÉINITIALISER

Pour effacer la création en cours.

CREATION

Sélectionnez Créer et appuyez sur le **BOUTON A**. Un menu s'affiche avec plusieurs fonctions : Corps, Tête, Haut, Bas, Texte, Aléatoire et Effacer. L'option Aléatoire laisse toute latitude à la console pour créer le catcheur. Effacer supprimera toutes les créations non sauvegardées. Les autres options comportent toutes des sous-options que vous pouvez explorer à loisir. Sélectionnez une option et appuyez sur le **BOUTON A** pour faire apparaître tous les paramètres que vous pouvez modifier. Sélectionnez l'une de ces options et appuyez sur le **BOUTON A** pour valider.

Dans de nombreux cas, vous pouvez choisir des éléments déjà existants ou créer les vôtres. Pour cela, sélectionnez Créer et appuyez sur le **BOUTON A**. Vous pouvez alors sélectionner n'importe quelle option (par exemple, dans l'option Masques, vous pouvez sélectionner Masques ou Dessins). Puis, sélectionnez une option et donnez lui une autre couleur, si vous le souhaitez.

Corps

Sélectionnez le type de corps, de peau et de couleur de votre choix.

Tête

Choisissez les yeux, le nez, la bouche, les cheveux, la barbe, le masque et les accessoires de votre futur catcheur!

Haut

Faites votre choix dans une montagne de vêtements et d'accessoires farfelus!

Bas

Choisissez les tenues les plus folles pour votre catcheur et des chaussures bien confortables!

CONFIGURATION DES COULEURS

Réglez la couleur / le ton de certains éléments en appuyant sur le **BOUTON C BAS** pour activer la couleur, appuyez sur **HAUT** ou **BAS** du **STICK MULTIDIRECTIONNEL** pour sélectionner une option de couleur, puis **GAUCHE** ou **DROITE** pour obtenir le ton désiré. Une fois terminé, appuyez sur le **BOUTON B** pour revenir au menu. Les options suivantes offrent plusieurs réglages de couleur:

Teinte

Pour choisir parmi toutes les couleurs de l'arc-en-ciel, du bleu ecchy mose au rouge sang!

Saturation

Pour régler la densité des couleurs.

Luminosité

Pour éclaircir ou assombrir l'image.

AJUSTEMENT DE LA LONGUEUR

Pour ajuster la longueur du maillot et du short de votre catcheur. Appuyez deux fois sur le **BOUTON C BAS** pour accéder à l'indicateur de longueur puis appuyez sur **GAUCHE** ou **DROITE** du **STICK MULTIDIRECTIONNEL** pour allonger ou raccourcir à volonté.

Texte

Sélectionnez l'option Texte et appuyez sur le **BOUTON A**. Choisissez la zone de vêtement dans laquelle vous souhaitez que le texte apparaisse et appuyez sur le **BOUTON A** pour atteindre l'écran d'insertion du texte. Appuyez sur le **BOUTON A** pour accéder à la fenêtre d'insertion de texte puis utilisez le stick multidirectionnel pour sélectionner les caractères désirés et appuyez sur le **BOUTON A** pour confirmer votre choix. Une fois terminé, choisissez **LIGNE SUIVANTE** et appuyez sur le **BOUTON A**. Vous pouvez choisir la couleur du texte en déplaçant le curseur sur la barre. Appuyez sur le **BOUTON B** pour revenir au menu corps.

Options du texte

Vous pouvez choisir la taille des caractères ainsi que leur alignement (vertical ou horizontal). Appuyez sur le **BOUTON C BAS** pour accéder aux options puis utilisez le stick multidirectionnel pour sélectionner votre choix. Appuyez sur le **BOUTON A** pour confirmer.

ALEATOIRE: Laissez toute latitude à la console pour créer votre catcheur.

EFFACER: Débarrassez-vous de votre créature et créez-en une autre.

NOMMER: Donner un nom et un prénom de combat à votre géant, et même un surnom.

ATTRIBUTS

Vous avez maintenant 36 points à affecter à 6 attributs, notés de 1 à 10. Nous vous recommandons de créer un personnage équilibré, mais rien ne vous empêche de privilégier certains attributs (disons, au hasard, la force...) et admirez le résultat:

Force

Définit les dégâts que vous infligez.

Résistance

Vous rend moins vulnérable aux attaques de faible puissance (coups de pied, coups de poing).

Vitesse

Affecte vos déplacements, vos blocages, vos esquives votre rapidité d'exécution en général.

Récupération

Affecte la durée de récupération et donc les risques d'être sonné.

Charisme

Pour vous mettre le public dans la poche.

Technique au sol

Détermine votre efficacité au sol.

COUPS

Vous pouvez sélectionner les coups de votre catcheur et ce n'est pas le choix qui manque ! Vous pouvez utiliser toute la série de coups existant pour l'un des catcheurs de l'ECW ou créer votre propre liste de coups du répertoire de Hardcore Revolution.

POUR ÉDITER UNE SÉRIE DE COUPS: Sélectionnez un type de coup et appuyez sur le **BOUTON A** pour accéder à la liste de coups. La combinaison des boutons associée à chaque coup apparaît à droite du mouvement choisi.

POUR CHANGER CETTE COMBINAISON: mettez en surbrillance la fenêtre des boutons et appuyez sur le **BOUTON A** pour visualiser les combinaisons possibles pour ce coup. Sélectionnez le bouton choisi et confirmez votre sélection en appuyant sur le **BOUTON A** ou revenez en arrière sans avoir effectué de changements en appuyant sur le **BOUTON B**.

Remarque : Les coups sont classés selon les dommages qu'ils infligent, et chacun d'entre eux utilise un certain pourcentage de votre arsenal de coups, qui ne peut dépasser 100 %.

PERSONNALITE

Votre nouvel enfant terrible devra emprunter certaines caractéristiques aux catcheurs existants. Vous pouvez utiliser les réactions de la foule, les styles de combat, les cris de guerre, les entrées, les voix ou les grognements de tous les catcheurs de l'ECW.

CARTOUCHE DE SAUVEGARDE

Ici, vous accédez à votre cartouche de sauvegarde pour charger, sauvegarder ou supprimer l'un des catcheurs que vous avez créés.

REINITIALISATION

Retour à la case départ. Efface toutes les données du mode "Créer-un-catcheur" et restaure la configuration par défaut.

CONFIGURATION

CONFIGURATION DES OPTIONS PRINCIPALES / DE LA MANETTE DE JEU

De nombreuses options de jeu sont disponibles, ainsi qu'un écran séparé pour la configuration de la manette:

Configuration des commandes

Pour configurer les commandes à votre convenance!

Sauvegarder les options

Pour sauvegarder les options sur votre cartouche de sauvegarde.

Niveau de difficulté

Facile, moyen, difficile.

Présentations

Pour jouer avec ou sans présentation des catcheurs de l'ECW.

Récupération

Les catcheurs récupèrent en cours de match (ON) ou non (OFF).

Volume des Effets Sonores

Pour désactiver les effets sonores ou en régler le volume.

Volume Musical

Pour désactiver la musique ou en régler le volume.

Censure

Pour choisir les options **ADOLESCENT** ou **NORMAL**. Devinez laquelle est la plus bestiale?

Indicateur de nom

Pour faire apparaître le nom de votre catcheur (ON) ou non (OFF) ou pour en faire un indicateur de santé.

Indicateur de dégâts

Pour activer (ON) ou désactiver (OFF) cet indicateur.

Indicateur de retenue

Pour activer (ON) ou désactiver (OFF) cet indicateur.

Indicateur de santé

Pour activer (ON) ou désactiver (OFF) cet indicateur.

Sang

Les âmes sensibles doivent désactiver cette option (OFF).