

# Heavyweight Champ



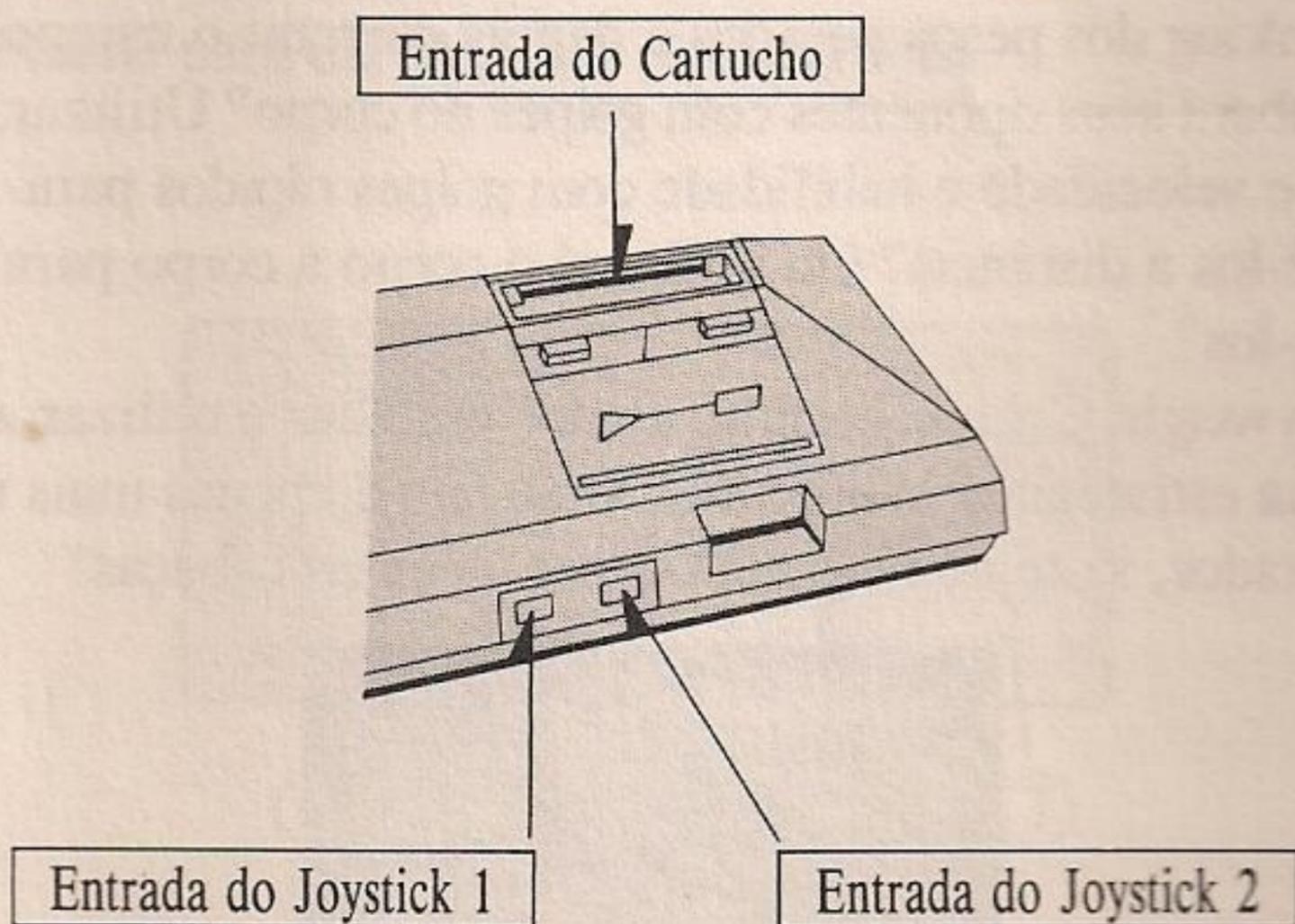
**TECTOY**



# Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho HEAVYWEIGHT CHAMP no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Para começar o jogo, aperte o Botão 1 ou 2.

**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho, enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



## Contagem regressiva

Depois de 11 disputados assaltos entre os nossos 2 boxeadores, ainda não está definido quem será o vencedor. O aspirante ao título está em muito boa forma, e seu adversário já mostra sinais de cansaço. O desafiante avança, espera que seu adversário abra a sua guarda e... um direto no corpo, um gancho de esquerda e um demolidor cruzado com a direita, que manda o oponente para a lona. Já temos o novo campeão mundial dos pesos pesados!

O local está totalmente lotado. Há uma grande expectativa para assistir às lutas da noite. O lutador mais esperado é o atual campeão Keith "The Man" Gibson. Encontram-se também os 4 lutadores mais importantes. Poderá você conduzir "Stinging" Stevie Davis até as mais altas posições do ranking dos pesos pesados e depois derrotar o campeão? Derrubará seus oponentes com golpes no corpo? Utilizará sua grande velocidade e habilidade com golpes rápidos para mantê-los a distância? Ou utilizará o corpo a corpo para vencê-los?

Heavyweight Champ permite a você escolher e utilizar a sua própria estratégia e habilidade. Você não é apenas mais um espectador, salte no ringue e quebre algumas cabeças!



# Assuma o controle

## ① Botão Direcional (Botão D)

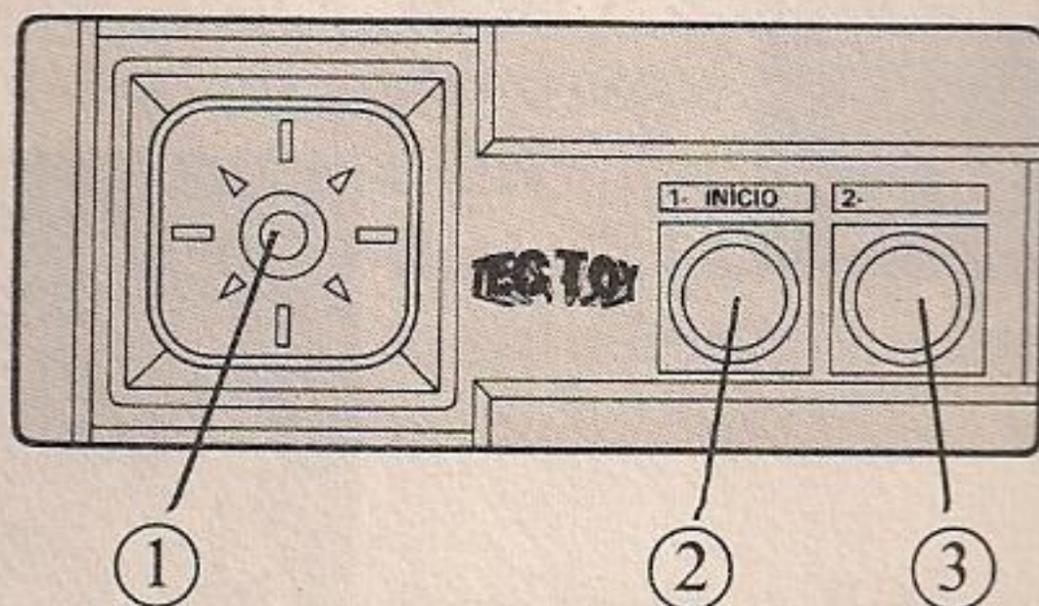
- Pressione para cima ou para baixo para mover o marcador de seleção.
- Pressione para cima ou para baixo para escolher um boxeador (somente no modo de 2 jogadores).
- Pressione para a esquerda ou para a direita para movimentar o boxeador em ambas as direções.

## ② Botão 1

- Pressione para começar o jogo.
- Pressione para fazer uma escolha.
- Pressione para dar um soco com a esquerda.

## ③ Botão 2

- Pressione para começar o jogo.
- Pressione para fazer uma escolha.
- Pressione para dar um soco com a direita.



# Técnicas especiais

Apenas um boxeador bem preparado pode pensar em vencer seus adversários e obter o título de **Campeão**. Aprenda estas técnicas especiais de ataque e defesa antes de subir ao ringue.

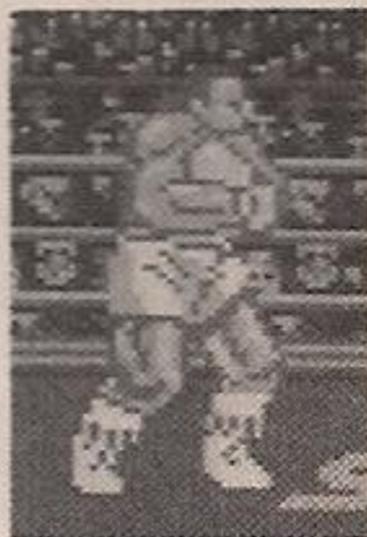
## Defesa

- ① **Botão D para cima:** Faz subir a guarda do seu boxeador. Pode bloquear momentaneamente os golpes dirigidos contra sua cabeça.
- ② **Botão D para baixo:** Abaixa, os braços do boxeador para bloquear os golpes dirigidos contra seu corpo.

①



②



- ③ **Botão D para cima e para a esquerda:** Permite a seu boxeador recuar para ficar fora do alcance dos socos do seu adversário.
- ④ **Botão D para baixo e para a esquerda:** Faz seu boxeador se abaixar para esquivar-se também dos ataques do adversário.

③



④



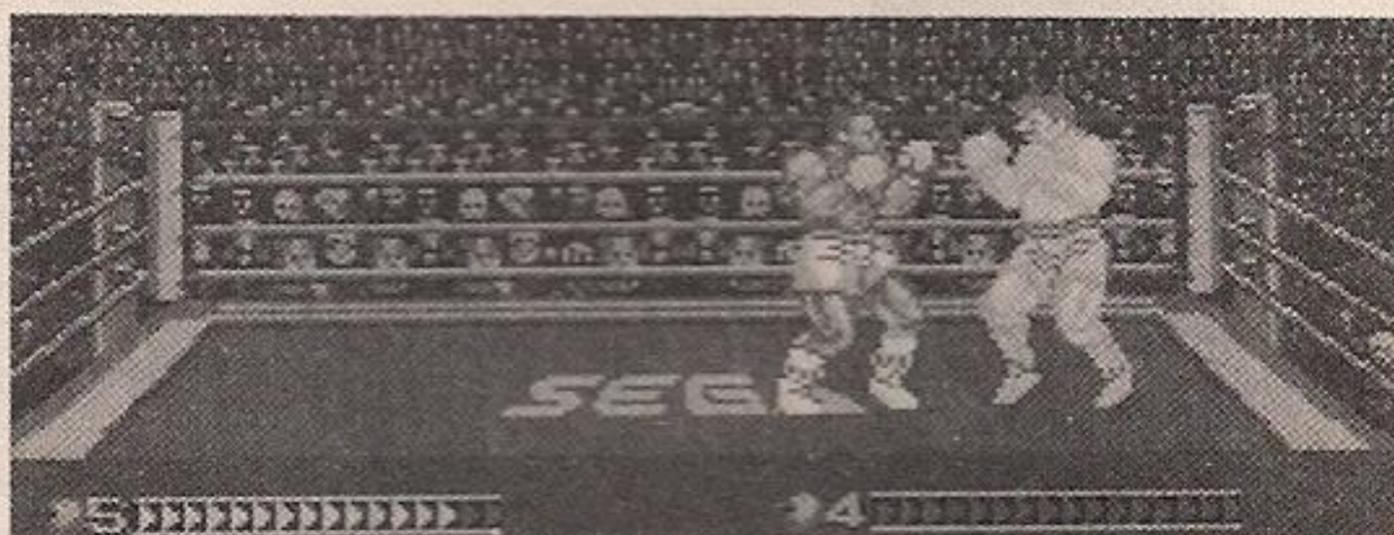
## Ataque

**Botão D para baixo + Botão 1:** Seu boxeador lança um golpe com a esquerda contra o corpo do seu adversário. Este golpe quase sempre causa sérios danos.

**Botão D para baixo + Botão 2:** Lança agora um golpe com a direita contra o corpo do seu adversário. Junto com o golpe de esquerda, machucará muito o adversário.

**Botão D para cima ou para baixo + Botões 1 e 2 pressionados:** Caso ainda tenha supergolpes você poderá lançar o golpe que desejar e, se tocar o adversário, este acabará nas cordas do outro lado do ringue. Observe o

medidor de supergolpes (SP) localizado embaixo do seu boxeador. Mantenha pressionados os **Botões 1 e 2** até completar o medidor e continue a pressioná-los até você ficar pronto para lançar o hipersoco. Se não continuar a apertar os botões até o fim (o medidor está cheio, mas você não está em posição), você perde um supergolpe. Tomara que este não seja o último!



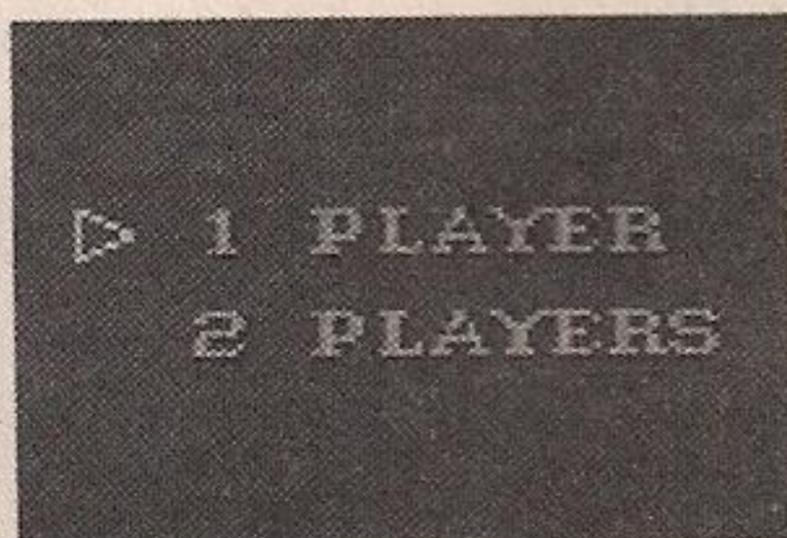
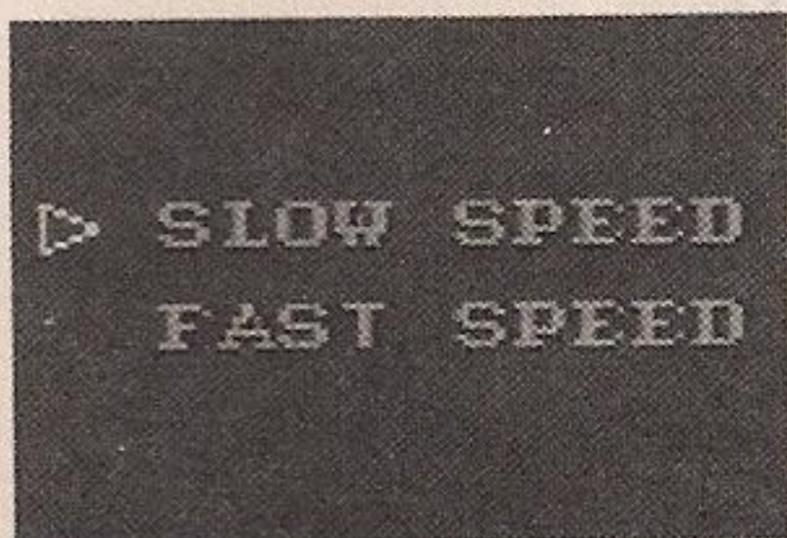
## Preparativos

Primeiro aparece na tela o título com as palavras **PRESS START BUTTON** (pressione o botão para começar o jogo). Caso isto não seja feito, aparece uma demonstração. Para abrir as telas de seleção, pressione o **Botão 1** ou **2** enquanto estiver na tela de apresentação.



## Telas de seleção

A ação pode acontecer em 2 velocidades. Os principiantes devem começar na velocidade mais lenta. Os veteranos podem enfrentar os melhores boxeadores do mundo utilizando a velocidade mais rápida. Para escolher o nível lento ou rápido, pressione o **Botão D** para cima ou para baixo, de forma tal que o indicador de seleção aponte para a velocidade desejada, e depois pressione o **Botão 1** ou **2**. Neste jogo podem participar 1 jogador contra o computador ou 2 jogadores um contra o outro. Para fazer a seleção pressione o **Botão D** para cima ou para baixo, a fim de alinhar o indicador de seleção com a opção escolhida. Para 2 jogadores, é necessário um outro joystick (ligue o joystick 2 na tomada 2 do seu console).



## Jogo para dois jogadores

O Jogador 1 é sempre “Stinging” Stevie Davis. O Jogador 2 pode escolher qualquer um dos outros 5 boxeadores, pressionando para cima ou para baixo o **Botão D** do joystick 2.

Embaixo das fotografias dos boxeadores encontra-se uma classificação das suas habilidades. “P” significa potência, “R” recuperação, “F” movimento dos pés e “SP” supergolpe. Cada categoria possui uma classificação máxima de 5. Cada bloco de cor vermelha representa 1 ponto nessa categoria (veja “Classificação de habilidades”).

O Jogador 2 pode pensar que tem vantagem porque pode escolher qualquer um dos outros boxeadores, alguns dos quais possuem classificações muito altas em todas as categorias. O Jogador 1, pressionando o **Botão D** para cima ou para baixo, pode aumentar a classificação de Stevie.

Depois de o Jogador 2 ter selecionado um boxeador, deve pressionar o **Botão 1** ou **2** para subir ao ringue. Cada luta pode durar no máximo 12 assaltos de 3 minutos, contados pelo relógio do ringue (que na realidade é um pouco mais rápido que um relógio normal). E toca o sino, vamos a luta!

S. DAVIS		VS	B. SANTANA	
P	■ ■ ■ ■ ■		P	■ ■ ■ ■ ■
R	■ ■ ■ ■ ■		R	■ ■ ■ ■ ■
F	■ ■ ■ ■ ■		F	■ ■ ■ ■ ■
SP	3		SP	3

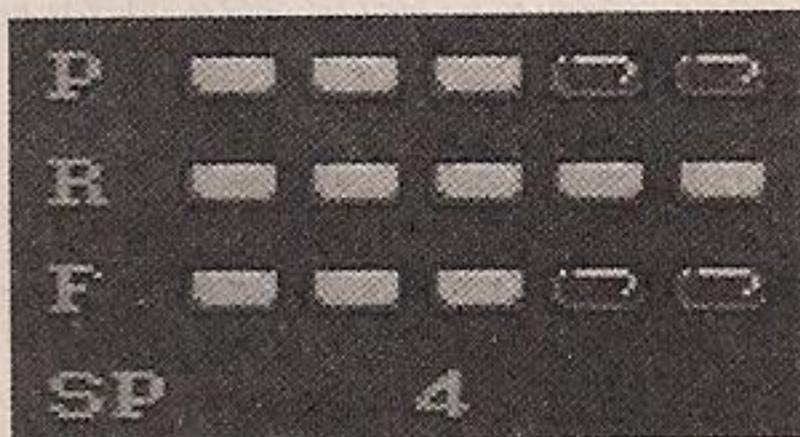
## Jogo para um jogador

Neste modo, você terá o privilégio de Stevie Davis passar diretamente a disputar o título, sem ter de enfrentar os outros adversários. As fotografias dos boxeadores e as suas habilidades aparecem em primeiro lugar. Na parte inferior da tela, seus segundos têm um pequeno conselho para você. Agora, coloque o protetor bucal e demonstre ao seu adversário quem é que manda.

## Classificação de habilidade

**Potência (Power):** Mostra a habilidade do boxeador para golpear seu adversário. Alguns boxeadores causarão mais danos que outros, embora lancem o mesmo tipo de soco.

**Recuperação (Recovery):** Mostra a velocidade com que o boxeador pode se levantar da lona depois de ter sido derrubado. Também determina quanto da energia perdida durante o assalto o boxeador pode recuperar no intervalo entre os assaltos.



**Movimento dos pés (Foot Work):** Mostra a agilidade do boxeador. Quanto mais ágil for o boxeador, mais fácil escapará das situações perigosas.

**Supergolpe (Super punch):** Um golpe que pode mandar você ou seu adversário contra as cordas do outro lado do ringue. É como bater com um trem! Você só tem 5 destes golpes, não desperdice!

Depois de cada luta que você ganhar, receberá um certo número de pontos, que vai depender de como você dominou a luta. Utilize esta pontuação para melhorar sua classificação de habilidade. Para melhorar sua classificação em uma das categorias, pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para pôr o indicador de seleção alinhado com a categoria desejada e pressione o **Botão 1** ou **2** para escolhê-la. Um dos blocos dessa linha ficará vermelho, indicando que seu boxeador melhorou nessa categoria.



## Os guerreiros de luvas

Antes de proclamar-se campeão do mundo, terá de enfrentar os 5 melhores boxeadores da categoria peso pesado. Vamos lhe apresentar primeiro seu próprio boxeador.

Stevie Davis, 32 vitórias, 4 derrotas, 25 vitórias por nocaute (KO), mereceu seu apelido graças à eficiência dos golpes que dá sem esticar o braço. Ele se sobressai em qualquer categoria, sua habilidade está bem equilibrada e tem muita coragem. Agora é a hora de saber se você é um merecedor do cinturão de campeão do mundo.



### ① Fase 1

“Gritty” Bob Santana, 29 vitórias, 7 derrotas, 1 nulo, 18 vitórias por nocaute (KO) dispõe de uma boa combinação de potência e agilidade, mas não tem muito fôlego. Não suporta os terríveis ataques de seus adversários. Você deve golpeá-lo com força e rapidez, e de forma constante. Com bastante agressividade, não poderá resistir a seus ataques, apesar de sua extraordinária coragem.

①



## ② Fase 2

Tom “Bulldog” White, 34 vitórias, 5 derrotas, 26 vitórias por nocaute (KO), é menor que a maioria dos pesos pesados, mas a sua falta de altura é compensada pelo seu esforço nos treinos. É um boxeador muito duro com muita experiência em combates contra os melhores pugilistas. Para derrotá-lo, você precisará de uma grande combinação de movimentos e supergolpes. Não deixe que se aproxime, pois ele bate muito forte.

## ③ Fase 3

Mike “Spunky” Williams, 32 vitórias, 4 derrotas, 10 vitórias por nocaute (KO), encontra-se nas melhores condições físicas entre os principais pesos pesados. Agüentará qualquer golpe que lhe for lançado. Seu ataque não é tão terrível, mas movimenta-se com perfeição pelo ringue. Antigamente era chamado de “Iron Jaw” (Mandíbula de Ferro), mas achou que mudando seu apelido para “Spunky” (Corajoso), seria mais facilmente subestimado pelos adversários. Não caia nessa armadilha!

②



③



#### ④ Fase 4

Robert “The Grusher” Bernard, 38 vitórias, 2 derrotas, 36 vitórias por nocaute (KO), é um atacante feroz. Seus socos têm a potência de 3 boxeadores normais. Apesar da sua forte constituição, movimenta-se pelo ringue como um bailarino. O problema é que sente muito os golpes no corpo. Se tiver a oportunidade de chegar perto dele... bata com força! Não permita que ele bata em você. É bom lembrar que suas duas únicas derrotas foram para o atual campeão.

#### ⑤ Fase 5

Keith “The Man” Gibson, 45 vitórias, 0 derrotas, 45 vitórias por nocaute (KO), foi o campeão durante os últimos 6 anos e defendeu seu título 14 vezes. Possui a classificação mais alta possível em cada uma das categorias. Para tirar-lhe o título, você terá de superá-lo em tudo. Não pode errar. Ele bate forte, movimenta-se rapidamente e consegue acertar os golpes – possui tudo para ser um campeão. Será que você e Stevie têm o necessário para arrebatá-lo o título?

④



⑤

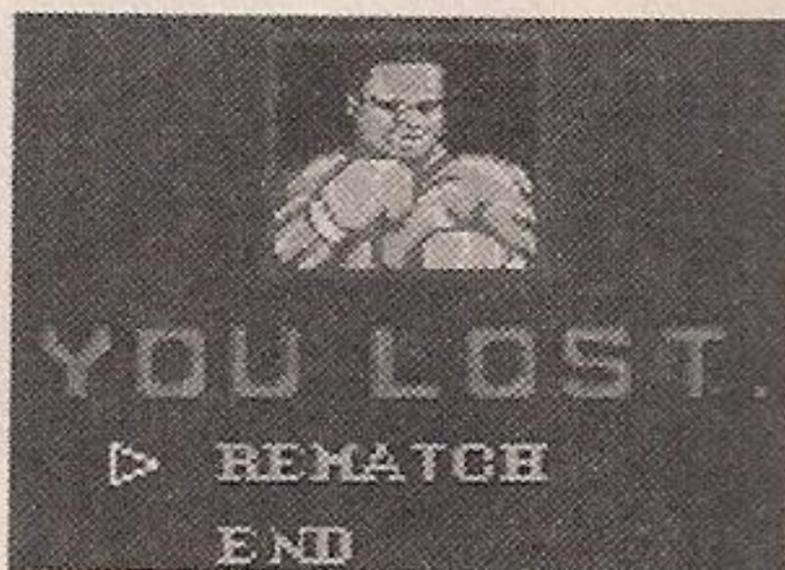


## Vitória

Derrotando um dos boxeadores, você receberá pontos para acrescentar a sua classificação de habilidade. Ganha também o direito de enfrentar o próximo boxeador. O número de pontos que você recebe baseia-se na forma como dominou seus adversários anteriores. Caso nocauteie seu adversário, ganha 3 pontos. Uma vitória por KO técnico vale 2 pontos. Em cada vitória por pontos você ganha 1 ponto. Os boxeadores vão ficando cada vez mais perigosos à medida que avançam na escala. Se você ganhar seus primeiros combates sem obter pontos de habilidade, a diferença entre você e seus adversários aumenta de tal maneira que vai chegar o momento em que você não conseguirá mais ganhar. Suba ao ringue na melhor forma possível e assuma o controle da luta o quanto antes.

## Derrota

Antes de chegar a ser campeão, é possível que você experimente o sabor da derrota algumas vezes. Porém, o boxeador que o derrotar sempre vai lhe dar uma revanche. Para aceitar a revanche, selecione o combate de revanche. Para isso, o indicador de seleção deverá apontar para REMATCH, e depois pressione o **Botão 1** ou **2**. Sua classificação de habilidade será a mesma da luta anterior. Caso seja vencido pela segunda vez, o campeonato estará acabado para você, e terá de começar tudo de novo.

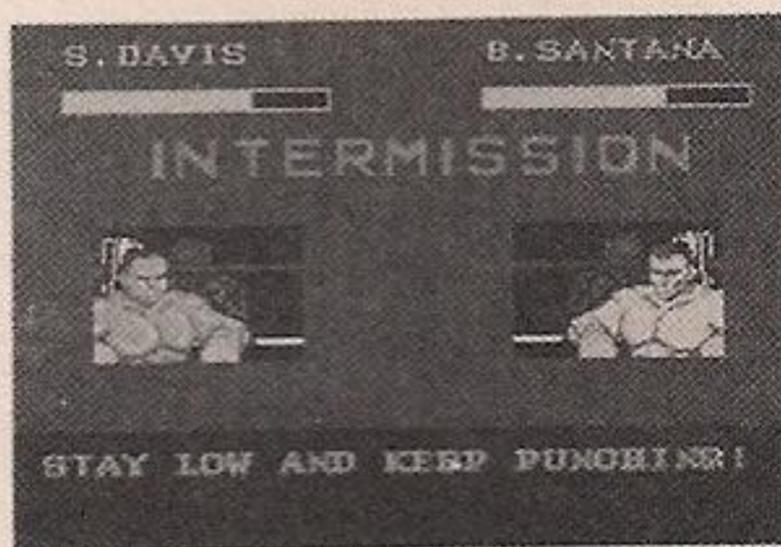


## Descanso

Entre um assalto e outro, há um breve descanso. A palavra INTERMISSION aparecerá na tela junto com ambos os cantos. Neles você verá os boxeadores respirando normalmente, caso estejam em boa forma, ou respirando com dificuldade se estiverem cansados. A barra amarela do medidor de resistência de cada boxeador aumenta de acordo

com a resistência que tiverem os adversários. Um boxeador com a classificação 1, não se reporá tão rapidamente quanto outro cuja classificação for 4. Leve isso em conta quando utilizar seus pontos de vitórias.

Durante cada descanso, seus segundos terão para você algumas palavras de incentivo. O tom dessas mensagens dependerá do andamento da luta até o momento. Caso tenha vencido o último assalto por 10 a 7, seus segundos estarão bastante emocionados; mas se perdeu pela mesma quantidade de pontos, não hesitarão em lhe comunicar seu desgosto.



## Pontuação

A pontuação é dada por juízes com muita experiência.

A pontuação máxima por assalto é de 10 pontos e a mínima é de 7. No caso de acontecer um KO, os pontos não contam na decisão.

# Queda na lona

Isto acontece quando um dos boxeadores bate no outro com tanta força que este não consegue se manter em pé. Assim que o boxeador cai na lona, o árbitro começa a contar, e o lutador deverá se levantar antes de a contagem chegar a 10. Nestes casos, o boxeador demora um pouco para se recuperar, portanto, se foi você quem caiu, procure evitar seu adversário durante alguns segundos.

S. DAVIS	ROUND		M. WILLIAMS
10	1	7	10
10	2	10	10
10	3	7	10
30	TOTAL	34	

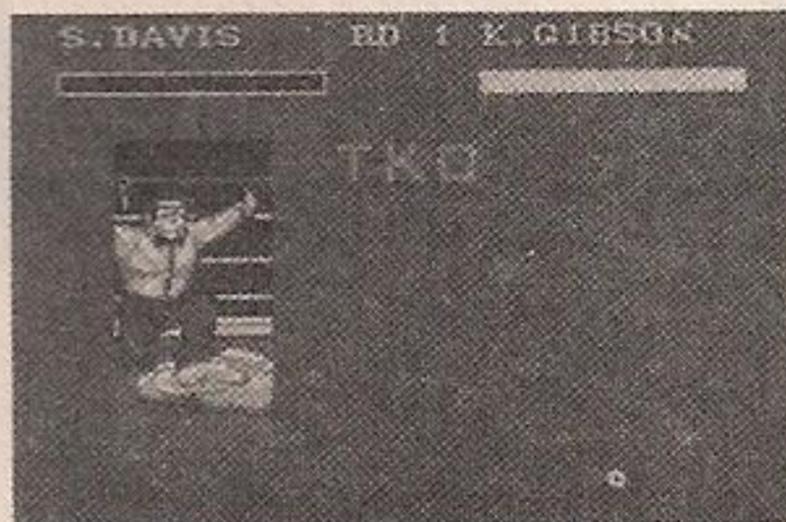


## Nocaute (KO)

Se você derrubar seu adversário ou vice-versa e o boxeador não puder se levantar antes de o árbitro contar até 10, a luta termina e o boxeador derrubado perde. O árbitro cruza os braços sobre a cabeça e os agita, indicando o fim da luta.

## Nocaute Técnico (TKO)

O boxeador derrubado 3 vezes no mesmo assalto perde automaticamente a luta. Isso é chamado de TKO, ou KO técnico. O árbitro não conta na terceira queda, mas agita imediatamente os braços, indicando o fim da luta.



## Dicas úteis

- Aprenda seus movimentos defensivos e utilize-os sempre que puder. Todos os seus adversários atacam bem e, se você não se proteger devidamente, logo estará em dificuldades.
- Na hora de distribuir os pontos que você recebeu por uma vitória, preste atenção nas classificações do seu próximo adversário. Caso este possua uma classificação baixa no item potência, pense em reforçar a sua para conseguir um KO rápido.
- Não fique muito confiante, mesmo que consiga derrubar o outro boxeador no primeiro assalto. Estes são os melhores pesos pesados do mundo e aguentam bem os golpes. Se você perder tempo pensando na sua breve vitória, é possível que logo acabe na lona.
- Com certeza você não vai conseguir derrotar o campeão na primeira luta. Não desista. Aceite a revanche oferecida pelo campeão. Talvez este seja o maior erro que ele possa cometer!

# Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

# TECTOY

## *CERTIFICADO DE GARANTIA*

A TECTOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TECTOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica autorizada TECTOY.



**TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.**

Estrada Torquato Tapajós, 5408 — Bairro Flores — Manaus — AM  
CEP 69090 — Indústria Brasileira.

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Ermano Marchetti, 576 — São Paulo — SP — CEP 05038

TELEFONE: (011) 261-5797

**TECTOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS