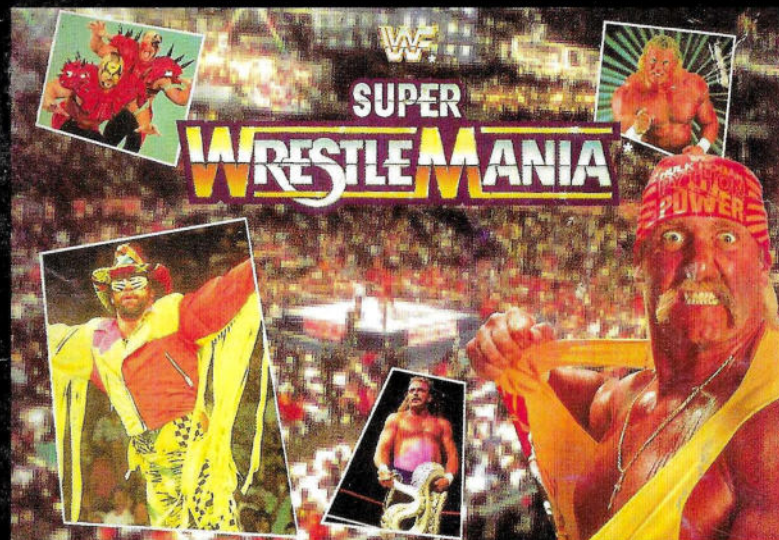




**INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI**



DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House, 112-120 Brompton Road, London, SW3 1JJ, England.
DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GMBH., Fürstentfelder Strasse 9, D-80331 München, Deutschland.
DISTRIBUE PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A., 12/14 Rond Point Des Champs Elysees, 75008 Paris, France.
DISTRIBUIDO POR ARCADIA SOFTWARE, S.A., Paseo de la Castellana, 52-6 Planta, 28046, Madrid, Espana.
DISTRIBUTED BY HAUFAX S.R.L., Via G Labus 15/3, 20147 Milan, Italy.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM





WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDEINUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the Super Nintendo Game Pak ("PAK") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase.

If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ACCLAIM will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ACCLAIM, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call (0171) 3445000 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or postal order, payable to ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not affect your statutory rights.

For all information on this Game Pak or other Acclaim Game Paks, call the Acclaim "Hotline" at (0171) 2251166.

GEWAHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekauften Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt, weitgehend Ansprüche sind ausgeschloßen.

Die Gewährleistung erlischt, wenn die Mängel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierte Reparaturversuche und/oder sonstige Beschädigungen nach dem Kauf beruhen.

Zur Wahrnehmung der Garantie wenden Sie sich bitte an den Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben.

Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH,
Mühlstrasse 10, 81675 München, Deutschland.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITÉE À 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches) ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A. garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat.

Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A. réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec un justificatif d'achat.

Pour plus d'information sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter :

- Le minitel au 36-15 ACCLAIM
- Le vocal Acclaim au 36.58.10.25

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A., soit réparées, soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITÉE À 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches) ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK (=Cartouche-) ne comporte aucun défaut de matériel ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédier-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

Columbia TriStar Home Video

38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

90 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie) Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Super Nintendo Entertainment System Spelkassette (=spelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstruktietouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defect optreedt dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd aan met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan:

Columbia TriStar Home Video,

postbus 685, 1200 AR Hilversum, Nederland

Columbia TriStar Home Video

Opperstraat 38, 38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Spelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten. De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aankoop.

GARANZIA

Il perfetto funzionamento di questogioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il Acclaim Entertainment Ltd. Di garantisce il prodotto acquistatoper un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi prov-verederà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risulteranno non funz-ionanti. Il costo della riparazione potrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contassegno. La presente garanzia copre i difetti di produzione di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manutenzioni e riparazioni da parte di personale non autorizzato. Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, la preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilare in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:



PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/91, N 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AL 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLE E DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA RIFERENZA.

GET IN THE THICK OF THE ACTION

Have you ever dreamed of what it must be like to be Hulk Hogan, drawing your inspiration from the cheers of tens of thousands of fans as you struggle against the brawny might of the massive Undertaker?

Did you ever wonder how it might feel to be a member of the Legion of Doom, leveling an opponent like Earthquake or Typhoon of the Natural Disasters, with a thundering clothesline or a precision dropkick?

Have you ever imagined possessing the awesome power of Sid Justice or Randy "Macho Man" Savage, the cold and calculating mind of Jake "the Snake" Roberts of the "Million Dollar Man" Ted DiBiase?

Now, with **WWF Super WrestleMania**,* you don't have to dream, wonder or imagine any longer. All of the power and abilities of 10 of the greatest wrestlers ever to set foot in the WWF squared circle are in the palm of your hand. You can be whoever you want to be and test your grappling skills against the best athletes in the world today!

As "Macho Man" Randy Savage, you can hurl your opponent from the ring to the floor of the arena, climb to the top turnbuckle and deliver a punishing flying leg-drop. As the immortal "Hulkster," you can be in control of Hulkamania...the greatest force in all of wrestling. You can wrestle in one-on-one competition against the computer or a friend. You can control two wrestlers in a tag team competition. Or you can face the ultimate challenge of a four-on-four Survivor Series!

No matter which way you decide to play, you will experience all of the sights, sounds and sensations of the ring wars like you never have before. Get ready to enter a new dimension in mat action. Get ready for **WWF Super WrestleMania**.

BEFORE THE OPENING BELL

LOADING

- 1) Make sure the Power Switch is OFF.
- 2) Insert your **WWF Super WrestleMania** Game Pak as described in your Super Nintendo Entertainment System™ manual.
- 3) Turn the Power Switch ON. When you see the **WWF Super WrestleMania** title screen, press the START BUTTON on your controller.



WWF Super WrestleMania gives you over a dozen different ways to play: One or two players can compete in one of three match formats at any one of three levels of difficulty. After loading your game cartridge and pressing the START BUTTON, you will see the first of three selection screens. Use the UP and DOWN CONTROL PAD ARROWS to make your choice on each screen.

FIRST SELECTION SCREEN - choose between one and two player mode.

SECOND SELECTION SCREEN - choose one of three match types:

- a) One-on-One
- b) Tag Team
(Two-on-Two)
- c) Survivor Series (Four-on-Four)

THIRD SELECTION SCREEN - choose one of three levels of difficulty
(only in One Player Mode):

- a) Easy
- b) Medium
- c) Hard

Once you have completed all three selection screens, it is time to decide which wrestler (or wrestlers) you want to be.

CHOOSING YOUR WRESTLERS

The computer will now ask you to choose your wrestler or wrestlers
(or, in the case of a Survivor Series bout, a captain).

Use the CONTROL PAD ARROWS to scroll through the 10 different wrestlers. When you are ready to select a wrestler, press the X, Y, A or B BUTTON.

The number of wrestlers you must select will be determined by the type of game you are playing:

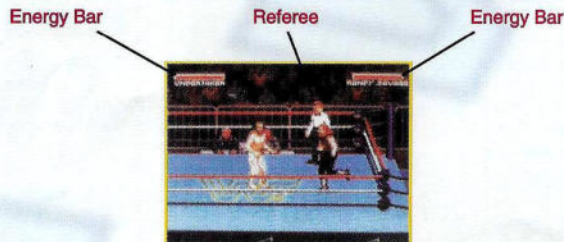
ONE PLAYER MODE - you select your wrestler, the computer will select your opponent.

TAG TEAM MATCH - you select your two wrestlers, the computer will select your opponent.

SURVIVORS SERIES - you select your four wrestlers, the computer will select your opponents.

THE MATCH

The following screen shot shows you the standard Ring Screen. The callouts tell you what to look for. Use the CONTROL PAD ARROWS to move your wrestler around the ring and combine this with some of the other controls to have your wrestler perform up to his true WWF Superstar potential.



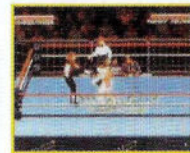
MOVES AND MANOEUVRES

WHEN BOTH WRESTLERS ARE STANDING:

B BUTTON
punch



A BUTTON
kick



X BUTTON
lock up with your opponent



Y BUTTON
run



Y BUTTON
followed by
A BUTTON
run, flying dropkick



WHEN YOU ARE LOCKED UP:

(and you have the advantage...your man is leaning forward)

NOTE: To gain the advantage, continuously press the button of the move you want to perform.

B BUTTON
body slam



A BUTTON
headbutt



X BUTTON
suplex



Y BUTTON
push your opponent into the ropes



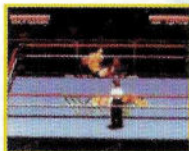
NOTE: If you have your opponent locked up near the ropes and you gain the advantage, press the Y BUTTON and you will throw him out of the ring. See THE ACTION SPILLS OUT OF THE RING, page 7.

PRESSING YOUR ADVANTAGE

...TRYING THE PIN

WHEN YOUR OPPONENT IS RUNNING TOWARDS YOU:

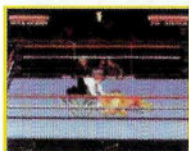
B BUTTON
elbowdrop



A BUTTON
stomp



X BUTTON
trying for the pin
(position your
wrestler near your
opponent's mid-
section while
pressing the X BUTTON).



Y BUTTON
followed by

B BUTTON
flying elbow-
drop (press the
Y BUTTON to
run across the ring, then, as you
return to where your opponent is
laying on the mat, press the B
BUTTON. This move can also be
performed off the ropes.



X BUTTON
pull your opponent
to his feet (position
your wrestler near
your opponent's
head while
pressing the X BUTTON).



NOTE: Once you have your opponent pinned, repeatedly press ANY BUTTON on your controller to hold him to the mat.

THE ACTION SPILLS OUT OF THE RING

WHEN ONE WRESTLER HAS BEEN THROWN OUT OF THE RING:

LEFT or RIGHT
CONTROL PAD
ARROW



X BUTTON
followed by

walk the ropes, exit the ring

LEFT or RIGHT
CONTROL
PAD ARROWS
walk the ropes,
enter the ring
automatically



NOTE: You may only leave and enter the ring from the sides, not the front.

WRESTLING DEFENSIVELY

WHEN YOUR OPPONENT IS RUNNING TOWARDS YOU:

B BUTTON
hiptoss



A BUTTON
fling dropkick



X BUTTON
clothesline



Y BUTTON
run



NOTE: If you hiptoss your opponent near the ropes, you will throw him out of the ring. See THE ACTION SPILLS OUT OF THE ring, page 7.

WHEN YOUR OPPONENT IS DOWN ON THE MAT:

UP or DOWN
CONTROL PAD
ARROW
roll



ANY OTHER
BUTTON
stand up



WHEN YOUR WRESTLER IS BEING PINNED:

Press ANY
BUTTON
repeatedly kick
out (if you have
enough energy)



NOTE: In a Tag Team of Survivor Series match, your teammate may come into the ring to help you out. If this happens, you control your teammate, not the wrestler being pinned.

TAKING THE MATCH TO THE AIR

WHEN YOUR OPPONENT IS DOWN ON THE MAT:

UP, LEFT or RIGHT CONTROL PAD ARROWS
walk to the top half of the ring and into a corner,
climb to the top turnbuckle automatically



WHEN YOUR WRESTLER IS ON THE TOP TURNBUCKLE:

DOWN CONTROL
PAD ARROW
climb down



ANY OTHER
BUTTON
flying elbowdrop
(even if your
opponent is out-
side the ring)



NOTE: You may only climb the cornerposts at the top of the ring, not the bottom.

MAKING THE TAG

WHEN YOUR WRESTLER IS IN YOUR CORNER:

B BUTTON
or
Y BUTTON
tag



NOTE: In a Survivor Series match, use the SELECTION BUTTON to pick the wrestler you will tag next.

QUICK REFERENCE CHART

	B	A	X	Y
BOTH WRESTLERS STANDING	punch	kick	lock up with your opponent	run
				Y followed by A: run, flying dropkick
WHEN YOU ARE LOCKED UP	bodyslam	headbutt	suplex	push your opponent into the ropes
YOUR OPPONENT IS DOWN	elbowdrop	stomp	trying for the pin pull your opponent to his feet	Y followed by B: flying elbow drop
YOUR OPPONENT IS RUNNING TOWARDS YOU	hiptoss	flying dropkick	clothesline	run
YOUR WRESTLER IS IN YOUR CORNER	tag	tag		

	UP or DOWN	Any Other BUTTON	Press Any BUTTON Repeatedly
YOUR WRESTLER IS DOWN ON THE MAT	roll	standup	
YOUR WRESTLER IS BEING PINNED			kick out

Leaving the Ring
LEFT or RIGHT CONTROL
PAD ARROW followed by
Y BUTTON

Entering the Ring
LEFT or RIGHT CONTROL PAD
ARROWS

WHEN ONE WRESTLER HAS BEEN THROWN OUT OF THE RING	walk to the ropes, exit the ring	walk to the ropes, enter the ring automatically
---	-------------------------------------	--

UP, LEFT or RIGHT
CONTROL PAD ARROWS

YOUR OPPONENT IS DOWN ON THE MAT	walk to the top half of the ring and into the corner, climb to the top turnbuckle automatically
-------------------------------------	--

DOWN CONTROL PAD
ARROW

Any Other BUTTON

YOUR WRESTLER IS ON THE TOP TURNBUCKLE	walk to the top half of the ring and into the corner, climb to the top turnbuckle automatically	flying legdrop
--	---	----------------

STRATEGIES FOR THE SQUARED CIRCLE

- 1) Keep an eye on the Energy Meters. If your level is too low, wrestle defensively. When your opponent's level is low, move in for the pin.
- 2) Keep your opponent off-guard by stringing your moves and manoeuvres together. Follow up a suplex with a stomp or two or slam your opponent and then pull him back up on his feet and slam him again. Don't give him time to mount any kind of offence.
- 3) Before launching an aerial attack, remember two things: Your opponent must be lying on the mat and he must be within range of your jump. Land short and you could be in big trouble.
- 4) In Tag Team and Survivor Series matches, always keep a fresh man in the ring.

THE CROWD AWAITS

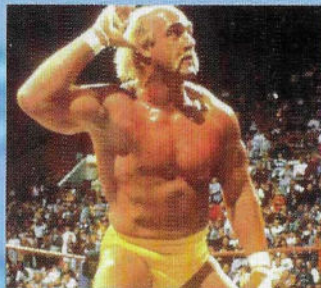
A standing-room-only crowd in the arena and millions of fans watching at home on television await the opening bell. The spotlight shines on the center of the ring where, in just a few moments, you and your opponent will be engaged in the most grueling competition in the sporting world. You are one of 10 awesome grapplers, the cream of the crop of the World Wrestling Federation. You will be wrestling not only to achieve victory, but to maintain personal pride. You know you have the skills to overcome your opponent and you have the determination to do whatever is necessary to get the job done.

There's the bell! The crowd is roaring! Your adrenaline is pumping! Match time is here! Charge into that ring and prove to the world what you already know in your heart...that you ARE the very best in the WWF!

SUPER STAR PROFILES

6'8", 303 lbs.

HULK HOGAN



Few sights in wrestling are as impressive as when the "Hulkster" makes his way into the ring. The most popular wrestler in wrestling history. Hogan has held the WWF Championship title four times. His legions of fans... "Hulkamaniacs"... spurred him on to unprecedented success not only in the ring, but also on the silver screen, where he has starred in such hits as NO HOLDS BARRED, ROCKY III and SUBURBAN COMMANDO.



Managed by the macabre and bizarre Paul Bearer, The Undertaker has a strange fascination (some would call it an obsession) with death. He has actually been known to ambush opponents and lock them into coffins or place them in body bags. Despite such shocking activities and his distasteful penchant for graveyards and funeral parlours, The Undertaker remains a forceful, formidable and determined opponent in the ring.

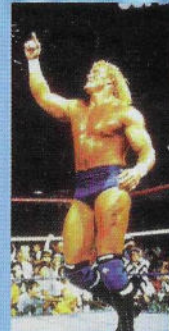
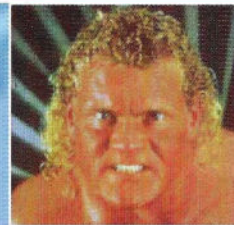


6'6", 260 lbs.

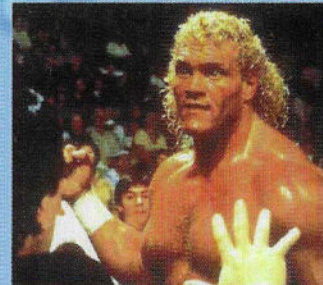
UNDERTAKER

6'6", 279 lbs.

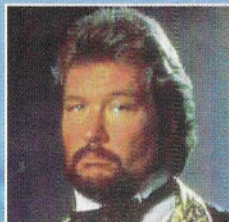
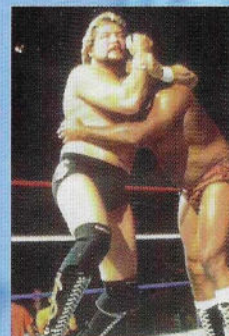
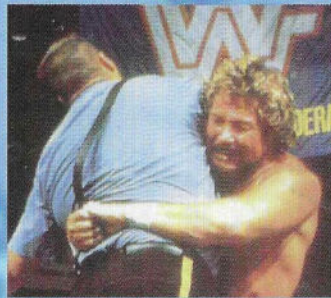
SID JUSTICE



When Sid claims before a match that "justice will be served," you should thank your lucky stars that you are not the man standing across the ring from him! Justice boasts a remarkably chiseled physique, the result of a daily workout regimen that has catapulted him into the top ranks of the most powerful men in the WWF. His awesome musculature enables him to launch a power attack that is as impressive as his body.



The Million Dollar Man is unquestionably the wealthiest competitor in the WWF, and he frequently uses that wealth to further his own career (to the point, some say, of bribing referees and officials). This is just in keeping with his favourite saying, "Everybody has a price." DiBiase finds that price and pays it. He is a peerless ring tactician who often takes shortcuts to victory. Obnoxious and arrogant, he has been featured on LIFESTYLES of the RICH and FAMOUS.

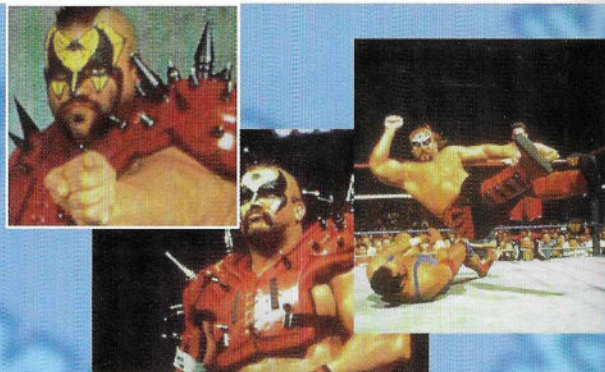


6'3", 260 lbs.

TED DI BIASE

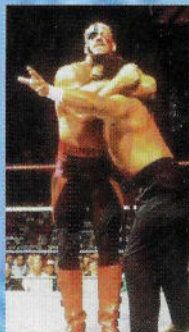
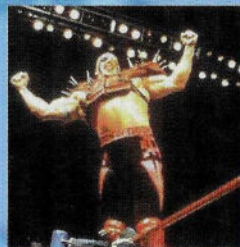
ANIMAL

6'2", 262 lbs.



Like his Legion of Doom partner, Hawk, Animal grew up on the mean streets of Chicago. His incredible upperbody strength enables him to wage a power-based attack that few opponents can withstand. Despite such power, Animal's greatest strength may be his relentless ferocity: Once he begins his attack on his opponent, there is no letup until that opponent has been pummeled into submission.

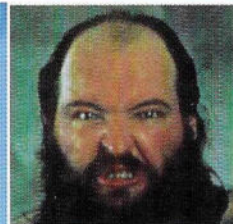
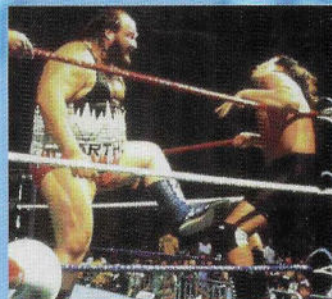
One-half of the Legion of Doom (with Animal), Hawk is a powerful brawler who favours using the clothesline, a manoeuvre that has the power to break a man's neck as his body is sent spinning wildly to the canvas. Uncontrolled destruction is what Hawk's ring style is all about and he executes all of his moves with that little "extra." As he hears an opponent cry out in pain, Hawk is likely to respond, "oooooh, what a rush!" Few would doubt that this big man is enjoying himself.



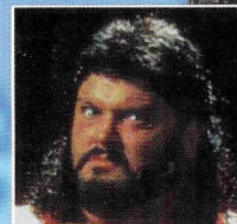
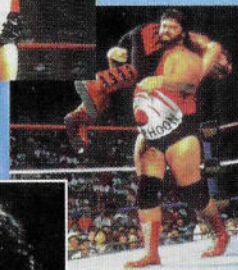
HAWK

6'10", 328 lbs.

6'2" 468 lbs.



One of the Natural Disasters (teamed with Typhoon), Earthquake is a mountain of a man, whose very physical presence is enough to intimidate many opponents. His "Earthquake Splash," in which he brings the full brunt of his 468 pounds to bare on his opponent's chest, is an awesomely destructive move: it once sidelined none other than Hulk Hogan for six months! Wrestling Earthquake is like wrestling two men at a time.



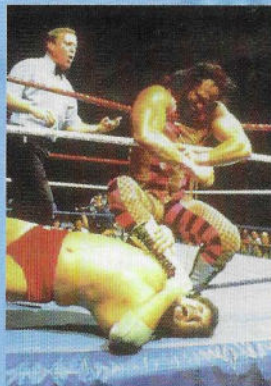
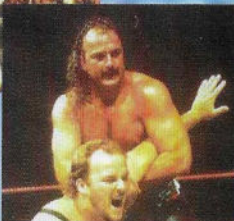
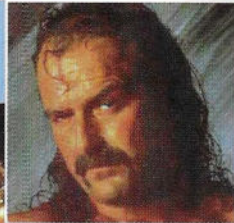
This big man, who comprises one-half of the natural Disasters, takes his name very seriously. Every time he steps through the ropes, it is indeed a disaster...for his opponent! Typhoon is as relentless in his attack as the storm for which he is named...and often causes as much damage. "There are no emergency precautions to protect you from Typhoon," he says. Wise men heed that warning.

EARTHQUAKE

TYPHOON

6'1", 358 lbs.

"The Snake" is aptly named. Quiet and mysterious, Roberts slithers his way through the WWF ranks like the venomous cobra he drapes over his fallen opponents. One never knows when he will strike, but when he does, he does so with poisonous precision. He boasts a remarkable ability to absorb punishment and to inflict it as well. His favorite move, the DDT, is one of the most punishing in the WWF. Attack the Snake and you will find you have not done much more than make him angry and determined to sink his fangs into you.



The Macho Man may be one of the most colourful individuals in the WWF, but he is also one of the most dangerous. Often accompanied by his lovely manager and wife, Elizabeth, Savage boasts a ring style that is a straight ahead blend of science, street brawling and aerial tactics. His daring leaps from the top turnbuckle have impressed millions of fan—and led to the defeat of hundreds of frustrated opponents.

AUF IN DEN KAMPF!

Hast Du jemals davon geträumt, wie man sich als Hulk Hogan fühlt? Wie es ist, wenn Zehntausende von Fans Dich anfeuern und Dir zujubeln, während Du gegen die Macht des muskelbepackten Undertakers kämpfst?

Hast Du Dich jemals gefragt, wie man sich als Mitglied der "Legion of Doom" fühlt; wenn man einen Gegner wie Earthquake oder Typhoon von den "Natural Disasters" mit einem krachenden Clotheline oder einem genau gezielten Dropkick niederschmettert? Hast Du Dir jemals ausgemalt, die Kräfte von Sid Justice oder Randy "Macho Man" Savage zu besitzen, oder die kühle Berechnung von Jake "the Snake" Roberts oder des "Million Dollar Man" Ted DiBiase?

Mit **WWF Super WrestleMania** brauchst Du jetzt nicht mehr zu träumen oder Deine Phantasie zu bemühen. Die geballte Kraft und das ganze Können von 10 der besten Wrestler, die jemals den WWF-Ring betreten haben, sind nun in Deiner Hand. Du kannst sein, wer Du willst, und Dein Kampfvormögen an den besten Athleten der Welt messen!

Als "Macho Man" Randy Savage kannst Du Deinen Gegner aus dem Ring auf den Boden der Arena schmettern und einen fatalen Flying Legdrop folgen lassen. Als der unsterbliche "Hulkster" kannst Du die Hulkamania steuern... die gewaltigste Kraft der Wrestling-Welt. Du kannst im Einzelkampf gegen den Computer oder einen Freund kämpfen. Du kannst aber auch zwei Wrestler im Teamwettbewerb steuern. Oder Du stellst Dich der ultimativen Herausforderung einer Vier-gegen-Vier Survivor-Serie!

Egal, für welche Kampfarmt Du Dich entscheidest, Du erlebst alles hautnah wie nie zuvor. Hier erwartet Dich eine neue Dimension der Matten-Action. Dich erwartet WWF Super WrestleMania!

VOR DEM GONGSCHLAG

LADEN

1. Vergewissere Dich, daß Dein Gerät AUSgeschaltet ist.
2. Lege Dein **WWF Super WrestleMania** Game Pak in das Gerät ein, wie im Handbuch zu Deinem Super Nintendo Entertainment System™ beschrieben.
3. Schalte das Gerät EIN. Wenn der **WWF Super WrestleMania**-Titelbildschirm erscheint, kannst Du die START-Taste drücken.



WWF Super WrestleMania bietet über ein Dutzend verschiedene Spielmöglichkeiten: Ein oder zwei Spieler können in einer von drei Kampfvarianten mit bis zu drei Schwierigkeitsstufen gegeneinander kämpfen.

Nach Laden des Spiels und Drücken der START-Taste erscheint der erste von drei Auswahlbildschirmen. Drücke zur Auswahl die Richtungstaste OBEN und UNTEN.

ERSTER AUSWAHLBILDSCHIRM - wähle zwischen dem Einzel- oder Zwei-Spieler-Modus (One/Two Player Mode).

ZWEITER AUSWAHLBILDSCHIRM - wähle einen Spielmodus:

- a) One-on-One (Einzelkampf)
- b) Tag Team (Zwei gegen zwei)
- c) Survivor Series (Vier gegen vier)

DRITTER AUSWAHLBILDSCHIRM - wähle eine von drei Schwierigkeitsstufen

(nur im Einzelspieler-Modus):

- a) Easy (Leicht)
- b) Medium (Mittel)
- c) Hard (Schwer)

Nachdem Du auf allen drei Auswahlbildschirmen die Einstellungen festgelegt hast, mußt Du Dich nun entscheiden, welchen Wrestler (oder welche Wrestler) Du steuern willst.

WAHL DER WRESTLER

Der Computer fordert Dich jetzt auf, Deinen bzw. Deine Wrestler auszuwählen (oder bei einer Survivor Series einen Captain). Verwende die Richtungstaste auf dem Controller, um durch die 10 verschiedenen Wrestler scrollen. Wenn Du einen Wrestler auswählen willst, drücke die Taste Y, X, A oder B.

Die Zahl der auszuwählenden Wrestler wird von der Spielvariante bestimmt:

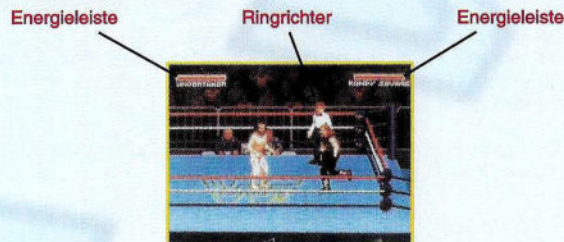
EINZELSPIELER-MODUS (ONE PLAYER MODE) - Du wählst den Wrestler, der Computer wählt Deinen Gegner aus.

TAG TEAM MATCH - Du wählst Deine zwei Wrestler, der Computer wählt Deinen Gegner aus.

SURVIVOR SERIES - Du wählst Deine vier Wrestler, der Computer wählt Deine Gegner aus.

DER KAMPF

Der folgende Auswahlbildschirm zeigt Dir den Standard-Ringbildschirm. Die für Dich wichtigen Punkte sind beschriftet. Verwende die RICHTUNGSTASTE, um Deinen Wrestler im Ring zu bewegen, und kombiniere diese mit anderen Steuerungsmöglichkeiten, damit Dein Wrestler als WWF-Superstar sein Bestes geben kann.



BEWEGUNGEN UND TECHNIKEN

WENN BEIDE WRESTLER STEHEN:

B TASTE
schlag



A TASTE
kick



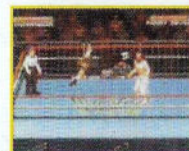
X TASTE
festhalten deines gegners



Y TASTE
laufen



Y TASTE
A TASTE
gefolgt von
rennen, flying
dropkick



WENN DU FESTGEHALTEN WIRST: (und Du hast die Gelegenheit - Dein Wrestler lehnt sich nach vorn)

ANMERKUNG: Um Dir einen Vorteil zu verschaffen, mußt Du die Taste für die gewünschte Bewegung ständig drücken.

B TASTE
bodyslam



A TASTE
headbutt



X TASTE
suplex



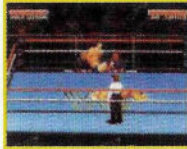
Y TASTE
gegner in die
Seile stoßen



ANMERKUNG: Wenn Du Deine Gegner in der Nähe der Seile festhältst und im Vorteil bist, kannst Du die Taste Y drücken und ihn aus dem Ring werfen. Siehe DIE ACTION VERLÄSST DEN RING, Seite 7.

DEINEN VORTEIL NUTZEN

B TASTE
elbowdrop



A TASTE
stampfen



X TASTE
Pin-Chance
(bewege Deinen
Wrestler zur
Körpermitte
Deines Gegners,
und drücke gleichzeitig Taste X)



Y TASTE
gefolgt von
B TASTE
Flying
Elbowdrop
(drücke Taste
Y, um durch den Ring zu laufen;
drücke Taste B, während Du zu
Deinem auf der Matte liegenden
Gegner zurückkommst. Diese
Bewegung kann auch von den
Seilen aus ausgeführt werden.)



X TASTE
ziehe Deinen
Gegner hoch
(bewege Deinen
Wrestler zum Kopf
Deines Gegners,
und drücke gleichzeitig Taste X.)



ANMERKUNG: Wenn Du einen Pin geschafft hast, mußt Du wiederholt EINE BELIEBIGE TASTE drücken, um Deinen Gegner auf der Matte zu halten.

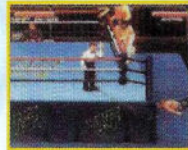
DEINEN VORTEIL NUTZEN - PIN-CHANCE

RICHTUNGSTASTE OBEN oder
UNTER

X gefolgt von
TASTE
die Seile
passieren, den
Ring verlassen.



RICHTUNGSTASTE OBEN oder
UNTER
die Seile
passieren, den
Ring automa-
tisch betreten.



ANMERKUNG: Du kannst den Ring nur von den Seiten betreten oder verlassen, nicht von vorne.

DEFENSIV KÄMPFEN WENN DEIN GEGNER AUF DICH ZULÄUFT:

B TASTE
hiptoss



A TASTE
fling dropkick



X TASTE
clothesline



Y TASTE
laufen



ANMERKUNG: Wenn Du in der Nähe der Seile einen Hiptoss anwendest, wirfst Du Deine Gegner aus dem Ring. Siehe DIE ACTION VERLÄSST DEN RING, Seite 7.

WENN DEIN GEGNER AUF DER MATTE LIEGT:

RICHTUNGSTASTE OBEN oder
UNTER
rollen



ANDERE
TASTE
auf stehen



WENN DEIN WRESTLER GEPINNT WIRD:

Drücke mehrmals
eine BELIEBIGE
TASTE
wiederholte Kicks



(wenn Du genügend Energie hast)

ANMERKUNG: In einem TAG TEAM bei einer SURVIVOR SERIES kann Dein Teammitglied in den Ring kommen, um Dir zu helfen. Wenn dies geschieht, steuerst Du Dein Teammitglied, nicht den Wrestler am Boden.

DEN KAMPF AUFNEHMEN

RICHTUNGSTASTE OBEN, LINKS oder RECHTS zur oberen Hälfte des Rings gehen und automatisch auf einen der Eckpfosten klettern.



WENN DEIN WRESTLER AUF DEM ECKPFOSTEN STEHT:

RICHTUNGSTASTE UNTEN herunterklettern



ANDERE TASTE
Flying Elbowdrop
(auch wenn Dein Gegner außerhalb des Rings ist)



ANMERKUNG: Du kannst nur in der oberen Hälfte des Rings auf die Eckpfosten klettern, nicht in der unteren Hälfte.

TAG-AUSWECHSLUNG

WENN DEIN WRESTLER IN DEINER ECKE IST:

B TASTE oder
Y TASTE
auswechseln



ANMERKUNG: Verwende die AUSWAHLTASTE in einer Survivor Series, um den nächsten Wrestler auszuwählen.

ÜBERSICHTSTABELLE

	B	A	X	Y
BEIDE WRESTLER STEHEN	schlag	kick	Festhalten des Gegners	laufen
WENN DU FESTGEHALTEN WIRST	bodyslam	headbutt	suplex	Y gefolgt von A: laufen, Flying Dropkick
DEIN GEGNER IST UNTEN	elbowdrop	stampfen	pin-chance Gegner hochziehen	Y gefolgt von B: flying elbowdrop
DEIN GEGNER LÄUFT DICH ZU	hiptoss	flying dropkick	clothesline	laufen
DEIN WRESTLER IST IN DEINE ECKE	auswechseln	auswechseln		

	OBEN oder UNTEN	ANDERE TASTE	Beitritts TASTE Wiederholt Drücke
DEIN WRESTLER IST AUF DER MATTE	rollen	aufstehen	
DEIN WRESTLER WIRD UNTEN GEHALTEN (PIN)			treten

	Den Ring Verlassen RICHTUNGSTASTE LINKS ODER RECHTS gefolgt von TASTE Y	Den Ring Betreten RICHTUNGSTASTE LINKS ODER RECHTS
WENN EIN WRESTLER AUS DEM RING GEWORFEN WURDE	zu den Seilen gehen, den Ring verlassen	zu den Seilen gehen, den Ring automatisch betreten

	RICHTUNGSTASTE OBEN, RECHTS oder
DEIN GEGNER IST AUF DER MATTE	zur oberen Hälfte des Rings gehen, automatisch auf einen Eckpfosten klettern

	RICHTUNGSTASTE UNTEN	Andere TASTE
DEIN WRESTLER STEHT AUF DEM ECKPFOSTEN	zur oberen Ringhälfte gehen, automatisch auf den Eckpfosten klettern.	flying legdrop

STRATEGIEN FÜR DEN RING

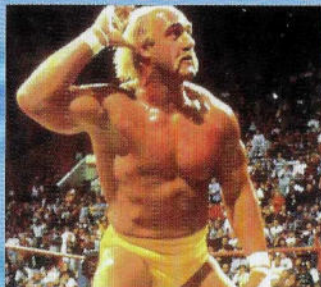
- 1) Behalte die Energieleisten im Auge. Sollte Deine Energie zu sehr absinken, kämpfe defensiv. Wenn die Energie Deines Gegners nachläßt, versuche einen Pin.
- 2) Lenke Deinen Gegner ab, indem Du verschiedene Bewegungen und Techniken kombinierst. Laß einem Suplex einen Stampfer folgen, oder probiere einen Slam, ziehe den Gegner wieder hoch, und bringe einen weiteren Slam an. Gib Deinem Gegner keine Zeit zur Abwehr.
- 3) Bevor Du zu einem Sprung ansetzt, mußt Du folgendes bedenken: Dein Gegner muß auf der Matte liegen und sich im Sprungbereich befinden. Eine Fehllandung könnte sehr unangenehm werden.
- 4) Bei Kämpfen im Tag Team und im Modus "Survivor Series" muß immer ein frischer Mann im Ring sein.

DAS PUBLIKUM WARTET

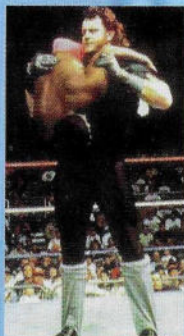
Das Publikum um den Ring und Millionen von Fans zu Hause vor dem Fernseher warten auf den Gong. Die Scheinwerfer beleuchten die Mitte des Rings; in nur wenigen Augenblicken werden Du und Dein Gegner hier im spannendsten Wettkampf der Sportgeschichte gegeneinander antreten. Du bist einer von 10 brillanten Kämpfern, die absolute Crème de la Crème der World Wrestling Federation. Du kämpfst nicht nur, um zu siegen, nein, Dein Stolz verlangt es. Du weißt, daß Du die Kräfte und die Geschicklichkeit besitzt, um Deinen Gegner zu bezwingen. Und Du bist fest entschlossen, dies auch zu tun.

Da, der Gong! Die Menge brüllt! Dein Adrenalinspiegel steigt und steigt! Der Kampf kann beginnen! Auf in den Ring, und zeige der Welt, was Du bereits im Innersten spürst... daß Du der BESTE in der WWF bist!

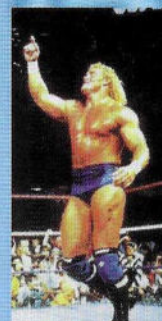
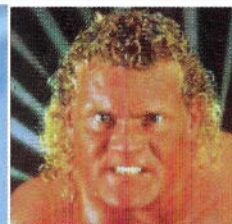
VORSTELLUNG DER SUPER STARS



Es gibt in der Welt des Wrestling wohl kaum etwas so Beeindruckendes wie den "Hulkster", wenn er sich seinen Weg zum Ring bahnt. Als beliebtester Wrestler in der Wrestlinggeschichte war Hogan bereits viermal WWF-Champion. Die "Hulkamaniacs" - so nennen sich seine zahlreichen Fans - haben ihm zu ungeahntem Erfolg verholfen, nicht nur im Ring, sondern auch auf der Leinwand. Er hat in Leinwandhits wie "No Holds Barred", "Rocky III" und "Suburban Commando" mitgespielt.

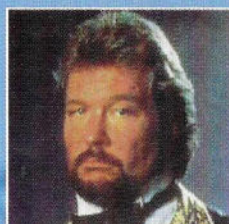
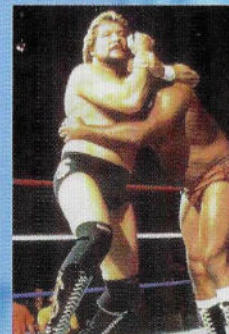
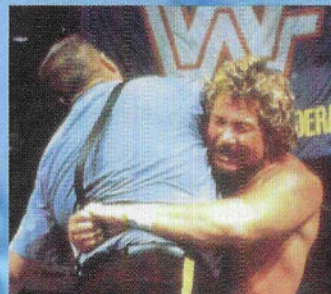


Er wird vom extravaganten Paul Bearer gemanagt und ist fasziniert oder gar besessen vom Tod. Man hat ihn Gegner angreifen und in Särge einschließen sehen, manchmal stopft er sie auch Leichensäcke. Trotz solch schockierender Aktivitäten und seiner geschmacklosen Vorliebe für Friedhöfe und Begräbnisse, bleibt der Undertaker ein mächtiger und entschlossener Gegner im Ring.



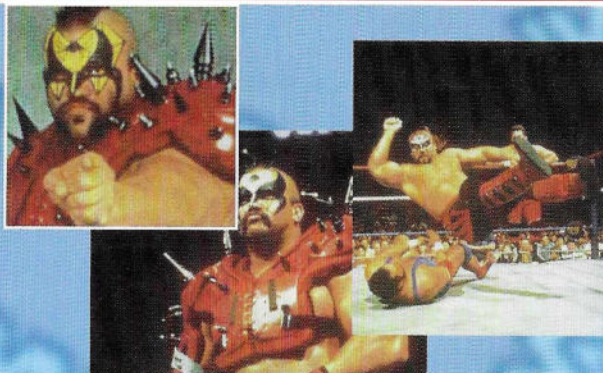
Wenn Sid vor einem Kampf laut verkündet "der Gerechtigkeit (Justice) wird genüge getan", wünscht man sich nicht an die Stelle seines Gegners. Justice hat einen eindrucksvollen, muskelbepackten Körper, das Ergebnis des täglichen Trainings, das ihn ganz nach oben in die Riege der stärksten Männer in der WWF gebracht hat. Seine beeindruckenden Muskeln ermöglichen ihm einen Angriff, der genauso kraftvoll ist wie sein Körper.

Der Million Dollar Man ist ohne Zweifel der reichste Kämpfer der WWF, und er verwendet seinen Reichtum häufig zur Förderung seiner eigenen Karriere. (Es wird gemunkelt, daß er schon Jurys und Ringrichter bestochen haben soll.) Das deckt sich jedenfalls mit seinem Lieblingsspruch „Jeder hat seinen Preis“. DiBiase kennt diesen Preis und bezahlt ihn auch. Er hat keine Freunde und ist ein gnadenloser Taktiker, der sich oft mit zweifelhaften Methoden zum Sieg mogelt. Mit seiner arroganten und unausstehlichen Art hat er sich mittlerweile seinen Platz im Medienzirkus um die Reichen und Berühmten erkämpft.



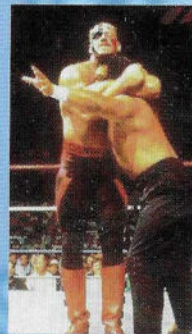
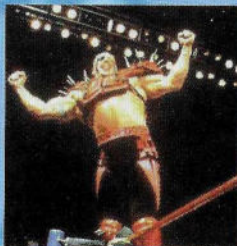
ANIMAL

187 cm, 118 kg



Wie sein Partner Hawk in der Legion of Doom ist auch Animal auf den Straßen von Chicago aufgewachsen. Sein unglaublich starker Oberkörper erlaubt ihm einen Angriff, dem nur wenige Gegner widerstehen können. Trotz dieser Kräfte ist seine wütende Hartnäckigkeit wahrscheinlich noch gefährlicher: Wenn er einmal einen Gegner angreift, läßt er nicht locker, bis er diesen bezwungen hat.

Hawk ist die andere Hälfte der Legion of Doom. Auch er ist - wie Animal - ein furchtloser Kämpfer, der seine Gegner gerne mit Hilfe von Clotheslines besiegt. Diese Taktik kann tödlich sein, wenn der Körper des Gegners durch den Ring geschleudert wird. Unkontrollierte Zerstörungswut beschreibt Hawks Stil am besten. Jede seiner Bewegungen ist aggressiv und geladen. Wenn er einen Gegner vor Schmerz aufschreien hört, reagiert Hawk meistens mit einem Ausruf wie: "Oooh, was für ein irres Feeling!". Dieser Hüne hat sichtlich Spaß am Wrestling.

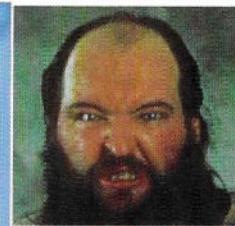
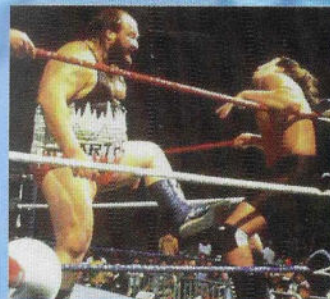


208 cm, 148 kg

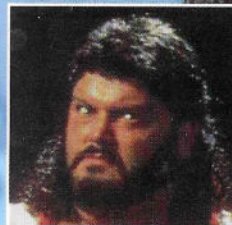
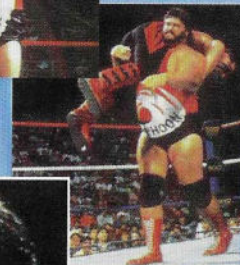
HAWK

187 cm, 193 kg

EARTHQUAKE



Einer der beiden Natural Disasters (neben Typhoon) ist Earthquake. Er ist ein wahrer Berg von einem Mann und schüchtert durch seine bloße physische Präsenz seine Gegner bereits ein. Sein „Earthquake Splash“, in dem er seine gesamten 193 kg auf die Brust des Gegners niederdonnern läßt, ist eine fatale Strategie, mit der er Hulk Hogan einmal für sechs Monate außer Gefecht gesetzt hat. Bei Earthquake kämpft man sozusagen mit zwei Männern auf einmal.

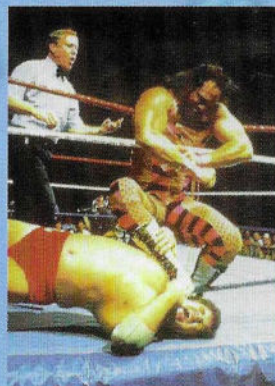
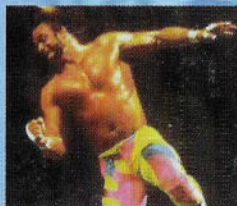
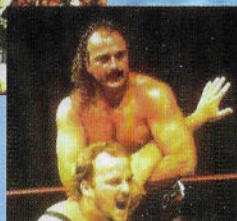
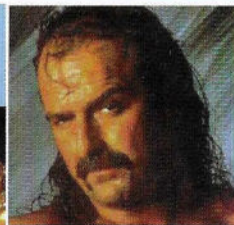


Dieser Koloß, die andere Hälfte der Natural Disasters, nimmt seinen Namen sehr ernst. Jedes Mal, wenn er den Ring betritt, naht tatsächlich eine Naturkatastrophe heran. Typhoon ist so unerbittlich wie der Sturm, dessen Namen er trägt, und hinterläßt oft genauso viel Schaden. "Es gibt keine Vorsichtsmaßnahmen, die vor einem Typhoon schützen können", sagt er. Kluge Männer hören auf diese Warnung.

184 cm, 162 kg

TYPHOON

"Snake" - die Schlange - macht seinem Namen alle Ehre. Still und geheimnisvoll gleitet Roberts durch die WWF-Ränge; wie die tödliche Kobra, wickelt er sich um seine Opfer. Man weiß nie, wann er zuschlägt, aber wenn es geschieht, dann mit fataler Präzision. Er besitzt die bemerkenswerte Eigenschaft, genauso gut einstecken wie austreten zu können. Seine beliebteste Taktik, DDT, ist die wohl gefürchtetste in der WWF. Wenn Snake angegriffen wird, reagiert er nur gereizt und wird zur tödlichen Bedrohung.



Der Macho Man ist sicherlich eine der schillerndsten Figuren der WWF, aber auch eine der gefährlichsten. Er wird häufig von Elisabeth, seiner schönen Ehefrau und Managerin, begleitet. Sein Stil im Ring ist eine Mischung aus ausgeklügelter Taktik, imponierender Haltung und geschickter Wurf- und Hebeltechnik. Seine gewagten Sprünge vom Eckpfosten haben Millionen von Fans beeindruckt - und zur Niederlage Hunderter frustrierter Gegner geführt.

PRENEZ L'ACTION A BRAS LE CORPS

Avez-vous jamais rêvé d'être Hulk Hogan, de tirer votre inspiration des acclamations de milliers de fans pendant que vous faites face à la puissance toute en muscles de l'impressionnant Undertaker?

Avez-vous jamais rêvé d'être membre de la Legion of Doom, d'aplatir un adversaire comme Earthquake ou Typhoon des Natural Disasters, d'une corde à linge explosive ou d'un coup tombé de précision?

Avez-vous jamais imaginé posséder la redoutable puissance de Sid Justice ou de Randy "Macho Man" Savage, l'esprit froid et calculateur de Jake "the Snake" Roberts de "Million Dollar Man" Ted DiBiase?

Aujourd'hui, avec **WWF Super WrestleMania**, vos rêves deviennent réalité. Vous tenez maintenant au creux de votre main toute la puissance, tout le talent des 10 plus grands catcheurs à avoir jamais posé le pied sur le ring de la WWF. Vous pouvez devenir qui vous voulez et mesurer vos compétences de lutteur contre les meilleurs athlètes que compte le monde aujourd'hui!

Dans le rôle de "Macho Man" Randy Savage, vous pouvez jeter votre adversaire du ring vers le sol de l'arène, grimper sur le tirant des cordes et asséner un lancer de jambe volant punitif. Dans celui de l'immortel "Hulkster", vous pouvez contrôler la "Hulkmania"... la plus grande force du monde du catch. Vous pouvez engager une compétition à un contre un contre l'ordinateur ou un ami. Vous pouvez contrôler deux catcheurs dans une compétition par élimination. Ou encore, relever le défi ultime: la série Survivor par équipes de quatre! Quelle que soit la manière dont vous décidez de jouer, vous entendrez tous les sons, vous verrez toutes les vues, ressentirez toutes les sensations de la guerre du ring, comme vous ne l'avez jamais vécue. Préparez-vous à pénétrer dans une nouvelle dimension de la lutte sur ring. Préparez-vous à **WWF Super WrestleMania**.

AVANT LE GONG DE DEBUT DE MATCH

CHARGEMENT

- 1) Vérifiez que votre appareil est bien ETEINT.
- 2) Insérez votre cartouche de jeu **WWF Super WrestleMania** comme décrit dans le manuel de votre Super Nintendo Entertainment System™.
- 3) Allumez l'appareil. Lorsque l'écran titre **WWF Super WrestleMania** apparaît, appuyez sur la TOUCHE START de votre manette.



WWF Super WrestleMania vous permet de jouer d'une douzaine de façons différentes: un ou deux joueurs peuvent participer à trois formats de matches différents, selon trois niveaux de difficulté.

Après avoir chargé votre cartouche de jeu et appuyé sur la TOUCHE START, vous verrez apparaître le premier écran de sélection. Utilisez les flèches HAUT et BAS du CONTROL PAD pour effectuer votre choix.

PREMIER ECRAN DE SELECTION - Choisissez entre les modes de jeu 1 ou 2 joueurs.

DEUXIEME ECRAN DE SELECTION - Choisissez un type de match parmi les 3 proposés:

- a) Un contre un ("One-on-one")
- b) Par équipe de deux ("Tag Team")
- c) Série Survivor (quatre contre quatre)

TROISIEME ECRAN DE SELECTION - Choisissez un niveau de difficulté parmi les 3 proposés (uniquement en mode un contre un):

- a) Facile ("Easy")
- b) Moyen ("Medium")
- c) Difficile ("Hard")

Une fois vos trois choix effectués, il ne vous reste plus qu'à choisir le (ou les) catcheur(s) dont vous souhaitez tenir le rôle.

SELECTION DE VOS CATCHEURS

L'ordinateur vous demandera maintenant de choisir votre, ou vos, catcheur(s) - ou bien, dans le cas de la série Survivor, un capitaine.

Au moyen des FLECHES DU CONTROL PAD, faites défiler les 10 catcheurs proposés. Lorsque vous êtes prêt à valider votre choix, appuyez sur la touche X, Y, A ou B.

Le nombre de catcheurs à sélectionner dépend du type de jeu que vous avez choisi:

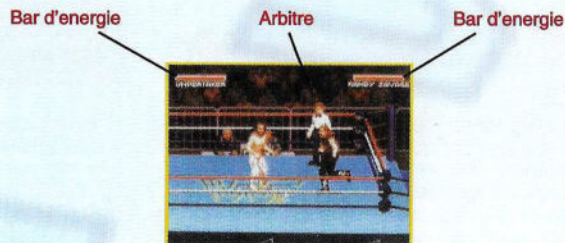
MODE UN JOUEUR - vous sélectionnez votre catcheur, l'ordinateur choisira son adversaire.

MATCH PAR EQUIPES DE DEUX - vous sélectionnez vos deux catcheurs, l'ordinateur choisira l'équipe adverse.

SERIE SURVIVOR - vous sélectionnez vos quatre catcheurs, l'ordinateur choisira leurs adversaires.

LE MATCH

L'illustration suivante est tirée de l'écran de ring standard. La légende vous indique les éléments auxquels vous devrez prêter attention. Servez-vous des FLECHES DU CONTROL PAD pour déplacer votre catcheur autour du ring, et combinez ces mouvements avec certaines autres commandes pour lui permettre de réaliser tout son potentiel de Superstar WWF.



MOUVEMENTS ET MANŒUVRES

LORSQUE LES DEUX CATCHEURS SONT DEBOUT:

B TOUCHE
punch



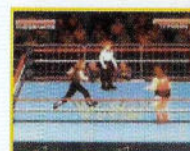
A TOUCHE
coup de pied



X TOUCHE
faire un prise à l'adversaire



Y TOUCHE
course



Y TOUCHE
A TOUCHE
*suivie de
course, coup
tombé volant*



LORSQUE VOUS ETES AU MILIEU D'UNE PRISE:

(et lorsque vous avez l'avantage... votre catcheur est penché vers l'avant)

REMARQUE: pour prendre l'avantage, appuyez constamment sur la touche correspondant au mouvement que vous souhaitez effectuer.

B TOUCHE
bodyslam



A TOUCHE
coup de tête



X TOUCHE
suplex



Y TOUCHE
pour pousser l'adversaire dans les cordes



REMARQUE: si vous parvenez à bloquer votre adversaire près des cordes et à prendre l'avantage, appuyez sur la TOUCHE Y et vous le balancerez hors du ring. voir l'ACTION DEBORDE DU RING, page 7.

POUR ASSEOIR VOTRE AVANTAGE

B TOUCHE
coup de coude
tombé



A TOUCHE
piétinement



X TOUCHE
tentative d'immobilisation (positionnez votre catcheur à hauteur de la taille de son adversaire tout en appuyant sur la touche X)



Y TOUCHE
suivie de
B TOUCHE
coup de coude volant (appuyez sur la TOUCHE Y pour traverser le ring en courant, puis, en arrivant à l'endroit où votre adversaire est couché sur le tapis, appuyez sur la TOUCHE B). Ce mouvement peut également s'effectuer en dehors des cordes.



X TOUCHE
pour relever votre adversaire en le tirant (placez votre catcheur à côté de la tête de son adversaire en appuyant sur la TOUCHE X)



REMARQUE: une fois que vous avez immobilisé votre adversaire, appuyez de façon répétée sur N'IMPORTE QUELLE TOUCHE de votre manette pour le maintenir cloué.

POUR ASSEOIR VOTRE AVANTAGE

...ET TENTER L'IMMOBILISATION:

FLECHE GAUCHE
ou DROITE DU
CONTROL PAD



X suivie par
TOUCHE
marche sur les
cordes, sortie du ring

FLECHE
GAUCHE ou
DROITE DU
CONTROL PAD
marche sur les
cordes et entrée
automatique sur le ring



REMARQUE: vous ne pouvez entrer et sortir que par les côtés, pas par devant.

LE JEU DEFENSIF

LORSQUE VOTRE ADVERSAIRE ARRIVE SUR VOUS EN COURANT:

B TOUCHE
coup de hanche



A TOUCHE
coup de hanche



X TOUCHE
corde à linge



Y TOUCHE
course



REMARQUE: si vous assénez un coup de hanche à votre adversaire à proximité des cordes, vous l'éjecterez du ring. Voir L'ACTION DEBORDE DU RING, page 7.

LORSQUE VOTRE CATCHEUR EST AU TAPIS:

FLECHE HAUT ou
BAS DU CONTROL
PAD
rouler



N'IMPORTE
QUELLE
AUTRE
TOUCHE
se relever



LORSQUE VOTRE CATCHEUR EST IMMOBILISE

Appuyez sur N'IMPORTE QUELLE TOUCHE pour donner des coups de pieds répétés (s'il vous reste assez d'énergie).



REMARQUE: lors d'un jeu par équipe ou d'une série Survivor, votre coéquipier peut entrer dans le ring pour vous aider. Dans ce cas, vous contrôlez votre coéquipier, et non plus le catcheur immobilisé.

POUR ATTIRER VOTRE ADVERSAIRE DANS LE COIN

FLECHES HAUT, GAUCHE ET DROITE DU
CONTROL PAD

*Marcher vers la partie supérieure du ring jusqu'au coin, et
grimper automatiquement sur le tirant des cordes*



**LORSQUE VOTRE ADVERSAIRE SE TROUVE SUR
LE TIRANT DES CORDES:**

FLECHE DU
CONTROL PAD
VERS LE BAS
descendre



N'IMPORTE
QUELLE AUTRE
TOUCHE
*coup de coude
volant (même si
votre adversaire
se trouve en dehors du ring)*



REMARQUE: Vous pouvez uniquement grimper sur les tirants des cordes situés en haut du ring, pas sur ceux du bas.

POUR EFFECTUER UN TAG LORSQUE VOTRE CATCHEUR SE TROUVE DANS UN COIN:

B BUTTON
ou
Y BUTTON
tag



REMARQUE: dans un match de série Survivor, utilisez la TOUCHE DE SELECTION pour choisir le catcheur qui doit prendre la relève.

TABLEAU RECAPITULATIF

	B	A	X	Y
LES DEUX CATCHEURS SONT DEBOUTS	<i>punch</i>	<i>coup de pied</i>	<i>faire une prise à l'adversaire</i>	<i>course</i>
				<i>Y suivi de A: course, coup de pied tombé volant</i>
EN POSITION DE BLOCAGE	<i>bodyslam</i>	<i>coup de tête</i>	<i>suplex</i>	<i>pousser votre adversaire dans les cordes</i>
QUAND VOTRE ADVER- SAIRE EST A TERRE	<i>coup de coude tombé</i>	<i>piétinement</i>	<i>tentative d'immobilisation relever votre adversaire en tirant</i>	<i>Y suivi de B: coup de coude tombé volant</i>
QUAND VOTRE ADVER- SAIRE COURT VERS VOUS	<i>coup de hanche</i>	<i>coup de pied</i>	<i>corde à linge</i>	<i>course</i>
QUAND VOTRE CATCHEUR EST DANS VOTRE COIN	<i>tag</i>	<i>tag</i>		

	HAUT ou BAS	N'importe quelle AUTRE TOUCHE	N'importe quelle AUTRE TOUCHE de façon répétitive
VOTRE CATCHEUR EST SUR LE TAPIS	<i>routier</i>	<i>se relever</i>	
VOTRE CATCHEUR EST IMMOBILISE			<i>coup de pied</i>

Pour quitter le ring
**FLECHE GAUCHE ou DROITE
du CONTROL PAD,**
suivie par **TOUCHE Y**

Pour entrer dans le ring
**FLECHE GAUCHE ou DROITE du
CONTROL PAD**

QUAND L'UN DES CATCHEURS A ETE EJECTE DU RING	<i>marche sur les cordes, sortie dans le ring</i>	<i>marche sur les cordes, entrée automatique dans le ring</i>
---	---	---

**FLECHES DU CONTROL PAD
HAUT, GAUCHE ou DROIT**

QUAND VOTRE ADVERSAIRE EST AU TAPIS	<i>marcher vers la partie supérieure du ring jusqu'au coin, grimper automatiquement sur le tirant des cordes</i>
--	--

**FLECHE DU CONTROL
vers le BAS**

**N'importe quelle
AUTRE TOUCHE**

QUAND VOTRE CATC- CHEUR EST SUR LE TIRANT DES CORDES	<i>marcher vers la partie supérieure du ring jusqu'au coin, grimper automatiquement sur le tirant des cordes</i>	<i>tombé de jambe volant</i>
--	--	------------------------------

LES STRATEGIES DU RING

- 1) Gardez l'œil sur les barres d'énergie. Si votre niveau est trop bas, pratiquez un jeu défensif. Lorsque le niveau de votre adversaire est bas, tentez de le clouer au sol.
- 2) Essayez de prendre votre adversaire par surprise en enchaînant vos mouvements et vos manœuvres. Faites suivre un suplex par un piétinement ou deux ou jetez votre adversaire au sol, relevez-le pour le replaquer au sol immédiatement. Ne lui laissez pas le temps d'organiser sa défense.
- 3) Avant de lancer une "attaque aérienne", rappelez-vous bien de ces deux conditions: votre adversaire doit être au tapis, et il doit être à portée de votre saut. Si vous tombez à côté, lui ne vous loupera pas.
- 4) Lors des matchs par équipes et des séries Survivor, conservez toujours un joueur frais sur le ring.

LA FOULE VOUS ATTEND

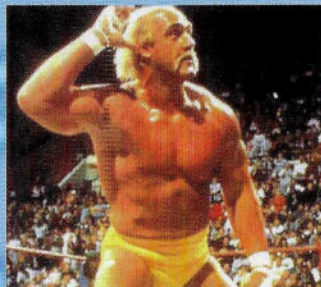
La foule innombrable qui se presse, debout dans l'arène, et les millions de fans devant leurs téléviseurs n'attendent qu'une seule chose: le gong de début du match. Les projecteurs sont tous braqués sur le centre du ring où, dans quelques instants, vous et votre adversaire allez vous engager dans la plus éprouvante compétition du monde du sport. Vous êtes l'un des 10 catcheurs les plus redoutables de la planète, l'élite de la World Wrestling Federation. Vous allez vous battre, non seulement pour remporter la victoire, mais également parce qu'il y va de votre fierté personnelle. Vous savez que vous êtes assez fort pour vaincre votre adversaire, et vous avez la détermination nécessaire pour mener à bien votre objectif.

Et voici le gong! La foule hurle de plaisir! Votre adrénaline ne fait qu'un tour! Le match commence! Foncez sur ce ring et prouvez au monde ce que vous savez déjà au plus profond de votre cœur... que vous ETES le meilleur catcheur de la WWF!

PROFIL DES SUPERSTARS

HULK HOGAN

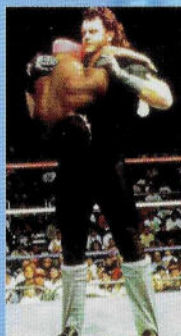
2.03m, 137kg



Peu de catcheurs sont aussi impressionnants que "Hulkster" lorsqu'il monte sur le ring. Hogan, l'athlète le plus populaire de toute l'histoire du catch, a remporté quatre fois le titre de champion de la WWF. Ses légions de fans, la "Hulkmania"...lui ont assuré un succès sans précédent, non seulement sur le ring, mais également au cinéma, où il a participé à de nombreux films à succès tels que "NO HOLDS BARRED", "ROCKY III" et "SUBURBAN COMMANDO".



UNDERTAKER



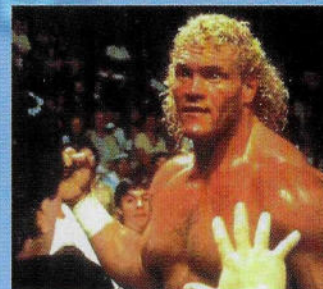
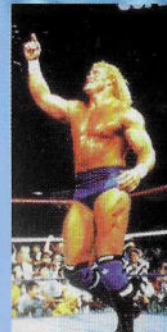
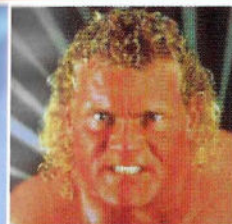
The Undertaker, qui a pour manager le macabre et bizarre Paul Bearer, entretient une étrange fascination (certains appelleront cela une obsession) pour la mort. Il est, en fait, arrivé qu'il prenne ses adversaires en embuscade pour les enfermer dans des cercueils ou des housses pour cadavres. En dépit de ces activités quelque peu choquantes et de son penchant de mauvais goût pour les cimetières et les morgues, The Undertaker demeure un adversaire, puissant, déterminé et redoutable sur le ring.



1.98m, 118kg

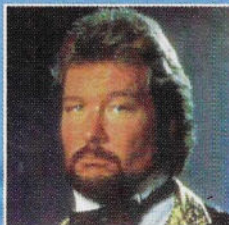
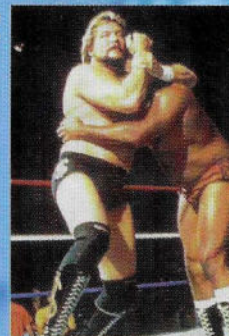
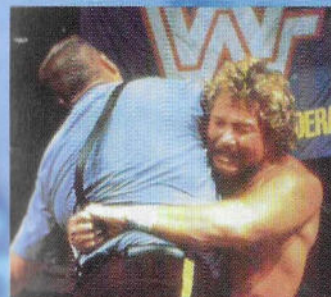
1.98m, 126kg

SID JUSTICE



Lorsque Sid réclame au début du match que "justice soit faite", mieux vaut ne pas se trouver en face de lui! Justice possède un corps d'athlète taillé au burin, fruit d'un programme d'exercice quotidien qui l'a catapulté au premier rang des hommes les plus puissants de la WWF. Sa formidable musculature lui permet de lancer des attaques en puissance qui sont tout aussi impressionnantes que son corps d'athlète.

Le "Million Dollar Man" est sans conteste l'athlète le plus riche de la WWF; il met d'ailleurs souvent cette richesse à profit pour avantager sa propre carrière (au point, disent certains, d'acheter les arbitres et les officiels). Tout ceci pour ne pas démentir sa maxime favorite: "tout le monde a un prix". DiBiase s'arrange pour connaître ce prix et le payer. Tacticien hors pair sur le ring, il sait souvent trouver des raccourcis qui le mènent directement à la victoire. Odieux et arrogant, il est apparu dans le magazine "LIFESTYLE of the RICH and FAMOUS".

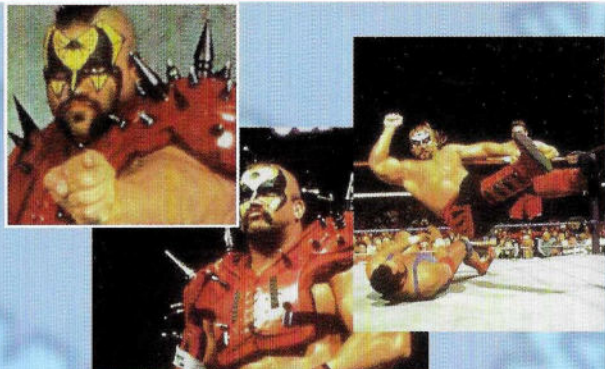


1.90m, 118kg

TED DI BIASE

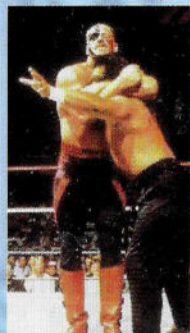
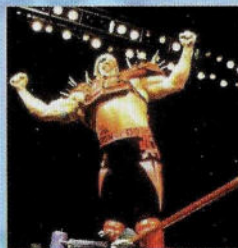
ANIMAL

1.88m, 219kg



Tout comme Hawk, son partenaire de la Legion of Doom, Animal a connu dans sa jeunesse la rude vie des rues de Chicago. L'incroyable force de son torse lui permet d'asséner des attaques en puissance auxquelles peu d'adversaires sont capables de résister. Malgré cette force, le principal atout d'Animal demeure son implacable férocité: une fois qu'il engage son attaque contre un adversaire, il ne lâche pas prise avant de l'avoir amené jusqu'à la soumission.

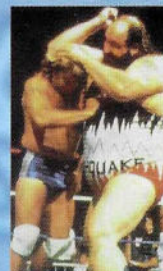
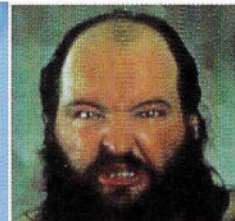
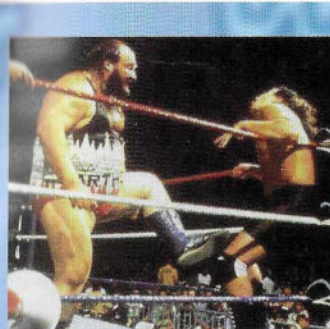
Hawk, l'autre membre de la Legion of Doom (avec Animal), est un bagarreur qui apprécie particulièrement l'emploi de la corde à linge, une manœuvre assez puissante pour briser le cou de l'adversaire en l'envoyant tourner sur le tapis. Son style de combat: la destruction incontrôlée; il exécute tous ses mouvements avec un petit "plus": lorsqu'il entend son adversaire hurler de douleur, Hawk aime à s'écrier: "poooooh, what a rush!" (dis-donc, t'es pressé?). Il ne fait aucun doute que ce géant adore faire souffrir.



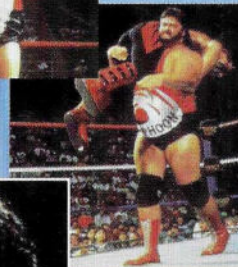
2.09m, 149kg

HAWK

1.88m, 194kg



Earthquake, qui est l'un des Natural Disasters (avec Typhoon) est une véritable montagne humaine. Sa seule présence physique suffit à intimider bien des adversaires. Sa spécialité, l'"Earthquake Splash", avec laquelle il écrase de ses 194 kg la cage thoracique de l'adversaire, constitue une formidable arme de destruction; même le grand Hulk Hogan a dû rester six mois sur la touche après un combat contre lui. Lutter contre Earthquake revient à "se battre contre deux hommes à la fois".



Cette masse imposante qui constitue la deuxième moitié des Natural Disasters, mérite bien son nom. Dès qu'il monte sur le ring, c'est un véritable désastre... pour son adversaire! Typhoon est tout aussi acharné dans ses attaques que le cyclone duquel il tire son nom... et il est souvent bien plus dévastateur. Comme il le dit lui-même "aucune précaution d'urgence ne vous met à l'abri du Typhoon". Un avertissement que seuls les fous ignorent.

1.82, 162kg

EARTHQUAKE

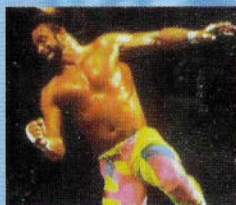
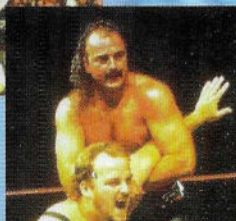
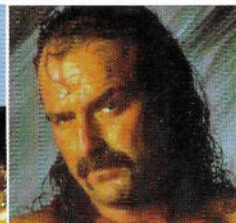
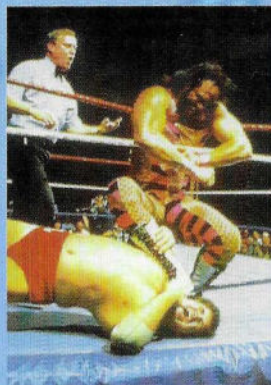
TYPHOON

RANDY SAVAGE

JAKE ROBERTS

1.83m, 112kg

"The Snake" mérite bien son surnom. Rapide et mystérieux, Roberts se faufile dans les rangs de la WWF comme le cobra vénéneux qu'il enroule autour de ses adversaires vaincus. On se sait jamais quand il va frapper, mais sa précision est aussi fulgurante qu'un poison. Il se vante de sa remarquable capacité à supporter les coups et à les asséner avec une même constance. Son mouvement favori, le DDT, est l'un des plus redoutables de la WWF. Attaquez "The Snake" et vous ne parviendrez à rien d'autre qu'à le mettre hors de lui et à renforcer sa détermination à vous mordre.



"Macho Man" a beau être l'un des personnages les plus pittoresques de la WWF, il est également l'un des plus dangereux. Souvent accompagné par son adorable femme et manager, Elisabeth, Savage fait preuve d'un style de combat qui allie à la fois stratégie scientifique, combat de rue et techniques aériennes. Ses sauts hardis depuis le tirant des cordes supérieur ont impressionné des millions de fans et entraîné la déconfiture de centaines d'adversaires frustrés.

1.84m, 137kg

NOTES

NOTIZEN

NOTES