

SNSP-ZW-EUR

CAPCOM

SATURDAY NIGHT

SLAMMASTERS



CAPCOM

INSTRUCTION BOOKLET





SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

CAPCOM EUROPE GMBH
Heltorferstr. 18 40472 Düsseldorf

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON




Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar deze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidå tåmå tåto

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,  AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

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 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. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ 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 GEKÄUFT 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.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÅR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTDI EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÅMÅ TÅRRA VÅKUUTTAA, ETTÅ NINTENDO ON HYVÅKSYNTT TÅMÅNTTUOTTEN LÅADUN. TÅRKISTÅ AINÅ TÅMÅ TÅRRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÅ JÅ MUITÅ TÅRVIKKEITÅ, JOTTÅ SAAT VÅRMÅSTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVÅ TUOTTEITÅ.



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 BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELCASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÅS NÕGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÅRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÅNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPÅKETET ELLER TILLBEHÕR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÅYTTÕÅ.

TABLE OF CONTENTS

| | |
|------------------------------------|----|
| GETTING STARTED | 4 |
| OPTION MODE | 5 |
| CONTROLLING YOUR SLAM MASTER | 6 |
| OFFICIAL CWA RULES | 10 |
| SATURDAY NIGHT! | 11 |
| SINGLE MATCH MODE | 12 |
| TEAM BATTLE ROYAL | 13 |
| THE SLAM MASTERS | 15 |
| FIGHTING TACTICS | 20 |

GETTING STARTED

ONE: Set up your Super Nintendo Entertainment System and plug in a controller. For a two-player game, plug in a second controller. For a multi-player game, you must use a multi-player adaptor. See "TEAM BATTLE ROYAL" for more on multi-player games.

TWO: Insert your **SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS** game pak into your Super Nintendo Entertainment System and turn the power on. The title screen will appear after the CAPCOM logo.

THREE: A demonstration game will begin if you do not select any options. This will give you an idea of how the game is played. To return to the title screen, press the START button. NOTE: In order to recreate the feel and animation of the arcade version, the black strips at the top and bottom of the screen are normal.

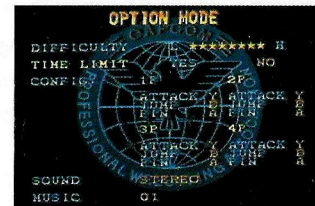
FOUR: When the title screen appears, you will have two options: GAME START and OPTION MODE. Move the cursor to the option you wish to select and press the START button. For an explanation of the OPTION MODE, see the next section. To start the game, move the cursor to GAME START and press the START button.

FIVE: The GAME MODE SELECT screen will appear with two options: SINGLE MATCH and TEAM BATTLE ROYAL. For an explanation of these two modes of play see their respective sections in this manual. To play a game, choose which type of game you want to play and press the START button.

SIX: To end the game at any time, simply turn off the power on your Super Nintendo Entertainment System and remove the game pak. Make sure to replace the plastic cover on your **SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS** game pak.

OPTION MODE

The Option Mode allows you to change some basic features in the game. From the title screen, move the cursor to OPTION MODE and press START. Press the control pad Up or Down to highlight the option you want to adjust.



DIFFICULTY: The default difficulty level is set at 4 stars, but you may adjust the number by pressing Left or Right on the control pad. The more stars that appear means a more difficult game. The hardest game has 8 stars, while the easiest has 1 star.

TIME LIMIT: You can choose to have a time limit of 3 minutes for your matches or no time limit at all. Press Left or Right on the control pad to choose YES for a time limit or NO for no time limit.

CONFIGURATION: There are default settings for the three button functions for this game but you may change the functions of the buttons in any manner you choose. You will see the functions for four players since this is the maximum number of players you can have in SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS. Each player's functions can only be adjusted with the corresponding control pad number. Press the control pad Up or Down to choose which function to adjust, then press the control pad Left or Right to select a new button to use for the corresponding function. Here are the default settings:

ATTACK Y JUMP B PIN A

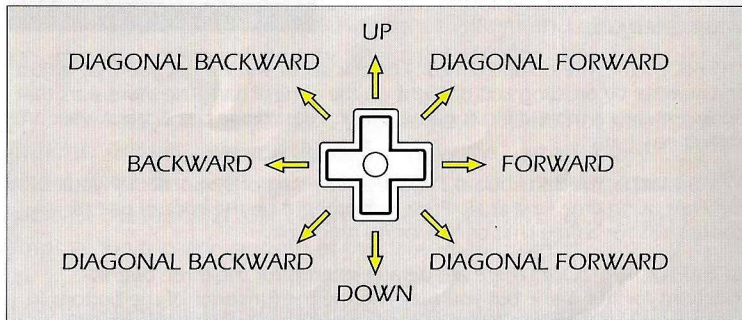
SOUND: This allows you to adjust the sound on your game pak from STEREO to MONAURAL depending on the capabilities of your TV or monitor. Press Left or Right to choose either feature.

MUSIC: Use this feature just to hear the music used in the game. Press Left or Right on the control pad to change the number of the theme, then press the Y button to hear the theme.

CONTROLLING YOUR SLAM MASTER

BASIC MOVEMENTS

The controls for **SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS** use all eight directions on the Super Nintendo controller and three buttons. The diagram below shows the basic control pad positions used in the game.



Important Note: The diagram shows the control pad positions for a player facing to the right. The controls are reversed when facing to the left.

- FORWARD** Used to walk forward
- DIAGONAL FORWARD** Used to walk forward in a corresponding diagonal direction
- UP** Used to walk toward the top of the ring
- DOWN** Used to walk toward the bottom of the ring
- BACKWARD** Used to walk backward
- DIAGONAL BACKWARD** Used to walk backward in a corresponding diagonal direction

CONTROLLING YOUR SLAM MASTER, CONT.

OTHER MOVES

These moves are basic special moves that can be performed by all characters using the same combinations.

Default settings:

Attack by kicking
or punching
Jump
Run

Y button
B button
Press forward
twice



How to grab: Press control pad toward enemy and then press Attack. After the grab move quickly execute your next move.



Slams and throws: After the grab use control pad and buttons to execute throws, super slam techniques, pins, etc. Different moves are available from standing in front or back of your opponent, so try different combinations.

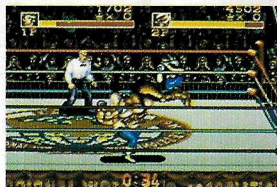


Shake outs and reversals: When grabbed or pinned, quickly press all three buttons and shake the control pad forward and backward rapidly. If you are out of energy, you cannot kick out of a pin!

CONTROLLING YOUR SLAM MASTER, CONT.

Pin attempts/flip face up: If opponent is lying face up, stand near him and press Pin button. To flip the opponent who is lying face down, press Pin to flip him over and then Pin him down!

Special pins/Give-up holds: After grabbing your opponent, a combination of control pad motion and the attack button will either perform a special move where the opponent is pinned or your Slam Master will perform a back-break move where the opponent will be asked to end the pain and Give-up the match. Not all Slam Masters have special pin moves and Give-up holds, so experiment with the controls to determine who has these weapons.



Send opponent running to bounce off the ropes, then attack the opponent: Grab, then press toward rope + attack button.

Climb corner posts and taunt your opponent: Press **▲** twice, then attack button.



CONTROLLING YOUR SLAM MASTER, CONT.

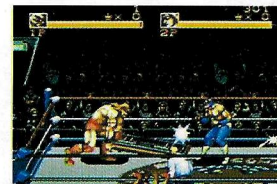
Enter/exit the ring (Single Match only): Stand next to the ropes and rapidly press the control pad in the direction of the ropes.

Jump out of ring: Run toward ropes, jump + attack



Bounce off ropes and attack: Run toward ropes, bounce off ropes, then press attack button.

Grab weapons: Stand above item + attack button.



Stomp or kick opponent while he's down on the mat: Distance determines how you attack opponent, so stand next to opponent's head + attack.

Jump attack a fallen opponent: Jump at fallen opponent and press the attack button.



Hair lift: To lift your fallen opponent by his hair, stand by the enemy's head and press the attack button.

OFFICIAL CWA RULES

A match is won by: Pin, Give-up hold or by Count Out.

A Count Out occurs when a Slam Master remains out of the ring for 20 seconds. A Double Count Out occurs when both Slam Masters are out of the ring for 20 seconds.

In case time runs out, player or team with more energy wins.

There is a 1-minute time extension in case of a draw in Team Battle Royal.

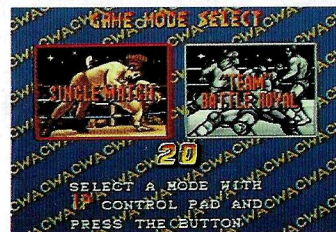
No Contest/Game Over.

All players can lose for the following:

- Single Match: Double Count Out or Time Up with equal energy.
- Team Battle Royal: In case of second draw after the 1-minute time extension, both Slam Masters lose.

SATURDAY NIGHT!

The wrestling world was getting stagnant. The same old match-ups, the same old results; nothing was new and fresh. The fans were getting restless. The great entertainer, CAPCOM, decided to do something to put life back into an ailing sport. CAPCOM issued a challenge to the greatest wrestlers in the world: come prove yourself as the meanest, strongest, most arrogant master ever to rock the ring. The CAPCOM Wrestling Association was born! Only 8 strongmen were crazy enough to show up that Saturday Night. And now they're here to do battle against each other in venues like Los Angeles, New York, Sydney, Tokyo and London. The fans are going to go bonkers. There's never been a more exciting date on a Saturday Night!



SINGLE MATCH MODE

Single Match refers to a match with two Slam Masters in the ring. You can play either a one-player match against the computer or a two-player match. From the Mode Select Screen, highlight Single Match. Then the character select screen will appear. Press START on controller two to play a two-player match.

Move the cursor back and forth then press START to choose your Slam Master. Each Slam Master will have a long yellow energy bar. When you hit your opponent, his energy meter will decrease. Once the energy bar is completely red, the "Pin" message may appear when your opponent hits the mat. Use the Pin button, and if your opponent cannot shake you after the ref counts to three, you win the match. The same goes for your opponent if he pins you.

When playing a one-player game, you will compete in a tournament and will be taken on a tour of the other seven venues. When you win a match, you move on to the next venue. Once you defeat all the other Slam Masters you will face the ultimate challenge; the championship matches against the mysterious CAPCOM Wrestling Association bad boys: Jumbo and Scorpion!

TEAM BATTLE ROYAL

Team Battle Royal is just what it sounds like: instead of being a one-on-one battle like the Single Match, Team Battle Royal has two teams with two Slam Masters each. After you select the Team Battle Royal from the Mode Select screen you will be asked which players will be entering the match. If you want to play a multi-player game, you must plug in a multi-player adaptor.



You can play a one-player game in Team Battle Royal, but you will have to choose your computer teammate. You can be 1P, 2P, 3P or 4P in a one-player game depending on which control pad you use. For a two-player game, you can play a competitive or cooperative game. A cooperative game means the two players must be either 1P and 2P or 3P and 4P. A competitive two-player game will have a computer teammate on both teams.



Three player games are a bit different than any previous game depending on which three control pads are used. If 1P, 3P and 4P are used, then 1P will have a computer teammate. If 2P, 3P and 4P are used, then 2P will have a computer teammate. Should you use 1P, 2P and 3P, then 3P will have a computer teammate. A four-player game will have 1P and 2P as one team and 3P and 4P being the other.

TEAM BATTLE ROYAL, CONT.

In Team Battle Royal you also play a tournament and tour the venues when you play a one-player game or a cooperative two-player game. If you play a competitive two-player game, a three-player game or a four-player game you will play a single match. The team that wins can move on in the tournament against the next computer team, or press the START button on the control pads of the losing team to interrupt the tournament and play another single match. All the Slam Masters are ready to fight in the Team Battle Royal, so select your teams from the 10 masters.

Important Note: If you give up or are pinned during a 1 Player Battle Royal match, the match will automatically stop, a NO CONTEST notice will flash on screen end and both teams will be declared losers. This happens because it would be unfair to have the computer-controlled fighters continue the match and not allow you to participate.

THE SLAM MASTERS

Biff Slamkovich "The Rockin' Russkie"

Height: 6 feet, 4 inches
Weight: 264 pounds
Home Town: Kiev, Russia
Favorite Attack: Head Rocker
Personality Profile: Likes American Heavy Metal



Special Attack: Sonic Fist
Rapidly press Attack button

Super Slam Technique: Head Rocker
Grab, then ▲▼ + Attack button



Gunloc "The Loose Cannon"

Height: 6 feet, 4 inches
Weight: 276 pounds
Home Town: Slam Town, USA
Favorite Attack: Sonic Fist
Personality Profile: Rumored to be related to a famous street fighter



Special Attack: Sonic Fist
Rapidly press Attack button

Super Slam Technique: Gut Crush
Grab, then ▲▼ + Attack button



THE SLAM MASTERS, CONT.

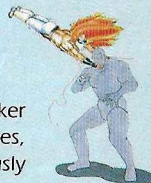
The Great Oni

Height: 6 feet
 Weight: 221 pounds
 Home Town: Osaka, Japan
 Favorite Attack: Neck Wrecker
 Personality Profile: Couldn't cut it in Kabuki, so he took up wrestling



Special Attack: Cyclone Kick Jump + Attack simultaneously

Super Slam Technique: Neck Wrecker
 Grab, rotate control pad 360 degrees, then Jump + Attack simultaneously



Titanic Tim "The Battle Axe"

Height: 7 feet, 9 inches
 Weight: 432 pounds
 Home Town: London, England
 Favorite Attack: Titan Breaker
 Personality Profile: Mistaken for a disco reject, he hates small people



Special Attack: Tsunami
 ◀▶▶▶ + Attack button

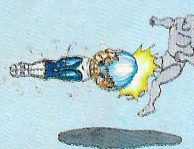
Super Slam Technique: Titan Breaker
 ▶▼▲ + Attack button



THE SLAM MASTERS, CONT.

El Stingray

Height: 5 feet, 6 inches
 Weight: 163 pounds
 Home Town: Acapulco, Mexico
 Favorite Attack: Jalapeno Comet
 Personality Profile: Ultra-macho ladies' man



Special Attack: Jalapeno Comet
 ▼▲▶ + Attack button

Super Slam Technique: Atomic Diver
 Grab, then ▶▼▲ + Attack button



Mike Haggar "The Uncivil Servant"

Height: 6 feet, 7 inches
 Weight: 309 pounds
 Home Town: New York, USA
 Favorite Attack: Spinning Piledriver
 Personality Profile: Former mayor of Metro City, he likes to pound punks.



Special Attack: Spinning Clothesline
 Jump + Attack simultaneously

Super Slam Technique: Spinning Piledriver
 Grab, rotate control pad 360 degrees, then Jump + Attack simultaneously



THE SLAM MASTERS, CONT.

Alexander the Grater

Height: 6 feet, 6 inches
 Weight: 359 pounds
 Home Town: Kentucky, USA
 Favorite Attack: Patty Cake Slap
 Personality Profile: Butcher by day,
 "grater" by night



Special Attack: Patty Cake Slap
 Rapidly press Attack button

Super Slam Technique: Tornado Toss
 Grab, then press $\blacktriangle\blacktriangle$ + Attack



King Rasta "Mon"

Height: 6 feet, 6 inches
 Weight: 331 pounds
 Home Town: Venice Beach, CA
 Favorite Attack: Dread Lock
 Personality Profile: Freaks out if you mess
 with his monkey.



Special Attack: Jungle Fever
 Rapidly press Attack button

Super Slam Technique:
 Dread Lock Drop
 Grab, then press $\blacktriangledown\blacktriangle$ + Attack



THE SLAM MASTERS, CONT.

Jumbo "Flap" Jack

Height: 6 feet, 5 inches
 Weight: 410 pounds
 Home Town: Hoseville, Canada
 Favorite Attack: Pancake Poison
 Personality Profile: Likes to flatten people
 almost as much as he
 likes to eat!



Special Attack:
 Pancake Poison
 $\blacktriangle\blacktriangledown\blacktriangle\blacktriangle$ + Attack button

Super Slam Technique: Pancake Toss
 Grab, then press
 $\blacktriangle\blacktriangle$ + Attack button



The Scorpion

Height: 6 feet, 2 inches
 Weight: 280 pounds
 Home Town: Unknown
 Favorite Attack: Slam Stand
 Personality Profile: Nothing survives the
 Scorpion's sting!



Special Attack:
 Slam Stand
 $\blacktriangledown\blacktriangle$ + Attack button

Super Slam Technique: Slam Spiral
 Grab, then press
 $\blacktriangle\blacktriangledown$ + Attack button



FIGHTING TACTICS

Grab moves are important to be successful. You must be quick to grab your opponent especially if your opponent outweighs you.

While the heavier Slam Masters can do serious damage to opponents with their punches, kicks and grab moves, the smaller Slam Masters are quicker and can score more hits and can grab more rapidly.

Holds can be performed from either side of your opponent, but it is easier to grab from behind since your enemy's arms are not there to counterattack.

Be careful when using special attacks because if you do not connect with the attack you are very vulnerable to your enemy.

Even if you are pinned, do not give up the ship. You may still shake your opponent off. On the other hand, when you have your opponent pinned and he still has some energy to shake you off, keep pressing the Attack and Pin buttons and you may still successfully pin your enemy.

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|---|----|
| STARTVORBEREITUNGEN | 22 |
| OPTIONSMENÜ | 23 |
| WIE DU DEINEN SLAM MASTER IM GRIFF HAST | 24 |
| DIE OFFIZIELLEN CWA-REGELN | 28 |
| SATURDAY NIGHT! | 29 |
| SINGLE MATCH MODE | 30 |
| TEAM BATTLE ROYAL | 31 |
| DIE SLAM MASTER | 33 |
| KAMPFTAKTIKEN | 38 |
| GARANTIEHINWEISE | 39 |

STARTVORBEREITUNGEN

EINS: Nachdem Du Dein Super Nintendo Entertainment System angeschlossen hast, schließe den ersten Kontroller an. Für einen 2-Spielermodus brauchst Du einen zweiten Kontroller. Willst Du einen Multi-Spielermodus, dann benutze einen Multi-Spieleradapter. Mehr über den Multi-Spielermodus erfährst Du unter "TEAM BATTLE ROYAL".

ZWEI: Lege Dein **Saturday Night Slam Masters** Spielpak in Dein Super Nintendo Entertainment System ein und schalte das Gerät an. Gleich nach dem CAPCOM Logo erscheint der Titelschirm.

DREI: Wählst Du keine andere Option, startet ein Demospiel, das Dir zeigt, wie das Spiel abläuft. Um zum Titelschirm zurückzukommen, drücke die Taste START. Anmerkung: Um die Stimmung und die Lebendigkeit der Arcade-Version aufleben zu lassen, tauchen am unteren und oberen Bildschirmrand schwarze Streifen auf.

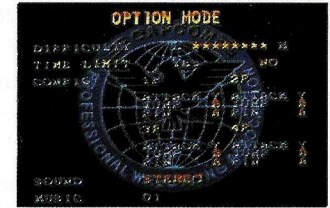
VIER: Im Titelschirm hast Du zwei Wahlmöglichkeiten: GAME START und OPTION MODE. Gehe mit dem Cursor auf die Option, die Du wählen möchtest und drücke die Taste START. Im nächsten Abschnitt wird Dir der OPTION MODE näher erläutert. Willst Du mit dem Spiel beginnen, dann gehe mit dem Cursor auf GAME START und drücke die START-Taste.

FÜNF: Die Grafik "GAME MODE SELECT" bietet Dir zwei Wahlmöglichkeiten: Das "SINGLE MATCH" und den "TEAM BATTLE ROYAL". Die Anleitungen zu diesen beiden Spielarten findest Du in den jeweiligen Abschnitten dieses Handbuches. Bevor Du loslegst, mußt Du den Spieltyp wählen, den Du spielen möchtest. Drücke dann die Taste START.

SECHS: Um das Spiel jederzeit zu beenden oder abzubrechen, schalte einfach die POWER-Taste auf Deinem Super Nintendo Entertainment System aus und nehme das Spielpak heraus. Vergiß nicht, Dein **SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS** Spielpak in die Schutzhülle zurückzupacken.

OPTIONSMENÜ

Der Option Mode ermöglicht Dir, einige Grundfunktionen im Spiel zu ändern. Bist Du auf dem Titelschirm, dann gehe mit dem Cursor auf OPTION MODE und betätige die Taste START. Drücke das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um die Option zu markieren, die Du einstellen willst.



DIFFICULTY: Der voreingestellte Schwierigkeitsgrad liegt bei 4 Sternen.. Du kannst aber die Zahl der Sterne verändern, indem Du das Steuerkreuz nach RECHTS oder LINKS drückst. Je mehr Sterne erscheinen, desto höher ist der Schwierigkeitsgrad im Spiel. Das härteste Spiel hat 8 Sterne, während das einfachste nur einen Stern besitzt.

TIME LIMIT: Du kannst Dir aussuchen, ob Du ohne Zeitlimit oder mit einer Zeitbegrenzung von 3 Minuten für Deine Kämpfe spielen möchtest. Wähle YES für ein Zeitlimit oder NO für kein Limit, indem Du das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS drückst.

CONFIGURATION: Die drei Tastenfunktionen sind bereits voreingestellt. Du kannst aber die Tastenbelegung nach Deiner Wahl verändern. Es werden die Funktionen für vier Mitspieler gezeigt, da SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS maximal zu viert spielbar ist. Die Einstellung wird für jeden Spieler mit dem entsprechenden Kontroller bestimmt. Drücke das Steuerkreuz nach oben oder unten, um die zu verändernde Funktion auszuwählen. Drücke anschließend das Steuerkreuz nach links oder rechts, um die Taste zu wählen, mit der die betreffende Funktion ausgeführt werden soll. Hier die Voreinstellungen:

ANGRIFF Y SPRUNG B GRIFF A

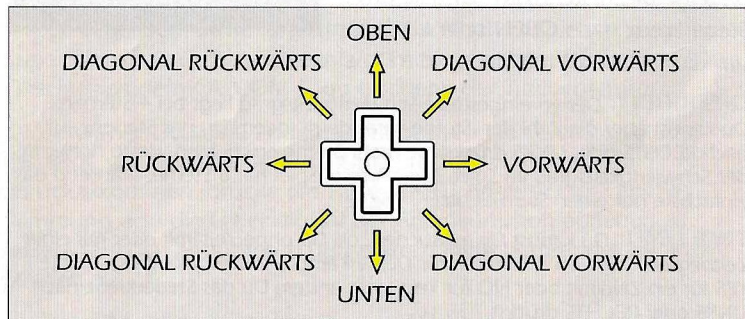
SOUND: Diese Option ermöglicht Dir, zwischen Stereo- oder Monosound zu wechseln, je nachdem wie Dein Fernseher oder Monitor ausgestattet ist. Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, um die Einstellung zu verändern.

MUSIK: Mit dieser Funktion kannst Du die im Spiel verwendete Musik abspielen. Wenn Du das Steuerkreuz nach links oder rechts drückst, veränderst Du die Nummer des Musikstückes. Drücke die Taste Y, um das ausgewählte Stück abzuspielen.

WIE DU DEINEN SLAM MASTER IM GRIFF HAST

GRUNDBEWEGUNGSARTEN

Die Steuerung für **SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS** nutzt alle acht Richtungen auf dem Steuerkreuz und drei Tasten des Controllers. Das Schaubild unten zeigt die Grundpositionen des Steuerkreuzes, die Du im Spiel benutzen kannst.



Wichtiger Hinweis: Das Schaubild zeigt die Einstellungen des Steuerkreuzes für den Spieler, der nach rechts blickt. Die Steuerung ist umgekehrt, wenn der Spieler nach links blickt.

VORWÄRTS Wenn Du vorwärts gehen willst

DIAGONAL VORWÄRTS Wenn Du in der entsprechenden diagonalen Richtung vorwärts gehen willst

OBERN Wenn Du in den oberen Teil des Kampfringes gehen willst

UNTERN Wenn Du in den unteren Teil des Ringes gehen willst

RÜCKWÄRTS Wenn Du rückwärts gehen willst

DIAGONAL RÜCKWÄRTS Wenn Du in der entsprechenden Richtung diagonal rückwärts gehen willst

WIE DU DEINEN SLAM MASTER IM GRIFF HAST, FORTS.

ANDERE TECHNIKEN

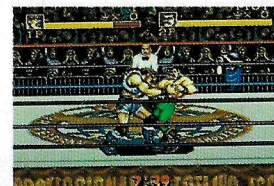
Diese Techniken sind Spezialbewegungen, die von allen Helden unter Benutzung der Voreinstellungen ausgeführt werden können.

Voreinstellung:

- | | |
|------------------------------------|---------------------------|
| Angriff durch Treten oder Schlagen | Taste Y |
| Springen | Taste B |
| Rennen | Drücke zweimal nach vorne |



Zupacken: Richte das Steuerkreuz auf den Feind und betätige dann die Angriffstaste. Führe nach dem Zupacken schnell Deine nächste Bewegung aus.



Schläge und Würfe: Nach dem Zupacken kannst Du das Steuerkreuz und die Tasten des Controllers benutzen, um Würfe, Superschlagtechniken, Klemmgriffe etc. auszuführen. Egal ob Du vor oder hinter Deinem Gegner stehst, Du kannst Verschiedene Bewegungen ausführen. Probiere unterschiedliche Kombinationen aus.

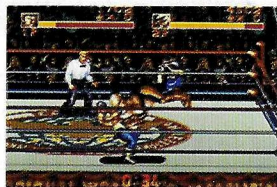


Herauswinden und Abschütteln: Hat Dich Dein Gegner im Griff oder eingeklemmt, dann drücke unverzüglich alle drei Tasten des Controllers und bewege das Steuerkreuz sehr schnell vor und zurück. Ohne Power kannst Du Dich nicht aus einem Klemmgiff befreien!

WIE DU DEINEN SLAM MASTER IM GRIFF HAST, FORTS.

Griffe/Flip face up: Liegt der Gegner mit dem Gesicht nach unten am Boden, stelle Dich neben ihn und drücke die Greif-Taste. Wenn Du die Greif-Taste betätigst, wird Dein Gegner, den Du schlagen willst und der mit dem Gesicht zur Matte liegt, herumgedreht. Nehme ihn nun in den Klemmgriff!

Spezialgriffe/Give-up holds: Nachdem Du Deinen Gegner gepackt hast, kannst Du ihn durch die Kombination bestimmter Techniken mit dem Steuerkreuz und der Angriffstaste mit einem Spezialhandgriff einklemmen. Oder aber Dein Slam Master gönnt seinem Gegner eine Atempause und macht die Back-Break Bewegung. Der Gegner hat dann die Möglichkeit sich zu ergeben. Aber nicht alle Slam Master können Spezialgriffe und Give-up holds ausführen. Um herauszufinden, wer diese Techniken beherrscht, probiere die Steuerung aus.



Den Gegner gegen die Seile schleudern und dann angreifen: Zupacken, anschließend das Steuerkreuz in Richtung Rand und Angriffstaste drücken.

Eckfahnen raufklettern und den Gegner verhöhnen: Betätige zweimal **▲** und drücke dann die Angriffstaste.



WIE DU DEINEN SLAM MASTER IM GRIFF HAST, FORTS.

Betreten und Verlassen des Rings (nur für Single Match): Stelle Dich neben die Kampftringseile und drücke das Steuerkreuz schnell in Richtung der Seile.

Aus dem Ring springen: Renne auf die Seile zu, und drücke dann die Sprung-und Angriffstaste gleichzeitig.



Abprallen von den Seilen und angreifen: Renne auf die Seile zu, laß Dich von ihnen abprallen und drücke dann die Angriffstaste.

Waffen aufnehmen: Stelle Dich über den Gegenstand und drücke die Angriffstaste.



Treten oder Stoßen des am Boden liegenden Gegners: Der Abstand zu Deinem Gegner bestimmt, auf welche Weise Du ihn angreifst. Stelle Dich neben den Kopf Deines Gegners und drücke die Angriffstaste.

Sprungattacke auf den zu Boden gegangenen Gegner: Springe den gefallenen Gegner an und drücke die Angriffstaste.

An den Haaren ziehen: Um den zu Boden gegangenen Gegner an seinen Haaren zu ziehen, stelle Dich neben den Kopf Deines Gegners und betätige die Angriffstaste.



OFFIZIELLE CWA-REGELN

Ein Kampf wird durch einen Griff, einen Give-up hold oder durch das Auszählen des Gegners gewonnen.

Ausgezählt wird ein Kämpfer, wenn er sich länger als 20 Sekunden nicht im Kampfring aufhält. Bei einem Double Count Out sind beide Slam Master für 20 Sekunden außerhalb des Ringes.

Ist die Zeit abgelaufen, gewinnt der Spieler oder das Team, das die größeren Energiereserven übrig hat.

Im Falle eines Unentschieden bei "TEAM BATTLE ROYAL" kommt es zu einer Verlängerung von 1 Minute.

Game Over.

Aus folgenden Gründen können alle Spieler verlieren:

- SINGLE MATCH: Double Count Out oder Time Up mit gleichstarken Energievorräten.
- TEAM BATTLE ROYAL: Im Falle eines weiteren Unentschieden nach der einminütigen Verlängerung werden beide Slam Master zu Verlierern erklärt.

SATURDAY NIGHT!

Still war es um die Welt des Ringkampfes geworden. Immer dieselben abgekarteten Wettkämpfe, wieder und wieder die alten, immergleichen Endergebnisse: Nichts Neues und Aufregendes passierte im Ring. Die Fans wurden schon unruhig, da entschloß sich der große Entertainer CAPCOM, unserem kränkelndem Kampfsport neues Leben einzuhauchen. CAPCOM forderte die größten Wrestler der Welt heraus: Kommt und beweist, daß ihr die bedeutendsten, stärksten und überheblichsten Kampfmeister seid, die jemals den Ring zum Beben gebracht haben. Damit war der CAPCOM RINGER Verband geboren! Nur acht Kraftprotze waren verrückt genug, sich bei der SATURDAY NIGHT blicken zu lassen. Und nun sind sie hier, um gegeneinander an Austragungsorten wie Los Angeles, New York, Sydney, Tokyo und London zu kämpfen. Die Fans werden total ausflippen: nie gab es ein spannenderes Treffen in einer Samstagnacht!



SINGLE MATCH MODE

Single Match ist ein Spiel, in dem zwei Slam Master im Ring gegeneinander antreten. Du kannst entweder im 1-Spielermodus gegen den Computer oder im 2-Spielermodus gegen einen Freund antreten. Wähle aus dem "Mode Select"-Bildschirm das Single Match. Es erscheint dann die Kämpferauswahl. Drücke die Starttaste auf Controller 2, um im 2-Spielermodus zu spielen.

Bewege den Cursor vor und zurück, drücke dann die Starttaste, um Deinen Slam Master zu wählen. Jeder Slam Master besitzt eine lange, gelbe Energieanzeige. Wenn Du Deinen Gegner triffst, senkt sich dessen Energieanzeige. Leuchtet die Energieanzeige rot auf, erscheint der Hinweis "PIN" auf dem Bildschirm, sobald Dein Gegner zu Boden geht. Drücke jetzt die Griffaste, und zwar sofort, wenn Dein Gegner auf die Matte schlägt. Kann Dein Gegner Dich nicht abschütteln, bevor der Ringrichter bis Drei gezählt hat, gewinnst Du das Match. Das gleiche gilt für Deinen Gegner, wenn er Dich zu fassen kriegt.

Spielst Du im 1-Spielermodus, dann wirst Du an einem Turnier teilnehmen und anf der Tour durch sieben Wettkampfstädte dabei sein. Wenn Du ein Match gewinnst, reist Du zum nächsten Austragungsort. Schaffst Du es, alle anderen Slam Master im Kampf zu besiegen, erwartet Dich die letzte und größte Herausforderung Deiner Kampfkarriere: Die Wettkämpfe gegen die geheimnisumwitterten und fiesen Jungs des CAPCOM Ringer Verbandes: Jumbo und Scorpion!

TEAM BATTLE ROYAL

Wie sein Name schon sagt, ist TEAM BATTLE ROYAL kein Kampf "Einer gegen Einen" wie Du es aus dem Single Match gewohnt bist. In TEAM BATTLE ROYAL kämpfst Du dagegen zwei Teams mit je zwei Slam Mastern gegeneinander. Nachdem Du den "TEAM BATTLE ROYAL"

ausgewählt hast, wirst Du gefragt, welche Spieler in das Match einsteigen wollen. Entscheidest Du Dich für den Multi-Spielermodus, dann mußt Du einen Multi-Spieleradapter anschließen.

Du kannst auch im 1-Spielermodus TEAM BATTLE ROYAL spielen. Dann aber wird Dein Partner vom Computer gesteuert. Je nachdem welchen Controller Du verwendest, kannst Du in einem 1-Spielermodus als 1P, 2P, 3P oder 4P spielen. Im 2-Spielermodus könnt Ihr entweder zu zweit gegeneinander antreten oder im Team kämpfen. Wollen zwei Spieler gemeinsam kämpfen, müssen sie entweder als 1P und 2P oder als 3P und 4P antreten. Möchtet Ihr zu zweit gegeneinander spielen, wird der Partner jedes Spielers vom Computer gesteuert.

Im 3-Spielermodus läuft alles ein bißchen anders ab: Wichtig ist, welche drei Controller benutzt werden. Werden 1P, 3P und 4P verwendet, dann übernimmt der Computer die Steuerung für den Partner von 1P. Werden 2P, 3P und 4P benutzt, dann tritt 2P zusammen mit einem vom Computer gelenkten Partner an. Solltest Du 1P, 2P und 3P verwenden, dann wird der Partner von 3P vom Computer gesteuert. Im 4-Spielermodus kämpfen 1P und 2P als ein Team und 3P und 4P zusammen als das andere Team.



TEAM BATTLE ROYAL, FORTS.

Spielst Du im 1-Spielermodus oder kämpfen zwei Spieler gemeinsam im 2-Spielermodus TEAM BATTLE ROYAL, dann nimmst Du auch an Turnieren teil und bist an den Austragungsorten dabei. Tretet Ihr zu Zweit, zu Dritt oder zu Viert gegeneinander an, dann werdet Ihr nur ein Single-Match miteinander austragen. Die Gewinnermannschaft steigt im Turnier auf und kämpft gegen das nächste Computer Team. Ihr könnt auch das Turnier unterbrechen, indem Ihr die Starttaste auf dem Controller des unterlegenen Teams drückt und erneut ein Single-Match bestreitet. Alle 10 Slam Master sind startklar für das TEAM BATTLE ROYAL, also stell Dir Dein Masterteam zusammen.

Wichtiger Hinweis: Gibst Du auf oder wirst Du während eines 1-Spielermodus im BATTLE ROYAL Match geschlagen, wird das Match automatisch abgebrochen. Der Hinweis NO CONTEST (ungleicher Kampf) erscheint auf dem letzten Bildschirm und beide Teams werden zu Verlierern erklärt. Es wäre nicht fair, wenn der vom Computer gesteuerte Kämpfer das Match fortsetzen dürfte, Während Du nicht weiter am Kampf teilnehmen kannst.

DIE SLAM MASTER

Biff Slamkovich Der Russische Felsbrock

Größe: 1,93 Meter
Gewicht: 120 kg
Heimatstadt: Kiew, Rußland
Bevorzugter Angriff: Head Rocker
Persönliches Profil: Liebt amerikanischen Heavy Metal



Spezialangriff: Sonic Fist
Drücke sehr schnell die Angriffstaste

Super Slamtechnik: Hammerschädel
Zupacken, dann
▲◀▶ + Angriffstaste



Gunloc "The Loose Cannon"

Größe: 1,93 Meter
Gewicht: 125 kg
Heimatstadt: Slam Town, USA
Bevorzugter Angriff: Sonic Fist
Persönliches Profil: Vermutlich mit einem berühmten Straßenkämpfer verwandt



Spezialangriff: Sonic Fist
Drücke die Angriffstaste in
schnellem Rhythmus

Super Slamtechnik: Bauchquetsche
Zupacken, dann
▲◀▶ + Angriffstaste



DIE SLAM MASTER, FORTS.

Der große Oni

Größe: 1,83 Meter
 Gewicht: 100 kg
 Heimatstadt: Osaka, Japan
 Bevorzugter Angriff: Neck Wrecker
 Persönliches Profil: Liebt seine lange Mähne



Spezialangriff: Zyklonkick
 Sprung- und Angriffstaste gleichzeitig drücken



Super Slamtechnik: Neck Wrecker
 Zupacken; das Steuerkreuz um 360 Grad drehen, dann gleichzeitig die Sprung- und Angriffstaste drücken



Titanic Tim "Die Kampfart"

Größe: 2,36 Meter
 Gewicht: 195 kg
 Heimatstadt: London, England
 Bevorzugter Angriff: Titanbrecher
 Persönliches Profil: Desöfteren mit einem Troll verwechselt worden, haßt deshalb kleine Menschen



Spezialangriff: Tsunami
 ◀▶▶▶ + Taste
 ANGRIFF drücken



Super Slamtechnik:
 Titanbrecher
 ▶▶▶ + Angriffstaste drücken



DIE SLAM MASTER, FORTS.

El Stingray

Größe: 1,68 Meter
 Gewicht: 74 kg
 Heimatstadt: Acapulco, Mexiko
 Bevorzugter Angriff: Jalapeno Komet
 Persönliches Profil: Ultra-Macho Frauenheld



Spezialangriff: Jalapeno-Komet
 ▼▶▶ + Angriffstaste drücken



Super Slamtechnik: Atomic Diver
 Zupacken, dann
 ▶▶▶ + Angriffstaste drücken



Mike Haggar "Die Wilde Kobra"

Größe: 2 Meter
 Gewicht: 140kg
 Heimatstadt: New York, USA
 Bevorzugter Angriff: Spinnenramme
 Persönliches Profil: Ex-Bürgermeister von Metro City. Liebt es, auf Punks einzuhämmern.



Spezialangriff: Spinning Clotheslire
 Sprung- und Angriffstaste gleichzeitig drücken



Super Slamtechnik: Spinning Piledriver
 Zupacken; das Steuerkreuz um 360 Grad drehen, anschließend Sprung- und Angriffstaste gleichzeitig drücken



DIE SLAM MASTER, FORTS.

Alexander der Große

Größe: 1,98 Meter
 Gewicht: 163 kg
 Heimatstadt: Kentucky, USA
 Bevorzugter Angriff: Pasteten- Backpfeife
 Persönliches Profil: Tagsüber
 Schlachter nachts
 "Gemüseraspel"



Spezialangriff: Pasteten Backpfeife
 Drücke die Angriffstaste in
 schnellem Rhythmus

Super Slamtechnik: Tornado Wurf
 Zupacken, dann
 ▲▶▲ + Angriffstaste drücken



King Rasta "Mon"

Größe: 1,98 Meter
 Gewicht: 150 kg
 Heimatstadt: Venice Beach,
 Mittelamerika
 Bevorzugter Angriff: Dread Lock Drop
 Persönliches Profil: Rastet aus, wenn Du ihn mit
 einem Gorilla verwechselst



Spezialangriff: Dschungelieber
 Drücke die Angriffstaste in
 schnellem Rhythmus

Super Slamtechnik: Dread Lock Drop
 Zupacken, dann ▼▲ + Angriffstaste
 drücken



DIE SLAM MASTER, FORTS.

Jumbo "Flap" Jack

Größe: 1,96 Meter
 Gewicht: 186 kg
 Heimatstadt: Hoseville, Kanada
 Bevorzugter Angriff: Pancake Poison
 Persönliches Profil: "Leute- Plattmachen"
 liebt er fast ebenso,
 wie sich vollzufressen



Spezialangriff: Pancake Poison
 ◀▲▶▲ + Angriffstaste

Super Slamtechnik: Pancake-Wurf
 Znpacken, dann
 ▲◀▶ + Angriffstaste drücken



Der Skorpion

Größe: 1,87 Meter
 Gewicht: 127 kg
 Heimatstadt: Unbekannt
 Bevorzugter Angriff: Slam Stand
 Persönliches Profil: Keiner entkommt
 dem Stachel des
 Skorpions!



Spezialangriff: Slam Stand
 ▼▲ + Angriffstaste

Super Slamtechnik: Slam-Spirale
 Zupacken, dan ▲▼ + Angriffstaste
 drücken



KAMPFTAKTIKEN

Das Beherrschen von Griffen ist äußerst wichtig für den Erfolg beim Ringen. Du mußt besonders schnell im Zupacken sein, wenn Dein Gegner schwerer ist als Du.

Während die kräftigen Slam Master ihren Gegnern ernste Verletzungen durch Tritte, Stöße und verschiedene Handgriffe zufügen, sind die schwächeren Slam Master wendiger, können flinker Schläge austeilen und schneller zupacken.

Du kannst Deinen Gegner von jeder Seite angreifen. Am einfachsten ist es aber, den Feind von hinten zu attackieren, da Dir seine Arme dort nicht gefährlich werden können.

Vorsicht bei Spezialangriffen auf Deinen Gegner! Wenn Deine Attacke daneben geht, bist Du besonders verwundbar.

Auch wenn Dein Gegner Dich im Klemmgriff hat, gib nicht auf! Du kannst Deinen Gegner immer noch abschütteln. Hast Du dagegen Deinen Feind im Klemmgriff und er hat noch die Kraft, sich zu wehren, dann drücke weiterhin die Angriffstaste und die PIN-Taste und Du wirst Deinen Gegner fest im Griff behalten.

GARANTIEHINWEISE

CAPCOM Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von CAPCOM Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

- Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das CAPCOM Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

CAPCOM Europe GmbH
Heltorferstr. 18
40472 Düsseldorf

- Die Gewährleistung ist nach Wahl von CAPCOM auf eine Mangelbeseitigung, oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
- Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder auf nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder auf sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.