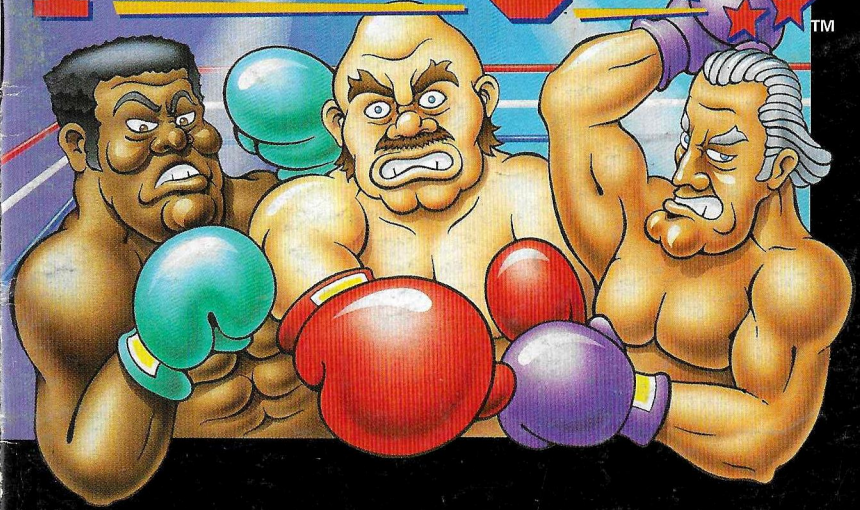




# SUPER PUNCH-OUT!!



PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



Nintendo of Europe GmbH  
Babenhäuser Straße 50, 63760 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN JAPAN



## SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

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



*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.*

Wir freuen uns, daß Du Dich für die „SUPER PUNCH-OUT!!™“ Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

**Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.**

**Diese Spielkassette verfügt über einen batteriegestützten Speicher, der Deine Spielfortschritte aufzeichnet.**

**VORSICHT: Wird der Netzschalter bei eingesteckter Spielkassette immer wieder ein- und ausgeschaltet, können Speicherdaten verloren gehen!**

## INHALT

Erste Vorbereitungen	*****	2
Controller-Funktionen	*****	3
Verteidigung	*****	4
Angriff	*****	6
Der Ring	*****	8
Regeln & Boxerweisheiten	*****	10
Die Gegner	*****	12
Gabby Jay	Bear Knower	
Piston Hurricane	Bald Bull	
Bob Charlie	Dragon Chan	
Masked Muscle	Mr. Sandman	
Aran Ryan	Neike Knower	
Mad Clown	Super Macho Man	
Narcis Prince	Hoy Quarlow	
Rick Bruiser	Nick Bruiser	

## ERSTE VORBEREITUNGEN

Stecke die „SUPER PUNCH OUT!!™“-Spielkassette korrekt in Dein Super Nintendo und schalte es an. Nach ein paar Sekunden erscheint das Titelbild. Drücke den Start-Knopf, um das Spiel zu beginnen oder warte einen Moment, um eine Einführung in die hohe Kunst des Boxens zu verfolgen. Mit dem Start-Knopf gelangst Du jederzeit zurück zum Titelbild.

Als nächstes erscheint der MENU SELECT-Bildschirm. Treffe eine Wahl mit Hilfe des Steuerkreuzes und bestätige mit dem Start-Knopf.

**NEW** Wähle diese Option, wenn Du das erste Mal spielst oder ein neuer Spieler sich einträgt.

**CONTINUE** Hiermit rufst Du den FILE SELECT-Bildschirm auf, um eine unterbrochene Meisterschaft weiterzuspielen.

**DATA CLEAR** Einzelne oder aber sämtliche Speicherplätze lassen sich hier löschen.

## MENU SELECT

Wenn Du einen Speicherplatz löschst (FILE KILL), erscheint Dein Name weiterhin auf der BEST RECORD-Liste. Wähle ALL CLEAR, um alle Daten zu löschen.

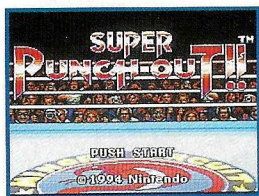
## MODE SELECT

**CHAMPIONSHIP MODE** In den vier CIRCUITS finden die eigentlichen Hauptkämpfe statt. Du durchboxt sie der Reihe nach, allerdings benötigst Du einen 4-0 Punktestand, um den SPECIAL CIRCUIT zu erreichen. Du kannst jeden Circuit so oft spielen, wie Du möchtest, bis der perfekte Score geschafft ist (vier Siege, keine Niederlage).

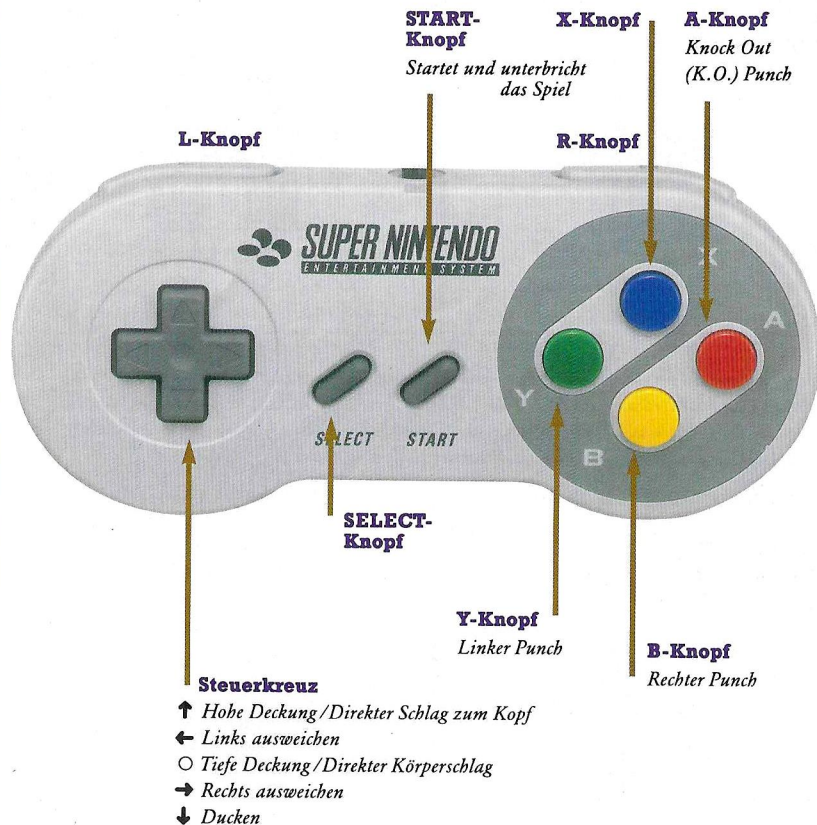
**TIME ATTACK MODE** Fordere einen Boxer heraus, um Deinen Zeitrekord zu verbessern. Allerdings lassen sich nur Boxer bereits durchgespielter Circuits auswählen.

**RECORDS VIEW MODE** Die besten Zeiten für jeden einzelnen Gegner, die höchsten Scores für jeden Circuit und Deine persönlichen Bestleistungen (Best Records) werden gespeichert und können begutachtet werden.

**BUTTON SETTING MODE** Ändere die Knopfleugung nach Deinen eigenen Vorstellungen.



## CONTROLLERFUNKTIONEN



Betätige das Steuerkreuz, während Du den Y-, B- oder A-Knopf drückst, um den Schlag auf den Kopf oder Körper des Gegners zu richten.

# VERTEIDIGUNG

## GUARDING (DECKUNG)

Schütze Dich vor Angriffen Deines Gegners mit Hilfe Deiner Boxhandschuhe.



### HOHE DECKUNG

Drücke das Steuerkreuz nach oben.



### TIEFE DECKUNG

Lasse das Steuerkreuz einfach los.

Dein Gegner wird versuchen zwei Punch-Varianten gegen Dich einzusetzen: Kopf- und Körperschläge. Eine hohe Deckung schützt den Kopf, während eine tiefe Deckung Schläge an den Körper abblockt. Besonders wichtige Punches wie ein Aufwärtshaken können jedoch nicht vollkommen abgeblockt werden. In solchen Fällen ist Ausweichen oder Ducken angesagt (siehe unten).

Je nach Gegner wirst Du Dir eine bestimmte Verteidigungsstrategie ausdenken müssen.

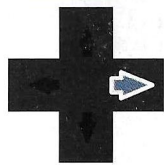
## DODGING (AUSWEICHEN)

Vermeide Treffer Deines Gegners durch geschicktes Ausweichen.



### LINKS AUSWEICHEN

Drücke das Steuerkreuz nach links.



### RECHTS AUSWEICHEN

Drücke das Steuerkreuz nach rechts.

Drückst Du für längere Zeit das Steuerkreuz nach rechts oder nach links, weichst Du dementsprechend länger aus, als mit einem kurzen Druck. Betätige das Steuerkreuz in die entgegengesetzte Richtung, um schnell wieder Deine Kampfstellung einzunehmen.

Während Du ausweichst, kannst Du nicht boxen.

## DUCKING (DUCKEN)

Vermeide Kopftreffer durch Deinen Gegner durch rechtzeitiges Ducken.



### DUCKEN

Drücke das Steuerkreuz nach unten.

Wie beim Ausweichen verharrst Du länger in dieser Stellung, wenn Du das Steuerkreuz nicht losläßt. Ein Druck nach oben läßt dich schnell wieder die neutrale Stellung einnehmen.

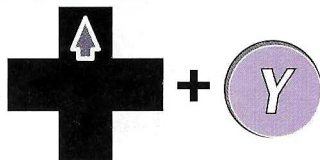
Ein Körpertreffer kann nicht durch Ducken vermieden werden.

Während des Duckens kannst Du nicht boxen.

**HINWEIS:** Je nach Gegner kann sich Ausweichen als uneffektiv erweisen. Schnelles Wegducken ist in vielen Fällen die wirksamste Verteidigung. Je nach Situation ist jedoch eine Kombination effektiver Blocks, schneller Duckmanöver und rechtzeitiges Ausweichen die beste Möglichkeit, Treffer zu vermeiden.

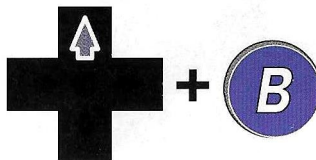
## NORMALER PUNCH

Es gibt vier Schlagvarianten. Jede von ihnen besteht aus einer Kombination des rechten oder linken Punch-Knopfs mit dem Steuerkreuz.



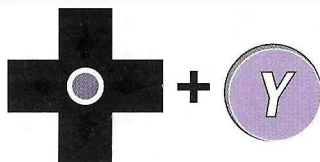
### LINKER JAB

Drücke das Steuerkreuz nach oben und den Y-Knopf, um mit der linken Hand auf den Kopf zu boxen.



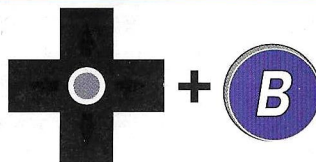
### RECHTER JAB

Drücke das Steuerkreuz nach oben und den B-Knopf, um mit der rechten Hand auf den Kopf zu boxen.



### LINKER KÖRPERSCHLAG

Drücke den Y-Knopf, ohne das Steuerkreuz zu betätigen, um mit der linken Hand den Körper zu treffen.

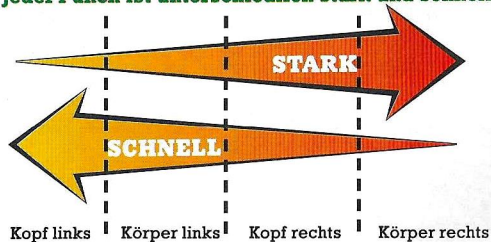


### RECHTER KÖRPERSCHLAG

Drücke den B-Knopf, ohne das Steuerkreuz zu betätigen, um mit der rechten Hand den Körper zu treffen.

Auch Dein Gegner blockt ab. Finde eine Lücke.

Jeder Punch ist unterschiedlich stark und schnell.



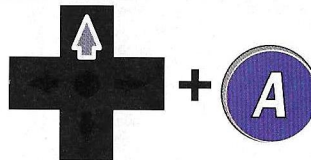
Während dem Power-Up (siehe Seite 9), fangen Deine Handschuhe an zu blinken und die Geschwindigkeit Deiner Schläge erhöht sich.

Beobachte das Verhalten Deiner Kontrahenten und benutze den richtigen Schlag.



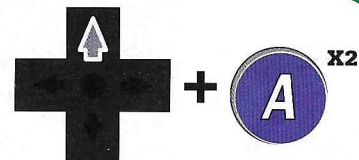
## KNOCK OUT (K.O.) PUNCH

Sobald das S-Zeichen blinkt, bist Du in der Lage, einen krachenden Knock Out Punch zu landen. Drücke das Steuerkreuz zusammen mit dem A-Knopf in die gewünschte Richtung.



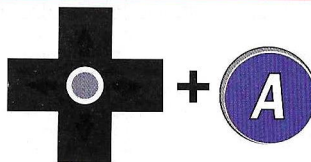
### UPPERCUT (Aufwärtshaken)

Drücke das Steuerkreuz nach oben und den A-Knopf, um einen K.O.-Punch auf den Kopf zu richten.



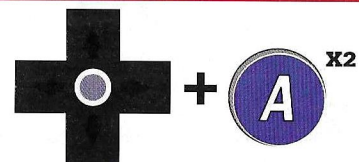
### SCHNELLER UPPERCUT

Drücke das Steuerkreuz nach oben und zweimal den A-Knopf, um schnelle K.O.-Schläge auf den Kopf zu beginnen.



### HOOK (Körperhaken)

Drücke den A-Knopf, ohne das Steuerkreuz zu betätigen.



### RAPID HOOK (Serie von Haken)

Drücke zweimal den A-Knopf, ohne das Steuerkreuz zu betätigen.

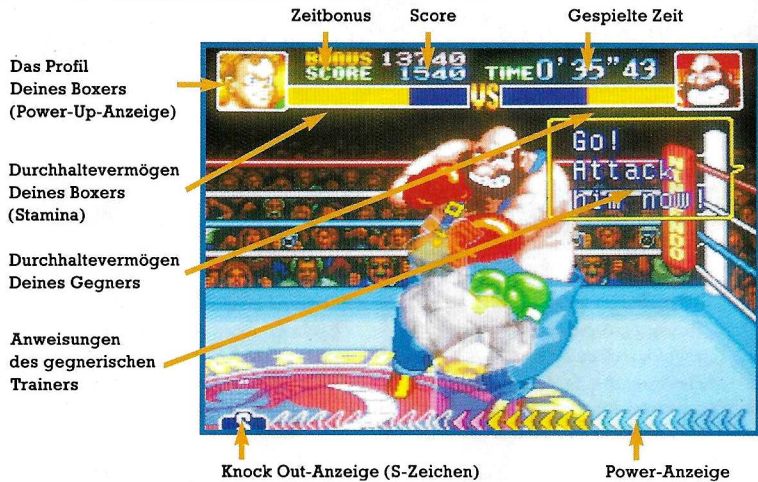
Trifft ein normaler Punch den Gegner, fällt sich Deine Power-Anzeige am unteren Bildschirmrand. Das S-Zeichen beginnt zu blinken, sobald die Anzeige voll ist. Nun lassen sich K.O.-Punches austeilen.

Wirst Du dagegen getroffen, nimmt die Power-Anzeige wieder ab und Du kannst keine K.O.-Schläge mehr einsetzen.

K.O.-Schläge benötigen etwas Zeit, durchdringen aber die Deckung des Gegners.

Drückst Du den A-Knopf (K.O.-Punch-Knopf) zweimal schnell hintereinander, teilst Du sogenannte Rapid Punches aus (Turbo-K.O. Punches!). Hinter diesem Angriff steckt weniger Wucht, als bei einem normalen K.O.-Punch, aber auf Deinen Gegner prasselt nun eine Serie schneller Schläge ein, bis dieser sich duckt oder abblockt.

Beim Power-Up erhöht sich auch die Kraft der Schläge.



## ZEITBONUS

Der Zeitbonus nimmt ab, je länger Du boxt. (Der Anfangswert ist von dem jeweiligen Circuit abhängig.)

## SCORE

Jeder gelandete Treffer und jeder Knock Down erhöht den Score. Am Ende des Kampfes erscheint der Score Calculation-Bildschirm. Er enthält sämtliche Statistiken Deines Kampfes. Ein Extra-Continue gibt es alle 50.000 Punkte.

## GESPIELTE ZEIT

Der Zähler zeigt zu Match-Beginn 0'00''00 an und endet bei 3'00''00. Nach drei Minuten wird der Kampf automatisch abgebrochen. Wenn Du bis dahin noch nicht gewonnen hast, verläßt Dein Gegner den Ring als Sieger. Du kannst nur durch K.O. gewinnen!

## ANWEISUNGEN AUS DER GEGNERISCHEN ECKE

Von Zeit zu Zeit erhält Dein Gegner aus seiner Ecke Anweisungen und ermutigende Worte. Sobald sie auf dem Bildschirm erscheinen, wird Dein Gegner dementsprechend handeln. Du bist dagegen auf Dich allein gestellt und hast keine Hilfe zu erwarten.

## STAMINA METERS

Diese Anzeigen spiegeln Dein Stehvermögen und das des Gegners wieder. Wirst Du getroffen, verringert sich Deine Anzeige. Landest Du einen Treffer bei Deinem Gegner, erhältst Du etwas Energie zurück. Ist sie vollkommen leer (blau), gehst Du gnadenlos zu Boden.

Wie schnell sich Dein Gegner nach einem Knock Down erholt, hängt ganz von dem Inhalt Deiner eigenen Anzeige ab und wie schnell Du ihn niedergeschlagen hast. Je schneller der Knock Down, desto weniger füllt sich seine Anzeige. Das gleiche gilt allerdings auch für Dich.

Drücke schnell auf Deine Knöpfe, (mit Ausnahme des Start- und Select-Knopfs), wenn Du zu Boden gegangen bist, um schneller und mit mehr Energie wieder auf die Beine zu kommen.



Befindet sich Dein Gegner am Boden, läßt sich ebenfalls Dein Stehvermögen verbessern, wenn Du auch hier die Köpfe (mit Ausnahme des Start- und Select-Knopfs) wiederholt drückst.

Streckst Du Deinen Gegner mit einem K.O. Punch nieder, erholt sich dieser deutlich weniger, wenn er wieder aufsteht.



## POWER-ANZEIGE & KNOCK OUT-ZEICHEN

Deine Power-Anzeige füllt sich mit jedem Deiner Treffer. Ein Treffer durch Deinen Gegner verringert sie jedoch wieder. Widerfährt Dir ein Knock Down, leert sie sich schließlich vollkommen.

Wenn die Power-Anzeige ihr Maximum erreicht hat, beginnt das S-Zeichen zu blinken und Du kannst Knock Out Punches einsetzen.

**POWER-UP** Bevor Du einen K. O.-Schlag landen kannst, muß Deine Power-Anzeige gefüllt sein.

Deine Power erhöht sich im Laufe der Zeit. Währenddessen wechselt die Hintergrundfarbe bei Deinem Gesicht am linken oberen Bildschirmrand von Blau über Grün zu Gelb und schließlich zu Rot. Dein Gesicht beginnt zu blinken. Jetzt bist Du im Power-Up-Zustand! Normale Schläge sind schneller und K.O. Punches lassen kein Auge mehr trocken. Im Power-Up-Zustand werden Deine Handschuhe ebenfalls blinken.

Dieser Zustand wird auch durch einen Knock Down nicht verändert. Erfolgt der Knock Down jedoch nach dem Power-Up, verlierst Du Deine Power.

In der Standardeinstellung erfolgt das Power-Up automatisch, wenn Deine Kraft ihr Maximum erreicht hat und Du zum Schlag ausholst. Du kannst diese Option im BUTTON SETTING-Modus von AUTO zu MANUAL umschalten.

Bei MANUAL bestimmst Du den Zeitpunkt des Power-Ups mit einem Knopfdruck selbst (der Hintergrund blinkt).



# ★ REGELN & BOXERWEISHEITEN ★

## NINTENDOS VIDEO BOXING ASSOCIATION-REGELN

- Die Match-Dauer beträgt 3 Minuten.
- Schafft es ein Boxer nach einem Knock Down nicht innerhalb von 10 Sekunden wieder aufzustehen, wird er ausgezählt.
- Geht ein Boxer dreimal innerhalb eines Matches zu Boden, gilt dies als Technical Knock Out (Technisches K. O.) und sein Gegner gewinnt.
- Stehen vor Ablauf der Zeit noch beide Boxer auf den Beinen, ist der Kampf vorbei. Der Herausforderer (und das bist Du!) verliert dann automatisch.
- Verbotene Manöver und Schläge gibt es nicht.
- Solltest Du verlieren, kannst Du den Kampf so oft wiederholen, wie Du CONTINUES zur Verfügung hast. Ein Extra-Continue gibt es bei 50.000, 100.000, 150.000 und 500.000 Punkten. Nach dem letzten Continue befindest Du Dich wieder am Anfang des aktuellen Circuits.

## TIPS UND TRICKS



Wildes Drauflosschlagen ohne nachzudenken ist selten von Erfolg gekrönt – besonders, wenn Dein Gegner sich zur Spitze der Weltrangliste zählen darf. Finde seinen wunden Punkt, um möglichst wenig Energie zu verlieren.

Beobachte das Verhalten Deiner Gegner. Viele von ihnen kündigen ihre Attacken vorher an.



Ausweichen & Schlagen und Ducken & Schlagen sind die wohl häufigsten Kombinationen. Versuche, Angriffen Deiner Gegner auszuweichen und im richtigen Augenblick selbst zuzuschlagen. Wenn Dein Timing stimmt, sieht Dein Gegner Sterne und läßt seine Deckung fallen. Das ist die beste Gelegenheit Schlagkombinationen einzusetzen.



Bleibe auch nach einem Knock Down Deines Gegners aufmerksam. Er könnte ziemlich sauer sein und eine seiner Spezialattacken ausprobieren.



Halte Deine Aufmerksamkeit über das gesamte Match aufrecht, aber achte besonders auf Anweisungen aus der gegnerischen Ecke. Jeder Boxer erhält unterschiedliche Kommentare von seinem Trainer. Grundsätzlich gibt es zwei Arten von Anweisungen: Wie zu Boxen ist und welche Spezialattacken angebracht wären. Einige Boxer erhalten gleich mehrere Anweisungen aus ihrer Ecke. In diesem Fall erscheinen sie nacheinander auf dem Bildschirm.

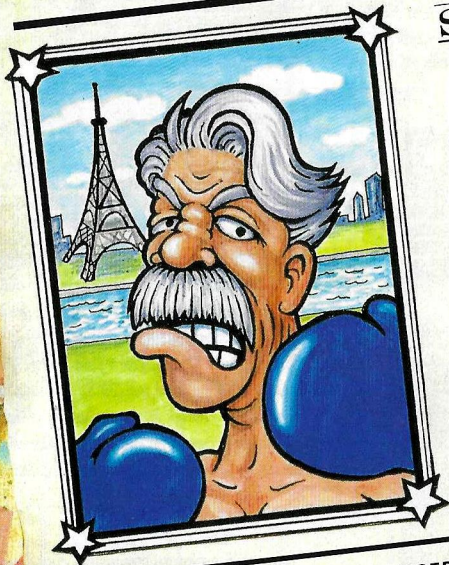
Verlasse Dich nicht auf Dein Glück, sondern boxe mit Köpfchen. Schaffst Du es, Deinen Gegner überraschend oder unbeabsichtigt zu treffen und sogar niederzuschlagen, wiederhole diesen Angriff. Vielleicht hast Du gerade einen wunden Punkt entdeckt.



Versuche, Deinen eigenen Schaden in Grenzen zu halten. Fülle Deine Power-Anzeige und halte sie oben, damit Deine Knock Out Punches jederzeit einsetzbar sind.

# WVBA MINOR CIRCUIT

## ★ ★ GABBY JAY ★ ★



### STATUS

RANG  
#3

AUS  
PARIS  
FRANKREICH

ALTER  
56

GEWICHT  
110 PFUND

KÄMPFE  
1:99

GABBY JAY IST GEBÜRTIGER PARISER UND HAT FRÜHER IN EINEM KLEINEN CAFÉ IN DER NÄHE DES EIFFELTURMS GEARBEITET. EINES TAGES ENTSCLOSS GABBY SICH, PROFIBOXER ZU WERDEN. NACH ERFOLGREICHEM ABSCHLUSS VON JOES BOXERSCHULE (DURCH K.O.-SCHLAGEN VON GLASKINN-JOE - SEIN EINZIGER SIEG) WURDE ER IN DIE PROFESSIONELLE BOXERLIGA AUFGENOMMEN.



# WVBA MINOR CIRCUIT

## ■ BEAR HUGGER ■



### STATUS

RANG  
#2

AUS  
SASKATCHEWAN  
SASKATCHEWAN  
CANADA

ALTER  
32

GEWICHT  
440 PFUND

KÄMPFE  
17:12

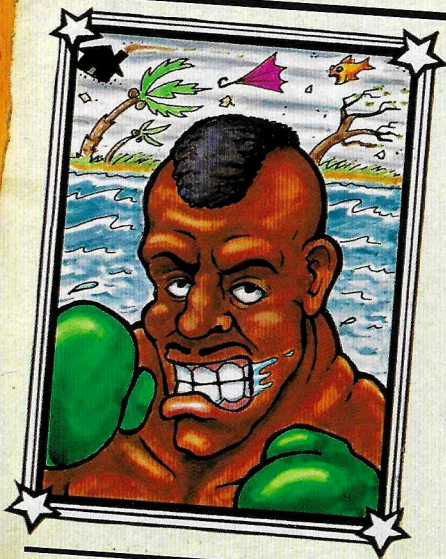
ALS KANADISCHER HOLZHACKER WAR ES BEAR HUGGERS ZEIT-  
VERTREIB MIT SÄMTLICHEN WALDTIEREN ZU RAUFEN. SEIN LIEB-  
LINGSTIER UND GRÖSSTER HERAUSFÖRDERER WAR ALLERDINGS  
EIN GRIZZLY BÄR, BIS HUGGER DIE WÄLDER SASKATOONS VER-  
LIESS UND PROFIBOXER WURDE.



# WVBA MINOR CIRCUIT



## ★ PISTON HURRICANE ★



### STATUS

RANG

**#1**

AUS  
HAVANNA

**CUBA**

ALTER

**25**

GEWICHT

**170 PFUND**

KÄMPFE

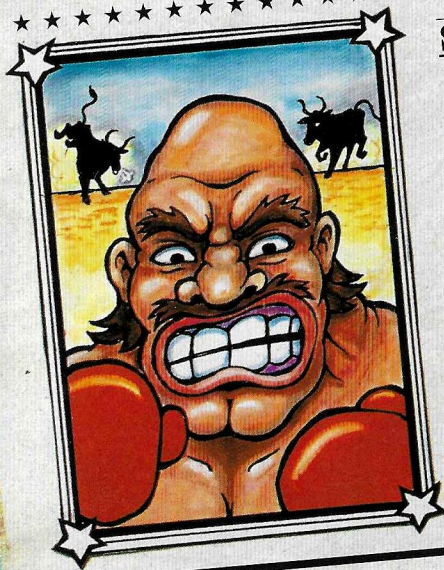
**21:10**

NACHDEM EIN FÜRCHTERLICHER STURM SEIN HAUS FORTBLIES, BOXTE SICH PISTON HURRICANE AUF DEN STRASSEN HAVANNAS DURCHS LEBEN. ALS SICH IHM DIE GELEGENHEIT BOT, PROFIBOXER ZU WERDEN, WAR ER VON DEN STRASSEN WIE VOM WINDE VERWEHT. VERSUCHE, SEINE SCHLÄGE ABZUBLOCKEN!

# WVBA MINOR CIRCUIT



## ★ BALD BULL ★



### STATUS

RANG

**CHAMP**

AUS

**ISTANBUL**

TÜRKEI

ALTER

**36**

GEWICHT

**240 PFUND**

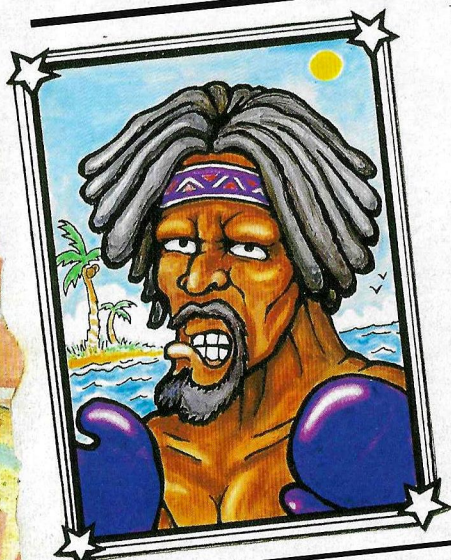
KÄMPFE

**34:19**

ALS CHAMPION DES MINOR CIRCUIT WEIST BALD BULL EINE EINDRUCKSVOLLE KARRIERE AUF. SEINE BERÜHMT-BERÜCHTIGTE BULL-ATTACKE HAT BEREITS MEHRERE ZAHNÄRZTE ZU MILLIONÄREN GEMACHT. VERPASSE NICHT DIE GELEGENHEIT ZU KONTERN.

# WVBA MAJOR CIRCUIT

★ **BOB CHARLIE** ★



## STATUS

RANG

**#3**

AUS  
KINGSTON  
**JAMAICA**

ALTER

**26**

GEWICHT

**140 PFUND**

KÄMPFE

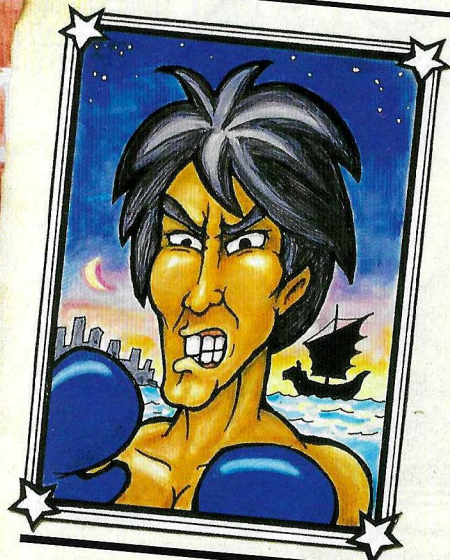
**24:13**

KÜNSTLERNAME ODER NICHT, DAS IST HIER DIE FRAGE. SICHER IST NUR, DASS BOB CHARLIE EINE GROSSE SCHAU ABZIEHT UND SEINE GEGNER GERNE VORFÜHRT. BEVOR ER JAMAICA VERLIESS, WURDE ER ZU KINGSTONS KÖNIG DES REGGAES GEKRÖNT.



# WVBA MAJOR CIRCUIT

★ **DRAGON CHAN** ★



## STATUS

RANG

**#2**

AUS  
**HONG**  
KONG

ALTER

**22**

GEWICHT

**130 PFUND**

KÄMPFE

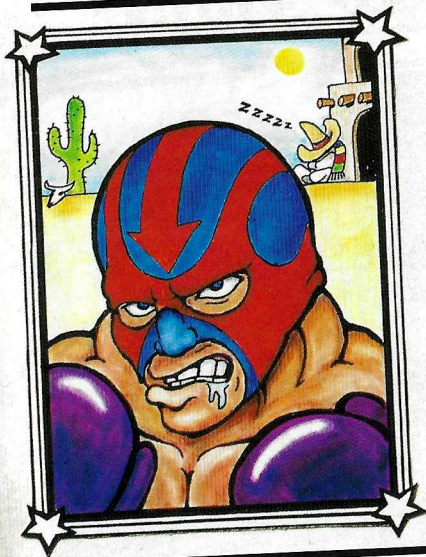
**15:7**

DRAGON CHANS EIGENTLICHES SPEZIALGEBIET IST DAS KICK-BOXEN UND ER ZÖGERT KEINE SEKUNDE, DICH DAS SPÜREN ZU LASSEN. SEINE ANWEISUNGEN ERHÄLT ER GRUNDSÄTZLICH AUF CHINESISCH UND VIELE FRAGEN SICH, WAS SEIN TRAINER WOHL ZU SAGEN HAT.



# WVBA MAJOR CIRCUIT

## ★ ★ MASKED MUSCLE ★ ★



### STATUS

RANG

#1

AUS  
MEXICO CITY

**MEXICO**

ALTER

29

GEWICHT

240 PFUND

KÄMPFE

19:5

NACHDEM ER AUS DEM PROFESSIONELLEN RINGERVERBAND AUSGESCHLOSSEN WURDE (ER HATTE EINE ÜBELRIECHENDE FLÜSSIGKEIT IN DAS GESICHT SEINES GEGENER GESPUCKT, DER DARAUFHIN ORIENTIERUNGSLOS HERUMTORKELTE), ERHIELT ER DEN SPITZNAMEN „KRONPRINZ DER BILLIGEN TRICKS“.



# WVBA MAJOR CIRCUIT

## ★ ★ MR. SANDMAN ★ ★



### STATUS

RANG

**CHAMP**

AUS  
NEW YORK, N.Y.

**U.S.A.**

ALTER

30

GEWICHT

270 PFUND

KÄMPFE

28:4

MIT HAMMERHARTEN SCHLÄGEN UND EINEM BESONDERS MIESEN CHARAKTER REGIERT MR. SANDMAN SELBSTSICHER UND GELASSEN ÜBER DEN WVBA MAJOR CIRCUIT. ER HÄLT SICH ZURÜCK, BIS GEFAHR BESTEHT, DAS MATCH ZU VERLIEREN. DANN BEKOMMST DU SEIN KOMPLETTES PUNCH-REPERTOIRE ZU SPÜREN. DIE MEISTEN SEINER GEGNER HABEN DAS BOXEN DANACH AUFGEBEBEN.



# WVBA WORLD CIRCUIT



## ARAN RYAN

### STATUS

RANG

#3

AUS

**DUBLIN**  
IRLAND

ALTER

23

GEWICHT

160 PFUND

KÄMPFE

18:10

ARANS MUTTER BESTAND AUF DIESEN UNGEWÖHNLICHEN NAMEN UND SO WURDE ARAN ZUM LIEBLINGSOPFER SEINER SCHULKAMERADEN. ALLERDINGS UNTERSCHÄTZTEN VIELE SEIN TEMPERAMENT. BESONDERS WENN SEINE MUTTER MIT INS SPIEL GEBRACHT WURDE, ENDETE DER UNTERRICHT MIT EINER MÄSSENRANGELEI. HEUTE IST SEIN NAME GEFÜRCHTET.

# WVBA WORLD CIRCUIT



## HEIKE KAGERO

### STATUS

RANG

#2

AUS

OSAKA  
**JAPAN**

ALTER

19

GEWICHT

120 PFUND

KÄMPFE

14:8

NACH EINEM INTENSIVEN NIHON BUYO TRAINING (EINER ART JAPANISCHEN BALLETS) ERLERTE HEIKE KAGERO DIE HOHE KUNST DES BOXENS - ZU SEINER VERTEIDIGUNG, WIE ER SELBST BEHAUPTET. ER VERLÄSST SICH AUF SEINE GESCHWINDIGKEIT UND WIRD DIR EINIGE SEINER TANZSCHRITTE VORFÜHREN.

**WVBA WORLD CIRCUIT**

★ **MAD CLOWN** ★



☆ **STATUS**

**RANG**  
**#1**

**AUS**  
**MILAN**  
ITALY

**ALTER**  
**27**

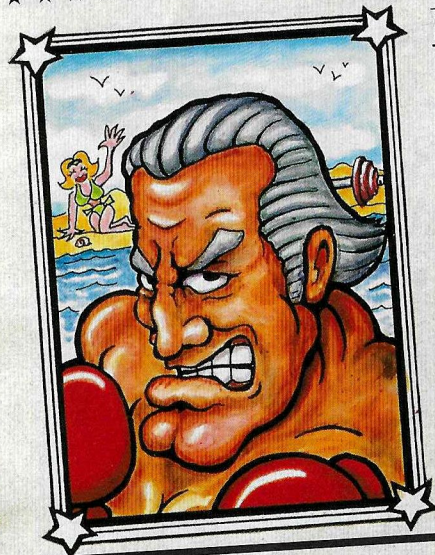
**GEWICHT**  
**370 PFUND**

**KÄMPFE**  
**17:9**

ALS OPERNSÄNGER STAND ER AUF DEN BRETTERN, DIE DIE WELT BEDEUTEN, DOCH NACH EINEM NERVENZUSAMMENBRUCH LANDETE ER IM ZIRKUS. DA ER ABER JEDEN ZUSCHAUER VERPRÜGELTE, DER NICHT ÜBER IHN LACHEN WOLLTE, SCHLOSS DER ZIRKUS SEINE TORE. SEITDEM IST ER IN BOXINGEN ZU FINDEN.

**WVBA WORLD CIRCUIT**

★ **SUPER MACHO MAN** ★



**STATUS**

**RANG**  
**CHAMP**

**AUS**  
**LOS ANGELES, CA**  
**U.S.A.**

**ALTER**  
**28**

**GEWICHT**  
**230 PFUND**

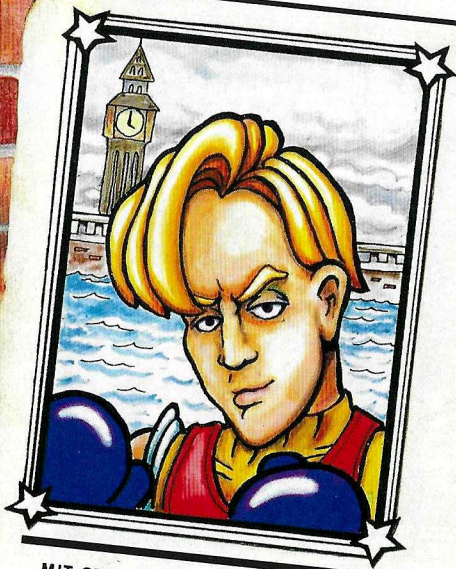
**KÄMPFE**  
**29:3**

DER CHAMPION DES WVBA VERBANDS BESCHREIBT SICH SELBST ALS 230 PFUND SCHWERE, HINTERHÄLTIGE UND BÖSE KAMPF-MASCHINE. WENN ER NICHT GERADE BOXT, TRIFFST DU IHN BEIM TRAINING AM BERÜHMTEN VENICE-STRAND VOR LOS ANGELES.

# WVBA SPECIAL CIRCUIT



## NARCIS PRINCE



### STATUS

RANG

#3

AUS

LONDON  
ENGLAND

ALTER

20

GEWICHT

150 PFUND

KÄMPFE

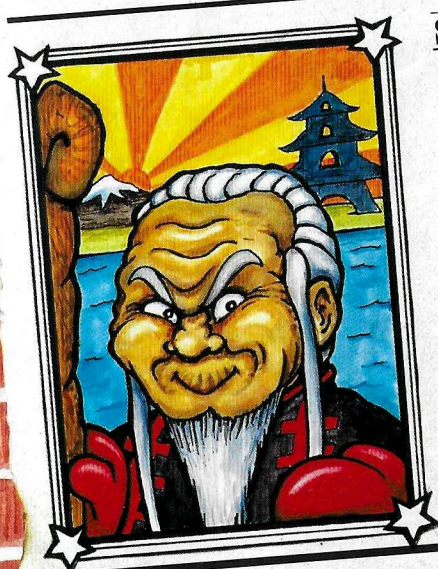
12:3

MIT STOLZ TRÄGT NARCIS PRINCE IN JEDEM KAMPF SEIN SELBST ENTWORFENES T-SHIRT. DAS RIESIGE „V“ DARAUFG BEDEUTET VICTORY UND BEREITET DEN GEGNER BEREITS AUF EINE HERBE NIEDERLAGE VOR.

# WVBA SPECIAL CIRCUIT



## HOY QUARLOW



### STATUS

RANG

#2

AUS  
BEIJING

CHINA

ALTER

78

GEWICHT

100 PFUND

KÄMPFE

62:13

HOY QUARLOW IST EIN ALTER MANN AUS BEIJING UND HUMPILT NUR NOCH MIT SEINEM STOCK IN DEN RING. BEGEHE JA NICHT DEN GLEICHEN FEHLER WIE VIELE DEINER VORGÄNGER UND UNTERSCHÄTZE SEINE FÄHIGKEITEN. ER IST MIT ALLEN WASSERN GEWASCHEN UND HAT KEINE SKRUPEL, DICH AUFGS KREUZ ZU LEGEN.

# WVBA SPECIAL CIRCUIT



## RICK BRUISER

### STATUS

RANG

**#1**

AUS

**UNBEKANT**

ALTER

**Unbekannt**

GEWICHT

**210 PFUND**

KÄMPFE

**41:1**



RICK IST EINER DER BRUISER BRÜDER UND HAT BISHER JEDEN SEINER KÄMPFE GEWONNEN - MIT EINER AUSNAHME UND GERADE DIESE EINE NIEDERLAGE LÄSST IHM KEINE RUHE. SEITDEM SINNT ER HEIMLICH AUF RACHE UND LÄSST AN JEDEM HERAUSFORDERER SEINE WUT AUS.

# WVBA SPECIAL CIRCUIT



## NICK BRUISER

### STATUS

RANG

**CHAMP**

AUS

**UNBEKANT**

ALTER

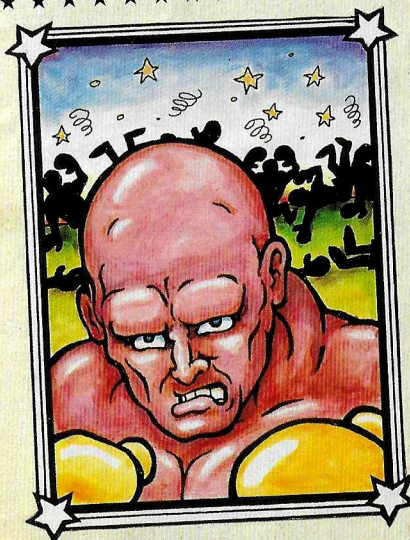
**Unbekannt**

GEWICHT

**210 PFUND**

KÄMPFE

**42:0**



NICK IST DER ÄLTERE DER BRUISER ZWILLINGE UND IST UNGESCHLAGEN. SEIN KAMPF GEGEN RICK WAR UNAUSWEICHLICH UND NUR EINER DER BEIDEN KONNTE DEN RING ALS CHAMPION ALLER CHAMPIONS VERLASSEN. SEIT DIESEM SIEG HÄLT SICH NICK FÜR UNBESIEGBAR.

## ACHTUNG

Dieses Nintendo-Spiel darf nicht mit irgendwelchen Zusatzgeräten, Kopierstationen oder sonstigem Zubehör benutzt werden, das geeignet ist, das Spiel zu beeinflussen. Die Benutzung solcher Geräte macht die Nintendo-Produktgarantie unwirksam. Nintendo lehnt insbesondere jede Verantwortung für Schäden oder Beeinträchtigungen ab, die von diesen Geräten verursacht werden. Sofern aufgrund der Benutzung solcher Geräte ein Spielstillstand eintritt, sofort mit aller Vorsicht das Zusatzgerät vom Nintendo-Gerät trennen und versuchen, den normalen Spielbetrieb wieder aufzunehmen. Sollte das Spiel trotz Trennung des Nintendo-fremden Zusatzgerätes vom Nintendo-Spielgerät nicht mehr funktionieren, rufen Sie bitte die folgende Hotline-Telefonnummer an: 0130 5806

## WARNUNG

Das Kopieren von Nintendo-Spielen ist illegal und verstößt gegen deutsches und internationales Urheberrecht. Das gilt auch für sogenannte Sicherungskopien, deren Fertigung im übrigen auch in keiner Weise erforderlich ist. Jedes Kopieren von Spielen wird von Nintendo verfolgt.

## GEWÄHRLEISTUNG

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

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

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefonnummer 0130-5806 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH  
Babenhäuser Straße 50  
63760 Grobostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fermündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806 ).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +  
Vertriebs Ges.m.b.H.  
Ziegeleistraße 31  
A-5027 Salzburg  
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG  
Auf dem Wolf 30  
CH-4052 Basel  
Tel.: CH-061-3118818

## PFLEGE UND WARTUNG

- ▶ Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- ▶ Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- ▶ Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- ▶ Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!