

**WF SUPERSTARS SHOW YOU  
HOW TO BEAT YOUR FRIENDS!**

**WF**  
**RAW**  
**THE VIDEO GUIDE**

**EXCLUSIVE SECRET CODES AND STRATEGIES  
REVEALED BY THE WF SUPERSTARS!  
LEARN HOW TO UNLOCK THE ULTIMATE WRESTLING  
POWER AND PLAY TO WIN...ONLY ON THIS VIDEO!  
ORDER YOUR VIDEO NOW!  
JETZT BESTELLEN!**

TO ORDER YOUR VIDEO IN **GERMANY**  
CALL OR WRITE: VIDEO KONTOR, HAMBURG  
POSTFACH 201120, 20201 HAMBURG,  
TELEFON: 040/898 00-0  
TELEFAX: 040/898 00-10

TO ORDER YOUR VIDEO IN **JAPAN**  
CALL OR WRITE: POLYGRAM K.K. JAPAN  
WAKO BLDG. 5F., 4-8-5 ROPPONGI,  
MINATO-KU, TOKYO, JAPAN  
TEL: 81-3-3479-3711 FAX: 81-3-3403-4457

TO ORDER YOUR VIDEO IN THE **UNITED KINGDOM**  
CALL OR WRITE: SILVER VISION  
PO BOX 111, BRACKNELL, BERKSHIRE  
RG12 1LE, ENGLAND  
TELEPHONE HOTLINE: 0344-302383

TO ORDER YOUR VIDEO IN THE **U.S.A.**  
CALL OR WRITE: A & H VIDEO SALES  
P.O. Box 1311, Fairfield, NJ 07007-1311  
TEL: (201)808-1818  
FAX: (201)575-1272

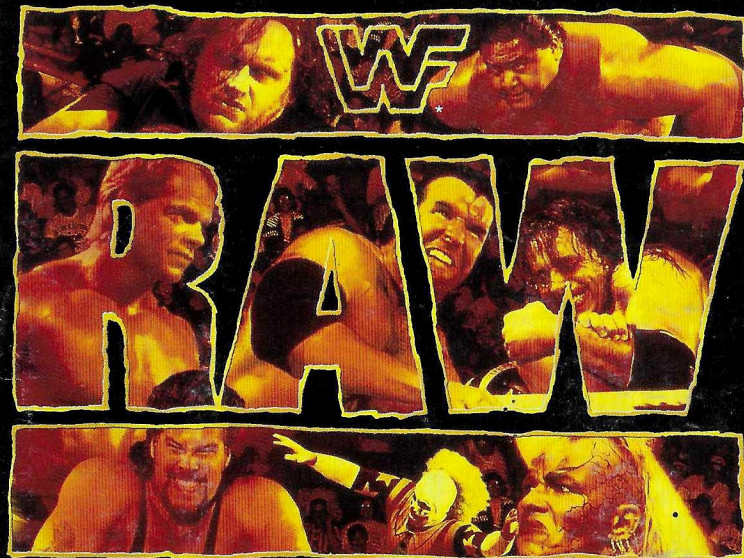
© 1994 TitanSports, Inc. \*Trademark of TitanSports, Inc. All Rights Reserved.



DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,  
Moreau House, 112-120 Brompton Rd, Knightsbridge, London SW3 1JJ, England  
DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH, Mohlstraße 10, 81675 München, Deutschland.  
DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France  
DISTRIBUIDO POR Buena Vista Home Video, SA, Edificio Gorbea, 3 C/ Jose Bardasano Baos, 9-Planta 11, Madrid, 28016 España  
DISTRIBUTED BY: Metro Games, P.O. Box 255, North Melbourne, VIC 3051, Australia

PRINTED IN JAPAN IMPRIME AU JAPAN

SNSP-AWFP-EUR



**INSTRUCTION BOOKLET**

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM™



LICENSED BY



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

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 COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SÉAL 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 SÉAL 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 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.

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 KOPEL 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 STAR-FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA DÅ ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KOPEL FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR 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 SPL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÅMÅ TARRA VAKUUTTAA, ETTÅ NINTENDO ON HYVÅKSYNYT TÅMÅN TOUITTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÅMÅ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÅ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTENSOPIVA TUOTTETA.

### 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 (071) 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 (071) 2251166.**

©World Wrestling Federation and its logos are registered trademarks of TitanSports, Inc. All distinctive character names and likenesses are trademarks of TitanSports, Inc. © 1994 TitanSports, Inc. All rights reserved. Licensed through Leisure Concepts, Inc.® Software developed by Sculptured Software, Inc. L.J.N is a division of Acclaim Entertainment. © & © 1994 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved.

### GEWÄHRLEISTUNG

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 mängelfreien Produktes beschränkt, weitergehende 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 der Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben.

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

### FRANCE SEULEMENT

**GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**  
Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)  
ACCLAIM ENTERTAINMENT SA 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 SA 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 à:

**GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO**  
Division ACCLAIM

31 Rue Louis Pasteur, 92200 Boulogne-Billancourt, France  
Pour plus d'informations sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter:

- Le minitel au 36-15 ACCLAIM
- Le vocal ACCLAIM au 36. 68. 10. 25

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 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 LIMITEE A 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 survient 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, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-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 spelkasette - koper/gebruiker, dat deze Super Nintendo Entertainment System Spelkasette (=spelkassetten) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstruktiefouten zal vertonen. Indien overvooht toch een defect optreedt dat getoet wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassettes kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kasette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd aan met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan:

**Columbia TriStar Home Video,**  
postbus 685, 1200 AP 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 spelkasette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormal gebruik of indien veranderingen aan de spelkasette zijn aangebracht na de aanschaf.

**GARANZIA**  
Il perfetto funzionamento di questogioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il Acclaim Entertainment, Ltd. di garantisce il prodotto acquistatore per 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 fun-zionanti. 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 contrassegno. 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:

**GARANZIA**  
Il perfetto funzionamento di questogioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il Acclaim Entertainment, Ltd. di garantisce il prodotto acquistatore per 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 fun-zionanti. 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 contrassegno. 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:

**GARANZIA**  
Il perfetto funzionamento di questogioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il Acclaim Entertainment, Ltd. di garantisce il prodotto acquistatore per 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 fun-zionanti. 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 contrassegno. 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:



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

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N. 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 86/378/CEE, NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLE DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.

This product is exempt from classification under U.K. Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

**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 BENUTZUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE 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 NINTENDO.

**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 SPEL CASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

**OBS :** LÅS NOGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDARNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

**ADVARSEL :** LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTEST 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 KULUTTAJAJÄTIÖD JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

## BEFORE THE OPENING BELL

### LOADING:

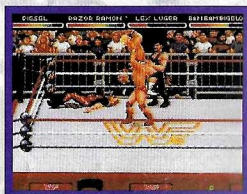
1. Make sure the power switch is OFF. 2. Insert the **W RAW™** Game Pak as described in your **SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™** instruction manual. If you wish to play a three- or four-player game, plug in a Super MultiTap™ (sold separately) at this time as described in its instruction manual. NOTE: **W RAW™** supports the Super MultiTap™ only. Other multi-player adapters will not work with this game. 3. Turn the power switch ON. When the **W RAW™** title screen appears, press the START button.

**W RAW™** senses how many controllers are plugged into your Super Nintendo Entertainment System™. If you wish to add more, do so, then hit reset.



## SO MANY WAYS TO WRESTLE RAW!

After loading your game cartridge and pressing the START BUTTON, you will see the first of several selection screens. Press UP and DOWN CONTROL PAD to make your choice on each screen and the B BUTTON to select the option. CHOOSE THE NUMBER OF PLAYERS YOU WANT, Choose from one to four players. CHOOSE THE TYPE OF MATCH YOU WANT: (a) ONE-ON-ONE (either one fall, brawl, or tournament format) (b) TAG TEAM (either one fall, brawl, or tournament format) (c) SURVIVOR SERIES™ (d) ROYAL RUMBLE™ (e) BEDLAM (either one fall, brawl, or tournament format) (f) RAW ENDURANCE MATCH. CHOOSE THE DIFFICULTY LEVEL AT WHICH YOU WANT TO PLAY (on a 1 to 10 scale, with 10 being the hardest). CHOOSE WHETHER YOU WANT TO SELECT YOUR OPPONENTS, OR HAVE THE COMPUTER CHOOSE THEM. CHOOSE WRESTLERS. Press Left and Right on the CONTROL PAD to scroll through all 12 wrestlers. Press any button to select. To see their attributes, press the select button.



## ATTRIBUTES

While selecting a wrestler, press the SELECT BUTTON to see his or her attributes screen. Each wrestler is rated on Speed, Strength, Stamina and Weight using a 1 to 10 scale, with 10 being the highest. A wrestler's unique combination of attributes reflects their degree of both mental and physical toughness, affecting their wrestling style and strategies.

Speed determines how quickly the wrestler can maneuver.

Strength measures a wrestler's overall might.

Weight is a factor which can affect the damage done by landing on an opponent when executing moves such as the elbow drop or splash. A high weight will also prevent some wrestlers from having certain strength-requiring moves done to them.

Stamina lets you know how much juice this wrestler has. High stamina means a wrestler will recover energy quickly.

## RULES FOR WRESTLING RAW!

A ONE-ON-ONE one-fall bout finds two grapplers competing to pin the other's shoulders to the canvas for a three-count by the referee. Before a wrestler can be pinned, though, he or she has to be worn down. Strength meters for each wrestler appear on screen depicting exactly how much strength he or she has left. The lower his or her energy, the better your chances of pinning that opponent. When wrestling outside the ring, all moves are legal. As soon as a wrestler leaves the ring, the referee begins a 10-count. A wrestler will be counted out if he or she fails to return to the ring before the count reaches 10. Wrestlers cannot be pinned outside the ring.

BRAWL matches, whether one-on-one, bedlam or tag team, are vicious matches without a referee. Anything goes, from eye gouges to chokeholds. There are no pins and no disqualifications! The match continues until one competitor loses the strength to carry on.

TOURNAMENT play pits one wrestler against all the others in your choice of one-fall or brawl matches. In a tag team tournament, your duo must triumph over five other teams. The makeup of opposing teams and the order in which you face them is random.

**3** TAG TEAM matches: In order for one team to win a match, one of the wrestlers on the opposing team must be pinned. When the strength of your wrestler is low, it's time to tag your teammate,

who will come in to replace you. Pressing the B BUTTON will tag your "illegal" tag team member outside the ring, making him legal and allowing him to come in and fight the opposing wrestler. After your tag teammate enters the ring, you have until the ref counts 10 to leave it. The player outside the ring is able to hit or grab an opponent inside the ring. If that wrestler returns to the ring illegally, he or she will be subject to a ten count.

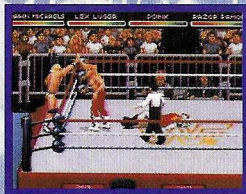
BEDLAM equals a thunderous thumping as you and a chosen teammate try to outwit and outwrestle two opposing wrestlers in a match that only ends when both of the opposing wrestlers have been pinned or counted out. When one wrestler is pinned, he leaves the ring, so for at least some of the match there will be a brutal two-on-one situation! Once a player is counted out or pinned, he or she leaves the ring and is now considered illegal.

SURVIVOR SERIES™ matches pit four wrestlers against four other grapplers in a grueling contest of expanded tag team action. All four men on one team must be eliminated in order to become the Survivor Series™ champion!

ROYAL RUMBLE™ rules: the match starts with two competitors in the ring. Wrestlers enter the ring at regular intervals until there are six wrestlers between the ropes! When one wrestler is eliminated from the match by being thrown out of the ring, a new wrestler enters until all 12 men have competed in the bout! If your wrestler is eliminated, you may elect to come in again as the next wrestler by pressing any button when you hear the bell ring. The match continues until only one grappler remains in the ring!

RAW ENDURANCE matches mean mayhem! You can use up to six wrestlers against as many as six determined opponents in a grueling series of one-on-one contests that are waged to a pinfall finish. When one wrestler is pinned, the next member of his team enters immediately, giving the winner no recovery time. The last warrior standing wins! Can you outlast this outrageous onslaught?

PASS When selecting wrestlers for a multi-player match, PASS is the option to choose if you're really ready to do it Raw! Selecting Pass when it's time to choose your 2nd through 6th wrestlers forges all further choices, giving you the chance to prove your wrestling skill using a smaller team. Thus, using the Pass feature allows you to fight one-on-two, two-on-four, even six-on-one, pitting your brave grapplers against a larger, meaner squad.

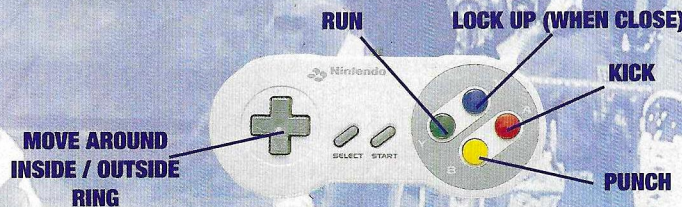
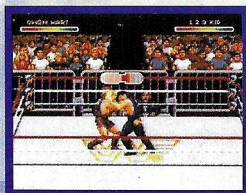


## BASIC MOVES AND MANEUVERS

To move around the ring, press UP, DOWN, LEFT, and RIGHT on the CONTROL PAD. To run across the ring, press the Y BUTTON. To PUNCH your opponent, press the B BUTTON. To KICK your opponent, press the A BUTTON. To trap your opponent in a lock up, press the X BUTTON while close to your opponent. While in a lock up, a meter displaying advantage will appear above your head. Pressing any button repeatedly will increase your advantage and hence your ability to execute offensive moves. To lock up your opponent in a SLEEPER HOLD, walk behind and slightly above your opponent and press the X BUTTON.

You can DROPKICK your standing opponent by first running at him (press Y BUTTON), then pressing the B BUTTON. If opponent is running at you, you can dropkick him by pressing the A BUTTON. You can deliver a FLYING ELBOWDROP to your fallen opponent by first running at him, then pressing the B BUTTON.

If opponent is running at you, pressing the B BUTTON will execute a HIP TOSS or BACK BODYDROP depending on which wrestler you are. To leave the ring, press the CONTROL PAD to move your man into the ropes and press the Y BUTTON. [NOTE: In a tag team match, exiting the ring near your partner's corner constitutes a tag and will bring your partner into the action.] To switch player control with your CPU







# VOR DEM GONGSCHLAG

Laden:

1. Achte darauf, daß das Gerät ausgeschaltet ist. 2. Stecke das **W RAW** Game Pak in das Gerät ein wie im Handbuch zum **SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM** beschrieben. Wenn Du die Drei- oder Vier-Spieler-Option nutzen möchtest, schließe nun einen Super Multitap (separat erhältlich) an das Gerät an, wie im dazugehörigen Handbuch angegeben. ANMERKUNG: **W RAW** unterstützt nur das Super Multitap. Andere Adapter für mehrere Spieler funktionieren bei diesem Spiel nicht. 3. Schalte das Gerät EIN. Sobald das **W RAW**-Titelbild auf dem schirm erscheint, drücke **START**.

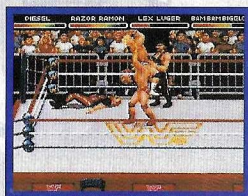


## RAW BIETET SO VIELE MÖGLICHKEITEN!

Mit **W RAW** hast Du Dutzende von Spielmöglichkeiten! Bis zu vier Spieler können an der Einzelkampf- oder Tag-Team-Action teilnehmen, Ausdauerkämpfe absolvieren, sich dem Royal Rumble- oder der Survivor Series stellen oder das Wettbewerbsspiel wählen!

**W RAW** erkennt, wie viele Controller an Dein Super Nintendo Entertainment System angeschlossen sind. Sollen noch mehr dazukommen, schließe sie an, und drücke dann **RESET**.

Nachdem Du das Spielmodul geladen und **START** gedrückt hast, erscheint der erste von mehreren Auswahlbildschirmen. Betätige den **R-KNOFF** (Richtungsknopf) **OBEN** oder **UNTEN**, um auf jedem Bildschirm Deine Wahl zu treffen, und **KNOPF B**, um die Option zu wählen. Wähle die gewünschte Spielerzahl (**NUMBER OF PLAYERS**). Du kannst eine Teilnehmerzahl von Eins bis Vier festlegen. Wähle die gewünschte Art des Spiels (**TYPE OF MATCH**): (a) **ONE-ON-ONE** (Einzelkampf, als One-fall [einfacher Schultersieg], Brawl [Rauferei] oder Tournament [Wettkampf]) (b) **TAG TEAM** (als einfacher Schultersieg, Rauferei oder Wettkampf) (c) **SURVIVOR SERIES** (d) **ROYAL RUMBLE** (e) **BEDLAM** ("Tumult", als einfacher Schultersieg, Rauferei oder Wettkampf) (f) **RAW ENDURANCE MATCH** (Raw-Ausdauerkampf) Wähle den gewünschten Schwierigkeitsgrad (**DIFFICULTY LEVEL**) (auf einer Skala von 1 bis 10, wobei 10 am schwierigsten ist). Entscheide, ob Du Deinen Gegner selbst wählen (**SELECT YOUR OPPONENT**) oder den Computer darüber entscheiden lassen willst (**HAVE THE COMPUTER CHOOSE**). Wähle die Wrestler (**CHOOSE WRESTLERS**) mit dem **R-KNOFF** **RECHTS** und **LINKS** kannst Du durch alle 12 Wrestler scrollen. Drücke einen beliebigen Knopf, um einen Kämpfer zu wählen. Durch Drücken von **SELECT** kannst Du seine Eigenschaften aufrufen.



## EIGENSCHAFTEN (ATTRIBUTES)

Während Du dabei bist, die Wrestler zu wählen, kannst Du **SELECT** drücken, um seinen (oder ihren) persönlichen Eigenschaftenbildschirm zu sehen. Jeder Wrestler wird nach Schnelligkeit (Speed), Kraft (Strength), Kondition (Stamina) und Gewicht (Weight) auf einer Skala von 1 bis 10 bewertet, wobei 10 der höchste Wert ist. Die einzigartige Kombination der verschiedenen Eigenschaften bestimmt die körperliche und mentale Stärke eines Wrestlers, die entscheidend für seinen Stil und seine Strategie sind. Die Schnelligkeit bestimmt, wie flink ein Kämpfer auf den Beinen ist. Die Kraft gibt die allgemeine Kampfstärke des Wrestlers an. Das Gewicht kann von entscheidender Bedeutung bei Techniken wie dem Elbowdrop oder dem Splash sein, bei dem ein Wrestler sich auf den anderen wirft. Ein hohes Gewicht kann einige Kämpfer vor bestimmten Würfen oder Griffen schützen, die viel Kraft erfordern. Die Kondition gibt an, wie lange Dein Wrestler durchhält. Eine hohe Kondition bedeutet, daß der Kämpfer sich besonders schnell regeneriert.

## WRESTLING-REGELN FÜR RAW!

Beim **ONE-ON-ONE-Kampf** (Einzelkampf) mit einfachem Schultersieg (One-fall) versucht jeder Wrestler, den anderen mit den Schultern auf der Matte zu halten, bis der Ringrichter bis Drei gezählt hat. Bevor der Gegner niedergedrückt werden kann, muß er allerdings erst müde gemacht werden. Auf dem Bildschirm sind Kraftanzeigen für beide Wrestler zu sehen, die angeben, wie stark sie noch sind. Je niedriger die Energie des Gegners ist, desto besser stehen die Chancen für den Pin. Denk daran, daß Du es hier mit den besten Athleten zu tun hast, einfach wird die Sache also nicht! Außerhalb des Rings ist alles erlaubt. Sobald ein Wrestler den Ring verläßt, beginnt der Ringrichter bis 10 zu zählen. Wenn ein Kämpfer nicht rechtzeitig in den Ring zurückkehrt, wird er disqualifiziert.

Außerhalb des Rings kann kein Pin angesetzt werden.

Beim **BRAWL** (Rauferei), sei es nun im Einzelkampf, "Bedlam" oder Tag-Team, geht es gnadenlos zu, denn es gibt keinen Ringrichter. Alles ist erlaubt, vom Würgen bis zum Daumendruck auf die Augen. Es gibt keine Pins und keine Disqualifikationen. Das Match wird so lange weitergeführt, bis ein Teilnehmer keine Kraft zum Weitermachen mehr hat.

Beim **TOURNAMENT** (Wettkampf) tritt ein Wrestler in Kämpfen mit einfachem Pin oder Brawls gegen alle anderen Gegner an. Im Tag-Team-Wettkampf muß Dein Duo fünf andere Teams überwinden. Die Zusammensetzung der anderen Duos und die Reihenfolge, in der Du gegen sie trittst, ist dabei willkürlich.

**9** **TAG-TEAM-Kämpfe:** Will ein Team den Kampf gewinnen, muß einer der anderen beiden Wrestler drei Sekunden lang auf die Matte gedrückt werden. Sinkt die Kraft Deines Kämpfers ab, dann wird es Zeit, seinen

Teamegfährten in den Ring zu holen. Wenn Du **KNOPF B** drückst, machst Du aus Deinem "unerlaubten" Partner außerhalb des Rings einen legalen Wrestler, der für Dich den Kampf mit dem Gegner übernimmt. Nachdem Dein Partner in den Ring gestiegen ist, hast Du 10 Sekunden Zeit, den Ring zu verlassen. Der Kämpfer außerhalb des Rings kann einen Gegner im Ring schlagen oder greifen. Kehrt er jedoch unerlaubt in den Ring zurück, wird er bis 10 ausgezählt.

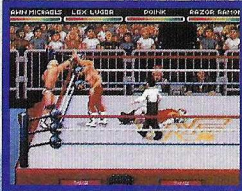
**BEDLAM** (Tumult) Bei dieser gnadenlosen Schlägerei mußt Du zusammen mit einem von Dir gewählten Teamegfährten versuchen, zwei Gegner auf die Matte zu pinnen. Wenn ein Gegner im Pin unterliegt oder ausgezählt wird, muß er den Ring verlassen und darf ihn nicht wieder betreten, sonst riskiert er eine Disqualifikation.

In der **SURVIVOR SERIES** treten vier gegen vier Wrestler in einem harten Kampf nach dem Tag-Team-Prinzip gegeneinander an. Dabei müssen alle vier Gegner erledigt werden, um Champion der Survivor Series zu werden!

Die Regeln im **ROYAL RUMBLE** sind für Wrestler gemacht, die besonders viel aushalten. Der Kampf beginnt mit zwei Wettkämpfern im Ring. Nach und nach kommen dann immer mehr hinzu, bis schließlich sechs Wrestler zwischen den Seilen herumtoben. Sobald einer ausscheidet, indem er aus dem Ring geworfen wird, kommt ein neuer Kämpfer an seiner Stelle in den Ring, bis alle 12 Wrestler an der Schacht teilgenommen haben. Ist Dein Wrestler ausgeschieden, dann hast Du die Möglichkeit, als nächster Kämpfer wieder anzutreten, indem Du beim Erörtern des Gongs einen beliebigen Knopf drückst. Der Kampf wird fortgesetzt, bis nur noch ein Wrestler im Ring übriggeblieben ist!

**RAW ENDURANCE** (der Raw-Ausdauerkampf) bedeutet Chaos! Du kannst bis zu sechs Wrestler gegen ebensoviele entschlossene Gegner einsetzen, die in einer erbarmungslosen Serie von Einzelkämpfen bis zum Ende durch einen Pin am Boden kämpfen. Sobald ein Wrestler durch Pin ausgeschieden ist, steigt sofort sein nächster Teamegfährte in den Ring, so daß dem Sieger keine Verschnaufpause bleibt. Der letzte Kämpfer, der im Ring steht, gewinnt!

Wenn Du Wrestler für ein Spiel mit mehreren Teilnehmern wählst, kannst Du es Dir mit der Option **PASS** richtig schwer machen. Indem Du **PASS** wählst, wenn Du Deinen zweiten bis sechsten Wrestler bestimmen sollst, lehnst Du alle weiteren Mitspieler ab, wodurch Du Deine Wrestling-Kunst mit einem kleineren Team beweisen kannst. Dank dieser Option kannst Du also Wettkämpfe von 1 gegen 1, 2 gegen 4 oder sogar 6 gegen 1 ansetzen, damit sich Deine wackeren Kämpfer gegen größere, gefährlichere Mannschaften profilieren können.



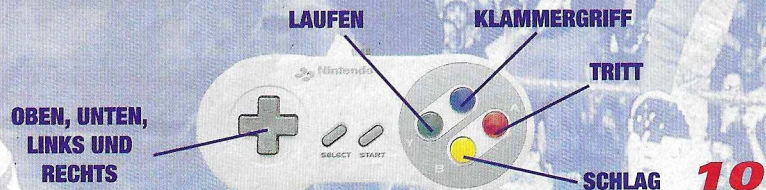
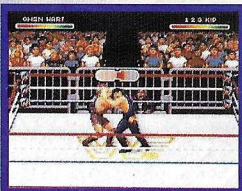
## DIE WICHTIGSTEN GRIFFE UND MANÖVER

Um Dich durch den Ring zu bewegen, betätige den **R-KNOFF** **OBEN**, **UNTEN**, **LINKS** und **RECHTS**. Um durch den Ring zu **LAUFEN**, drücke **KNOPF Y**. Um Deinem Gegner einen **SCHLAG** zu versetzen, drücke **KNOPF B**. Um ihn mit einem **KICK** zu traktieren, drücke **KNOPF A**. Um einen **KLAMMERGRIFF** anzusetzen, drücke **KNOPF X**, wenn Du dicht beim Gegner stehst. Während des Klammergriffs erscheint über Deinem Kopf eine Anzeige für den Vorteil in diesem Kraftakt. Wiederholtes Drücken eines beliebigen Knopfes erhöht Deinen Vorteil und damit Deine Fähigkeit, offensive Griffe und Würfe einzusetzen. Um Deinen Gegner mit einem **SLEEPER HOLD** festzunageln, gehe hinter ihn und etwas höher, und drücke **KNOPF X**.

Du kannst einen **DROPKICK** gegen einen stehenden Gegner ausführen, indem Du erst auf ihn zulaufst (drücke **KNOPF Y**) und dann **KNOPF B** betätigst. Läuft der Gegner dagegen auf Dich zu, kannst Du den Droppick durch Drücken von **KNOPF A** einsetzen. Einen **FLYING ELBOWDROP** gegen den am Boden liegenden Gegner führst Du aus, indem Du auf ihn zulaufst und **KNOPF B** drückst.

Läuft der Gegner auf Dich zu, kannst Du auch mit **KNOPF B** einen **HIPTOSS** oder **BODY BACKDROP** ausführen, je nachdem, welcher Wrestler Du gerade bist. Um den Ring zu verlassen, führe Deinen Kämpfer mit Hilfe des **R-KNOFFES** in die Seile, und drücke **KNOPF Y**.

[ANMERKUNG: In einem Tag-Team-Match mußt Du den Ring in der Nähe Deines Partners verlassen, um Dich von ihm abblenden zu lassen.] Wächstest Du die Steuerung Deines vom Computer kontrollierten Teamegfährten übernehmen, dann drücke gleichzeitig **KNOPF LINKS** und **SELECT**, daraufhin überläßt Dir sofort die Kontrolle über einen Deiner Teamegfährten, während der Computer nun Deinen Kämpfer steuert. Um den Wechsel anzuzeigen, ertönt der Gong. Um Dich von Deinem Partner im Tag-Team ablösen zu lassen, gehe zu ihm, und drücke **KNOPF B**. Willst Du die Handlung anhalten, dann drücke **START**. [ANMERKUNG: Durch erneutes Drücken von **START** setzt Du das Spiel fort. Mit **SELECT** dagegen verläßt Du den Kampf und kehrt zum Titelbildschirm zurück.] Wenn Dein Gegner



auf der Matte liegt, während Du stehst, hast Du fünf Möglichkeiten: 1) Versetze Deinem Gegner einen TRITT, indem Du KNOFF A drückst, während Du vor Deinem Widersacher stehst. 2) Führe einen SPLASH aus, indem Du KNOFF B drückst, während Du hinter dem Gegner stehst. 3) Versetze Deinem Gegner einen ELBOWDROP, indem Du KNOFF B drückst, während Du vor Deinem Widersacher stehst. 4) Einen KNEEDROP führst Du aus, indem Du KNOFF A drückst, während Du hinter dem Gegner bist. 5) Versuche einen PIN anzusetzen, indem Du KNOFF X drückst. Um vom Gegner herunterzurollen, drücke KNOFF RECHTS oder KNOFF LINKS.

## NUTZE DAS SEIL ZU DEINEM VORTEIL

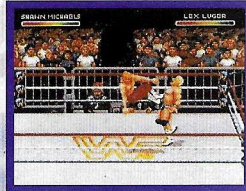
Um einen Flying Smash vom obersten Seil auszuführen, bewege Deinen Kämpfer zuerst in eine Ecke, und drücke dann den R-KNOFF OBEN, um auf die obere Seilbefestigung zu klettern. Sobald Du oben bist, kannst Du einen beliebigen Knopf drücken, um Dich von dort auf den Gegner zu stürzen! [ANMERKUNG: Um von der Seilbefestigung wieder herunterzuklettern, drücke den R-KNOFF UNTEN.]

Um Deinen Gegner in die Seile zu werfen, sichere Dir im oberen Ringbereich mit Hilfe von KNOFF Y den Vorteil in der Umklammerung. Sobald der Gegner in den Seilen hängt, kannst Du ihn mit der Schulter rammen, indem Du KNOFF Y drückst, während Du in ihn hineinflüsst. Um Deinen Gegner gnadenlos zu bearbeiten, klettere auf die Seilbefestigung, und führe mit Hilfe von KNOFF B wiederholte Schläge aus.



## DEFENSIVES WRESTLING

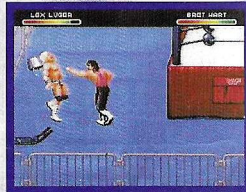
Wenn Du in der Umklammerung zu unterliegen drohst, drücke KNOFF A, um Dich daraus zu befreien. Wird Du am Boden festgehalten, dann drücke einen beliebigen Knopf, um Dich freizustrampeln. Falls Du leicht betäubt bist, drücke einen beliebigen Knopf, um Dich wieder zu berappeln. Wenn Dich Dein Gegner mit einem offensiven Angriff auf die Matte geworfen hat, betätige den R-KNOFF OBEN oder UNTEN, um aus dem Weg zu rollen.



## MEHR-WÜRFE

### UNERLAUBTE GRIFFE

Während eines Brawls, außerhalb des Rings oder wenn der Ringrichter i.o. geschlagen wurde, ist alles erlaubt! Augen eindrücken und Würgegriffe gehören dabei zur Routine, ebenso wie das Bearbeiten des Gegners mit Stühlen und Eimern. Um den Stuhl oder den Eimer aufzunehmen bzw. wieder abzusetzen, drücke KNOFF X. Um Deinem Gegner den Stuhl oder Eimer über den Kopf zu schlagen, drücke KNOFF Y. Für einen Sideswipe/Jab mit dem Eimer oder Stuhl drücke KNOFF A. Um mit dem Kopf Deines Gegners den Gong zu läuten, drücke während einer Umklammerung KNOFF Y, wodurch Du ihn auf den Gong schleuderst. Um Deinem Gegner die Finger in die Augen zu drücken, betätige KNOFF LINKS. Willst Du einen Würgegriff ansetzen, dann drücke KNOFF RECHTS.



### SPEZIALWÜRFE

Jeder Wrestler hat als Markenzeichen einen individuellen Wurf oder Griff, den er mit umwerfender Wirkung gegen seine Gegner einsetzt. Er wird meistens in einer bestimmten Situation verwendet, in der er große Perfektion erreicht. Der Spezialwurf wird häufig als Finishing Move benutzt, mit dem ein Wrestler dem geschwächten Gegner gnadenlos den Rest gibt. In den Beschreibungen der einzelnen Wrestler kannst Du mehr über diese gnadenlosen Manöver lesen!

### MEGA-WÜRFE

Wrestling-Action von dieser Härte erfordert ganz neue Würfe und Manöver, daher haben alle Wrestler in der neuen Serie von einzigartigen MegaMoves entwickelt.

## 1-2-3 KID

SPEZIALWURF: MOONSAULT  
Sobald der Gegner wankt, klettere auf die Seile, und drücke KNOFF RECHTS.

DU LAUFT GEGNER STEHT/BEI BODEN	DU STEHST GEGNER LAUFT	DU STEHST GEGNER AM BODEN	DU STEHST GEGNER BEIM KLAMMERGRIFF IM VORTEIL	DU BIST BEIM KLAMMERGRIFF IM VORTEIL	BEIDE WRESTLER STEHEN
DROPPKOPF ELBOWDROP	HP TOSS	ELBOWDROP SPLASH	VERSUCH ÜBERHAND ZU ERLANGEN	HEAD SLAM	PUNCH/ TRAMPFARTEN ABWISSEN
	DROPPKOPF ELBOWDROP	STOMP/ KNEEDROP	ZUSCHREICHEN	CRUFCX	RICK
	HP TOSS	PN OBER GEGNER HOCHHEBEN	VERSUCH ÜBERHAND ZU ERLANGEN	SUPLEX ÜBS PLEDRNER	KLAMMERGRIFF/ STIL ARMBREM OBER ARSETZEN (NUR ABERHALB DES RINGS)
	DROPPKOPF ELBOWDROP	LAUFEN	VERSUCH ÜBERHAND ZU ERLANGEN	DOUBLE ARM BACKBRAKER	LAUFEN
	STIELEINS GESCHIT	LAUFEN	VERSUCH ÜBERHAND ZU ERLANGEN	ATOMIC DROP OBER ALS DEM RING WERFEN	FINGER IN DIE AUGEN (UNERLAUBT)
EIGENSCHAFTEN: Schmelligkeit.....4 Kondition.....4 Gewicht.....4	LAUFEN	HEMMERBALL (NUR BEIM PIN)	VERSUCH ÜBERHAND ZU ERLANGEN	DOUBLE ARM BACKBRAKER	WÜRGEGRIF (UNERLAUBT)

## BAMBIGELOW

SPEZIALWURF: HEAD BUTT VOM OBERSTEN SEIL  
Wenn der Gegner in der Nähe einer der oberen Ecken liegt, klettere auf die Seile, und drücke KNOFF RECHTS.

DU LAUFT GEGNER STEHT/BEI BODEN	DU STEHST GEGNER LAUFT	DU STEHST GEGNER AM BODEN	DU STEHST GEGNER BEIM KLAMMERGRIFF IM VORTEIL	DU BIST BEIM KLAMMERGRIFF IM VORTEIL	BEIDE WRESTLER STEHEN
DROPPKOPF ELBOWDROP	BACK BODYPACK	ELBOWDROP SPLASH	VERSUCH ÜBERHAND ZU ERLANGEN	RAGDOLL	PUNCH/ TRAMPFARTEN ABWISSEN
	DROPPKOPF ELBOWDROP	STOMP/ KNEEDROP	ZUSCHREICHEN	CRUFCX	RICK
	HP TOSS	PN OBER GEGNER HOCHHEBEN	VERSUCH ÜBERHAND ZU ERLANGEN	SUPLEX ÜBS PLEDRNER	KLAMMERGRIFF/ STIL ARMBREM OBER ARSETZEN (NUR ABERHALB DES RINGS)
	DROPPKOPF ELBOWDROP	LAUFEN	VERSUCH ÜBERHAND ZU ERLANGEN	DOUBLE ARM BACKBRAKER	LAUFEN
	STIELEINS GESCHIT	LAUFEN	VERSUCH ÜBERHAND ZU ERLANGEN	ATOMIC DROP OBER ALS DEM RING WERFEN	FINGER IN DIE AUGEN (UNERLAUBT)
EIGENSCHAFTEN: Schmelligkeit.....6 Kondition.....6 Gewicht.....6	LAUFEN	HEMMERBALL (NUR BEIM PIN)	VERSUCH ÜBERHAND ZU ERLANGEN	DOUBLE ARM BACKBRAKER	WÜRGEGRIF (UNERLAUBT)

## DIESEL

SPEZIALWURF: JACKKNIFE  
Wenn der Gegner nur noch wenig Energie hat, umklammere ihn, und drücke KNOFF RECHTS.

DU LAUFT GEGNER STEHT/BEI BODEN	DU STEHST GEGNER LAUFT	DU STEHST GEGNER AM BODEN	DU STEHST GEGNER BEIM KLAMMERGRIFF IM VORTEIL	DU BIST BEIM KLAMMERGRIFF IM VORTEIL	BEIDE WRESTLER STEHEN
DROPPKOPF ELBOWDROP	BACK BODYPACK	ELBOWDROP SPLASH	VERSUCH ÜBERHAND ZU ERLANGEN	RAGDOLL	PUNCH/ TRAMPFARTEN ABWISSEN
	DROPPKOPF ELBOWDROP	STOMP/ KNEEDROP	ZUSCHREICHEN	CRUFCX	RICK
	HP TOSS	PN OBER GEGNER HOCHHEBEN	VERSUCH ÜBERHAND ZU ERLANGEN	SUPLEX ÜBS PLEDRNER	KLAMMERGRIFF/ STIL ARMBREM OBER ARSETZEN (NUR ABERHALB DES RINGS)
	DROPPKOPF ELBOWDROP	LAUFEN	VERSUCH ÜBERHAND ZU ERLANGEN	DOUBLE ARM BACKBRAKER	LAUFEN
	STIELEINS GESCHIT	LAUFEN	VERSUCH ÜBERHAND ZU ERLANGEN	ATOMIC DROP OBER ALS DEM RING WERFEN	FINGER IN DIE AUGEN (UNERLAUBT)
EIGENSCHAFTEN: Schmelligkeit.....9 Kondition.....9 Gewicht.....9	LAUFEN	HEMMERBALL (NUR BEIM PIN)	VERSUCH ÜBERHAND ZU ERLANGEN	DOUBLE ARM BACKBRAKER	WÜRGEGRIF (UNERLAUBT)

## DOINK

SPEZIALWURF: WHOOPIE CUSHION  
Wenn der Gegner in der Nähe einer der oberen Ecken liegt, klettere auf die Seile, und drücke KNOFF RECHTS.

DU LAUFT GEGNER STEHT/BEI BODEN	DU STEHST GEGNER LAUFT	DU STEHST GEGNER AM BODEN	DU STEHST GEGNER BEIM KLAMMERGRIFF IM VORTEIL	DU BIST BEIM KLAMMERGRIFF IM VORTEIL	BEIDE WRESTLER STEHEN
DROPPKOPF ELBOWDROP	BACK BODYPACK	ELBOWDROP SPLASH	VERSUCH ÜBERHAND ZU ERLANGEN	RAGDOLL	PUNCH/ TRAMPFARTEN ABWISSEN
	DROPPKOPF ELBOWDROP	STOMP/ KNEEDROP	ZUSCHREICHEN	CRUFCX	RICK
	HP TOSS	PN OBER GEGNER HOCHHEBEN	VERSUCH ÜBERHAND ZU ERLANGEN	SUPLEX ÜBS PLEDRNER	KLAMMERGRIFF/ STIL ARMBREM OBER ARSETZEN (NUR ABERHALB DES RINGS)
	DROPPKOPF ELBOWDROP	LAUFEN	VERSUCH ÜBERHAND ZU ERLANGEN	DOUBLE ARM BACKBRAKER	LAUFEN
	STIELEINS GESCHIT	LAUFEN	VERSUCH ÜBERHAND ZU ERLANGEN	ATOMIC DROP OBER ALS DEM RING WERFEN	FINGER IN DIE AUGEN (UNERLAUBT)
EIGENSCHAFTEN: Schmelligkeit.....8 Kondition.....8 Gewicht.....8	LAUFEN	HEMMERBALL (NUR BEIM PIN)	VERSUCH ÜBERHAND ZU ERLANGEN	DOUBLE ARM BACKBRAKER	WÜRGEGRIF (UNERLAUBT)

BESCHREIBUNG DER WRESTLER



## AVANT QUE LE GONG NE RETENTISSE

### CHARGEMENT:

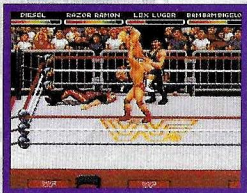
1. Vérifiez que votre console est éteinte (OFF). 2. Insérez la cartouche de jeu **RAW** comme indiqué dans le manuel d'instruction de votre SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™. Si vous désirez jouer à trois ou quatre, branchez un adaptateur Super MultiTap™ (vendu séparément) comme indiqué dans son manuel. REMARQUE: **RAW** ne supporte que l'adaptateur MultiTap™. Les autres adaptateurs multijoueurs ne fonctionneront pas avec ce jeu. 3. Allumez votre console (ON). Lorsque l'écran titre de **RAW** apparaît, appuyez sur le bouton START.



## IL Y A TELLEMENT DE FAÇONS DE LUTTER!

Avec **RAW**, vous avez des dizaines de façons de jouer! Un maximum de quatre joueurs peuvent s'affronter dans des matchs individuels ou d'équipes, des matchs d'endurance, des combats Royal Rumble\* ou Survivors Series\* ou même des tournois!

La cartouche **RAW** détecte le nombre de contrôleurs branchés sur votre Super Nintendo Entertainment System™. Si vous voulez en rajouter, faites-le et appuyez ensuite sur le bouton Reset. Après avoir chargé la cartouche de jeu et appuyé sur le bouton START, vous verrez apparaître le premier d'une série d'écrans de sélection. Appuyez sur le CONTROL PAD vers le HAUT et le BAS pour mettre votre choix en surbrillance sur chaque écran. Appuyez sur le bouton B pour sélectionner. CHOISISSEZ LE NOMBRE DE JOUEURS QUE VOUS DÉSIREZ Choisissez de un à quatre joueurs. CHOISISSEZ LE TYPE DE MATCH QUE VOUS DÉSIREZ DISPUTER: a) ONE ON ONE (Un contre Un): en mode Une chute, Brawl ou Tournoi. b) TAG TEAM (En équipe): en mode Une chute, Brawl ou Tournoi. c) SURVIVOR SERIES\* (Survie) d) ROYAL RUMBLE\* e) BEDLAM: en mode Une chute, Brawl ou Tournoi. f) RAW ENDURANCE MATCH (Match d'endurance) CHOISISSEZ LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ AUQUEL VOUS VOULEZ JOUER (sur une échelle allant de 1 à 10, 10 étant le plus difficile) CHOISISSEZ SI VOUS VOULEZ SÉLECTIONNER VOTRE ADVERSAIRE OU LAISSEZ FAIRE L'ORDINATEUR. CHOISISSEZ VOS CATCHEURS Appuyez sur le CONTROL PAD vers la GAUCHE ou la DROITE pour passer en revue les 12 catcheurs. Appuyez sur n'importe quel bouton pour les sélectionner. Pour voir les caractéristiques des catcheurs, appuyez sur le bouton SELECT.



## CARACTERISTIQUES

Lorsque vous sélectionnez un catcheur, appuyez sur le bouton SELECT pour faire apparaître ses caractéristiques. La vitesse, la force, l'endurance et le poids de chaque joueur sont mesurés sur une échelle de 1 à 10, 10 étant le plus élevé. La combinaison unique des caractéristiques de chaque catcheur reflète son degré de résistance mentale et physique, et affecte son style de lutte et ses stratégies.

La vitesse détermine la rapidité avec laquelle chaque joueur peut se déplacer.

La force mesure la puissance générale d'un catcheur.

Le poids est un facteur qui peut affecter les dommages survenant lors de l'écrasement de l'adversaire avec des coups comme le coup de coude tombé ou le splash. Un poids élevé avantagera les catcheurs en leur permettant de mieux résister à certaines prises.

L'endurance vous permet de connaître l'énergie d'un catcheur. Une grande endurance permet de se remettre plus rapidement après un coup porté par l'adversaire.

## RÈGLES DE WRESTLING RAW!

Un match UN CONTRE UN une chute se déroule entre deux catcheurs dont le but est de plaquer l'adversaire au tapis pendant que l'arbitre compte jusqu'à trois. Avant qu'un catcheur puisse être plaqué au sol, il ou elle doit être épuisé. Les compteurs de force de chaque catcheur affichés à l'écran, indiquent exactement la force qu'il lui reste. Plus le niveau d'énergie est bas, plus vous avez de chances de plaquer cet adversaire. Souvenez-vous: vous allez être confronté aux plus grands athlètes du monde, et la tâche ne sera pas facile! Lorsque vous vous battez en dehors du ring, tous les coups sont permis. Dès qu'un catcheur quitte le ring, l'arbitre commence à compter jusqu'à dix. Un catcheur sera éliminé s'il n'est pas remonté sur le ring avant que l'arbitre ait fini de compter. Les catcheurs ne peuvent pas être plaqués au sol en dehors du ring.

Les matchs BRAWL, qu'ils soient en un contre un, Bedlam ou en équipe, sont des matchs sans arbitre. Tous les coups sont permis, et les catcheurs peuvent même s'arracher les yeux ou s'étouffer. Il n'y a pas de plaquage ni de disqualification. Le match se poursuit jusqu'à ce que l'un des participants n'ait plus la force de continuer.

Lors des TOURNOIS (Tournament), un catcheur affronte tous les autres dans des matchs à une chute ou Brawl. Dans un tournoi d'équipes, votre duo doit s'imposer contre cinq autres équipes. La composition des équipes adverses et l'ordre dans lequel vous les affrontez sont décidés au hasard.

15 Les matchs d'ÉQUIPES (Tag Team) Pour qu'une équipe gagne un match, l'un des catcheur de l'équipe

adverse doit être immobilisé au sol. Lorsque la force de votre catcheur faiblit, il est temps de passer le relais à votre équipier, qui viendra vous remplacer. En appuyant sur le bouton B, vous activez cet équipier qui se trouve actuellement en dehors du ring; il monte alors sur le ring et vous remplace. Lorsqu'il monte sur le ring, vous avez dix secondes (comptées par l'arbitre) pour quitter le ring. Le joueur se trouvant hors du ring peut frapper ou agripper un adversaire se trouvant sur le ring; si ce catcheur remonte "illégalement" sur le ring, il ou elle sera soumis(e) au compte à rebours (10 sec) de l'arbitre.

BEDLAM est en fait un match acharné où les deux catcheurs de votre équipe affrontent deux catcheurs adverses. Le match se termine lorsque les deux catcheurs de l'équipe adverse ont été immobilisés au sol ou comptés. Lorsqu'un catcheur a été immobilisé, il quitte le ring et son partenaire doit donc affronter deux adversaires, pendant un certain temps. Une fois qu'un catcheur a été immobilisé ou compté, il ou elle quitte le ring, et est considéré comme "illégal".

Dans les matchs SURVIVOR SERIES\* quatre de vos catcheurs, affrontent quatre catcheurs de l'équipe adverse, dans une vaste et éprouvante action d'équipe. Vous devez éliminer les quatre catcheurs adverses pour pouvoir gagner le titre de champion de SURVIVOR SERIES\*!

Les règles d'un match ROYAL RUMBLE\* sont vraiment pour ceux qui adorent l'action pure et dure! Le match commence avec deux catcheur sur le ring. Les autres catcheurs montent sur le ring à intervalles réguliers jusqu'à ce qu'il y ait six catcheurs sur le ring! Lorsqu'un catcheur est éliminé du match en se faisant éjecter du ring, un nouveau catcheur le remplace, et ceci continue jusqu'à ce que les douze hommes se soient affrontés. Si votre catcheur est éliminé, vous pouvez choisir de remonter sur le ring dans la peau du prochain catcheur, en appuyant sur n'importe quel bouton lorsque la sonnerie retentit. Le match se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un catcheur sur le ring!

Avec les matchs d'ENDURANCE, c'est le chaos le plus total! Vous pouvez utiliser jusqu'à six catcheurs contre six autres catcheurs, dans une série éprouvante de combats à un contre un se terminant par une immobilisation au sol. Lorsqu'un joueur est immobilisé, son coéquipier suivant monte immédiatement sur le ring, ce qui ne donne pas le temps au gagnant de récupérer. Le dernier catcheur sur le ring gagne!

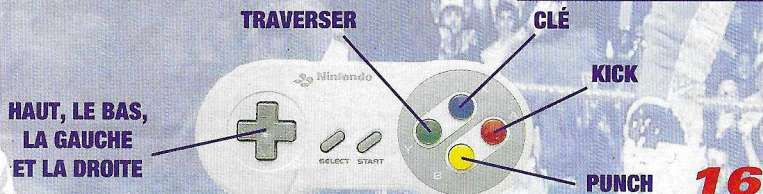
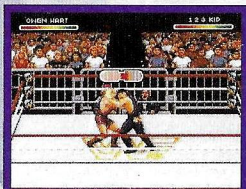
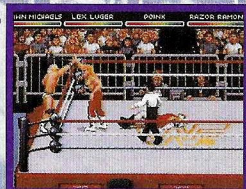
Lorsque vous sélectionnez les catcheurs pour un match à plusieurs joueurs, sélectionnez l'option PASS si vous êtes vraiment prêt à vous battre. Si vous sélectionnez PASS lorsque vous devez choisir vos catcheurs du deuxième au sixième, ceci diminue votre choix et vous permet de prouver vos compétences avec une équipe plus petite. Donc si vous sélectionnez PASS, vous pouvez disputer des matchs, à un contre un, deux contre quatre, ou même six contre un, dans lesquels vos catcheurs affrontent une équipe plus puissante et plus nombreuse.

## COUPS ET MANŒUVRES DE BASE

Pour vous déplacer sur le ring, appuyez sur le CONTROL PAD vers le HAUT, le BAS, la GAUCHE et la DROITE. Pour TRAVERSER le ring en courant, appuyez sur le bouton Y. Pour donner un coup de poing à votre adversaire, appuyez sur le bouton B. Pour donner un coup de pied à votre adversaire, appuyez sur le bouton X lorsque vous êtes près de lui. Lorsqu'une clé est effectuée, un compteur indiquant l'avantage apparaît au-dessus de la tête de votre catcheur. Si vous appuyez plusieurs fois sur un bouton, vous augmenterez votre avantage et votre possibilité d'exécuter des mouvements et des coups offensifs. Pour faire un SLEEPER HOLD à votre adversaire, approchez-le par l'arrière, légèrement au-dessus, et appuyez sur le bouton X.

Vous pouvez donner un COUP DE PIED TOMBANT à votre adversaire en courant vers lui en appuyant sur le bouton Y, puis sur le bouton B. Si l'adversaire court vers vous, vous pouvez lui donner un coup de pied tombant en appuyant sur le bouton A. Vous pouvez tomber sur votre adversaire lorsqu'il est au sol, et lui donner un coup de coude, en courant d'abord vers lui, puis en appuyant sur le bouton B.

Si un adversaire court vers vous, vous pourrez lui donner un coup de hanche ou le faire passer sur votre dos, en appuyant sur le bouton B. Pour quitter le ring, appuyez sur le CONTROL PAD pour diriger votre catcheur vers les cordes et appuyez sur le bouton Y. [REMARQUE: dans un match d'équipes, si vous quittez le ring par le coin où se trouve votre partenaire,







## ANTES DE QUE SUENE LA CAMPANA

### CARGAR:

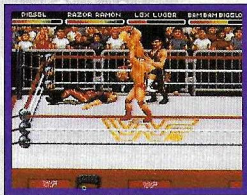
1. Asegúrate de que el interruptor de la corriente está apagado (OFF). 2. Inserta el cartucho de **RAW** según se explica en el manual de instrucciones de tu SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™. Si deseas jugar con tres o cuatro jugadores, enchufa el Super Multitap™ (en venta por separado) como se describe en el manual de instrucciones. AVISO: **RAW** funciona con el Super Multitap™. No se podrán conectar otros adaptadores a este juego. 3. Enciende el interruptor (ON). Cuando aparezca la pantalla del título de **RAW**, pulsa el BOTÓN START.



## ¡HAY TANTAS FORMAS DE PELEA BRUTAL!

Con **RAW**, tienes docenas de formas para jugar. Hasta un máximo de cuatro jugadores pueden competir en partidos simples o de relevos en combates de la modalidad Royal Rumble o Survivor Series™ o en un torneo. El juego **RAW** es capaz de registrar cuantos controladores hay conectados a tu Super Nintendo Entertainment System™. Si quieres añadir más controladores, hazlo y luego pulsa reset.

Después de haber cargado el juego y haber pulsado el BOTÓN START, verás varias pantallas de selección. Utiliza la parte superior e inferior del MANDO DIRECCIONAL para destacar, en cada pantalla, lo que quieras elegir. Luego pulsa el BOTÓN B para seleccionarlo. ESCOGE EL NÚMERO DE JUGADORES QUE QUIERAS Escoge de uno a cuatro jugadores. ESCOGE EL TIPO DE ENCUENTRO QUE QUIERAS a) UNO CONTRA UNO: derribo, trifulca o torneo. b) EQUIPO DE RELEVOS: derribo, trifulca o torneo. c) BEDLAM: derribo, trifulca o torneo. d) SURVIVOR SERIES e) ROYAL RUMBLE f) ENCUENTRO BRUTAL DE RESISTENCIA ESCOGE EL NIVEL DE DIFICULTAD EN EL QUE QUIERES JUGAR Ordenados en una escala del 1 al 10, de tal manera que el 10 es el más difícil. ESCOGE SI QUIERES SELECCIONAR A TU Oponente O QUE LO HAGA EL ORDENADOR. ESCOGE A LOS LUCHADORES Utiliza la parte IZQUIERDA y DERECHA del MANDO DIRECCIONAL para ir pasando de uno a otro de los 12 luchadores disponibles. Pulsa cualquier botón para seleccionar. Si quieres ver sus atributos, pulsa el BOTÓN SELECT.



## ATRIBUTOS

Cuando estés seleccionando a un luchador, pulsa el BOTÓN SELECT para ver su pantalla de atributos. La velocidad, fuerza, aguante y peso de cada luchador están valorados en una escala del 1 al 10, de tal manera que un 10 es la valoración más alta. La combinación particular de atributos de cada jugador refleja su resistencia tanto mental como física, lo cual determina su estilo y sus estrategias de lucha.

La velocidad determina la rapidez con que el luchador puede maniobrar. La fuerza mide el poder general del luchador. El peso es un factor que puede determinar la gravedad del daño que el luchador puede infligir a un oponente al echarse encima de él cuando está ejecutando movimientos como el chapotear encima de tu enemigo derribado en el suelo o caer dando un codazo. Un gran peso también impide que se puedan realizar algunos movimientos que requieren mucha fuerza contra esos pesados luchadores. El aguante te permite saber cuánto "jugo" tiene el luchador. Un gran aguante significa que el luchador recuperará su energía rápidamente.

## ¡REGLAS PARA UNA LUCHA BRUTAL!

En un combate a un solo derribo en la modalidad UNO CONTRA UNO, hay dos luchadores que compiten por inmovilizar al adversario pegando sus hombros a la lona durante los tres segundos que tiene que contar el árbitro. Sin embargo, para que un luchador pueda ser inmovilizado, primero hay que hacer que se canse. Los indicadores de fuerza de cada luchador aparecen en la pantalla mostrando cuánta fuerza les queda exactamente. Cuanto más bajo es el nivel de energía, más posibilidades tienes de inmovilizar a tu oponente. Recuerda que estos son los mejores atletas del mundo, así que es más fácil decirlo que hacerlo. Cuando se lucha fuera del ring, todos los movimientos son válidos. En cuanto un luchador deja el ring, el árbitro empieza a contar 10. Si el luchador no regresa dentro del ring antes de que el árbitro termine de contar, se le declarará vencido. Fuera del ring no se puede inmovilizar a un luchador.

En las TRIFULCAS, tanto si son en la modalidad de uno contra uno, bedlam, o de equipo de relevos, son encuentros crueles sin árbitro. Todo vale, desde sacar los ojos a cortar la respiración. ¡No hay inmovilizaciones ni descalificaciones, sólo el deseo de ganar y las tretas para conseguirlo! El encuentro continúa hasta que uno de los contrincantes se queda sin fuerza.

En el torneo, un luchador se enfrenta a todos los demás en encuentros a un solo derribo o en trifulcas, según lo que tu prefieras. En un torneo de equipo de relevos, tu día tiene que ganar a más de cinco equipos. El carácter de tus equipos contrarios y el orden en que te tendrás que enfrentar a ellos se decide al azar.

### En la modalidad de EQUIPO DE RELEVOS se ve mucha acción BRUTAL!

Para que un equipo gane un encuentro, uno de los luchadores del equipo contrario tiene que ser inmovilizado. Cuando la fuerza de tu luchador esté a punto de acabarse, será el momento de que tu compañero "ilegal" tome tu puesto. Si pulsas el BOTÓN B, tu compañero de equipo que está fuera del ring, se volverá legal y podrá entrar en dicho ring y luchar contra el luchador del equipo contrario. Después de que un compañero de equipo legal ha entrado en el ring, tú tienes que salir antes de que el árbitro termine de contar diez. El jugador que está fuera del ring, puede golpear o agarrar a un oponente que esté dentro. Si ese luchador vuelve ilegalmente al ring, se le someterá a una cuenta de diez segundos.

La modalidad de BEDLAM equivale a una paliza atronadora en la que tú y un compañero de equipo tratáis de ser más astutos y pelear mejor que una pareja de luchadores contrarios en una pelea que termina cuando los dos oponentes han sido inmovilizados o se les a declarado vencidos al terminar la cuenta del árbitro. Cuando esto ocurre, el luchador sale del ring y pasa a ser legal.

En las peleas de la modalidad SURVIVOR SERIES™ (serie de supervivencia), cuatro luchadores se enfrentan a otros cuatro en una competición muy reñida de acción de equipos de relevos más extensa que la de la modalidad anterior. Los cuatro miembros de un equipo tienen que ser eliminados para que el otro pueda ser declarado campeón de la Survivor Series™. Para escoger al luchador que está fuera del ring y que quieres que entre a continuación, pulsa los BOTONES A y C (o el BOTÓN MODE).

Las reglas de la modalidad ROYAL RUMBLE™ (retumbo real) son para aquellos luchadores a los que les gusta de verdad el juego BRUTAL. La pelea empieza con dos competidores en el ring. Los luchadores entran en dicho ring a intervalos regulares hasta que hay un total de seis. Cuando un luchador queda eliminado del encuentro al ser lanzado fuera del ring, un nuevo luchador entra, hasta que han luchado un total de 12. Si tu luchador queda eliminado, puedes entrar otra vez manejando al siguiente luchador, para lo que tienes que pulsar cualquier botón al oír la campana. La pelea continúa hasta que sólo queda un luchador en el ring.

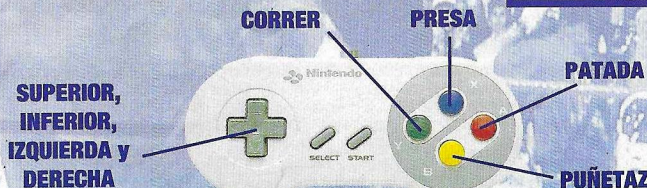
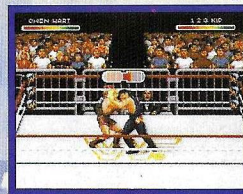
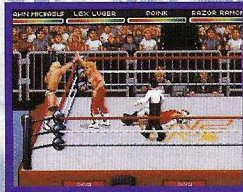
Los encuentros en la modalidad de RESISTENCIA BRUTA son violencia pura. Puedes utilizar hasta un máximo de seis luchadores contra una máxima de seis contrincantes en una serie de peleas de uno contra uno muy reñidas, y que se ganan derribando al contrincante e inmovilizándolo. Cuando un luchador queda inmovilizado, el siguiente miembro de su equipo entra en el ring inmediatamente, sin dejar tiempo al ganador para que se recupere. ¡El ganador es el último guerrero que quede en pie!

Cuando estés seleccionando los luchadores para un encuentro en el que participen varios jugadores, la opción para decidir si realmente estás preparado para el juego sucio es PASS. Si seleccionas PASS al elegir el segundo de seis luchadores, renuncias al resto de las elecciones, con lo que tienes la oportunidad de demostrar tus habilidades de luchador utilizando un equipo más pequeño. Así que, utilizando la característica de Pass, puedes luchar en peleas de uno contra dos, dos contra cuatro, e incluso seis contra uno, midiendo a tus bravos luchadores con un grupo más numeroso pero inferior.

## MOVIMIENTOS Y MANIOBRAS BÁSICAS

Para moverte por el ring, pulsa la parte SUPERIOR, INFERIOR, IZQUIERDA y DERECHA del MANDO DIRECCIONAL. Para CORRER por el ring, pulsa el BOTÓN Y. Para dar un PUÑETAZO a tu oponente, pulsa el BOTÓN B. Para dar una PATADA a tu oponente, pulsa el BOTÓN A. Para agarrar a tu oponente con una PRESA, pulsa el BOTÓN X cuando estés cerca de él. Mientras estás sujetando a un oponente con una presa, un indicador aparecerá sobre tu cabeza informándote de quién lleva la ventaja. Si pulsas cualquier botón varias veces aumentará tu ventaja y por lo tanto tu habilidad para ejecutar movimientos de ataque. Para hacer a tu oponente una presa del tipo SLEEPER HOLD (abrazo adormecedor), camina detrás y un poco por encima de él, y pulsa el BOTÓN X.

Cuando tu oponente esté de pie y quieto, puedes dar una patada a tu oponente que le haga caer al suelo. Para ello tienes que correr hacia él (BOTÓN Y) y pulsar el BOTÓN B. Si tu oponente no está quieto, sino que corriendo hacia ti, pulsa el BOTÓN A. Para darle un codazo en el aire al oponente que has derribado, corre hacia él, pulsa el BOTÓN B.







## PRIMA DEL GONG D'INIZIO

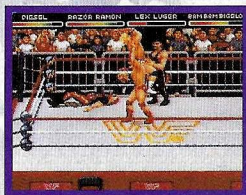
### CARICAMENTO:

1. Assicurati che l'interruttore di corrente sia spento (OFF). 2. Inserisci la cartuccia di **W RAW** come descritto nel manuale di istruzioni del SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™. Se vuoi giocare una partita a tre o quattro giocatori, inserisci un Super MultiTap™ (venduto separatamente) durante questa fase, come descritto nel relativo manuale di istruzioni. ATTENZIONE: Il **W RAW** accetta soltanto il Super MultiTap™. Altri adattatori multigiocatori non funzioneranno con questo gioco. 3. Accendi l'interruttore di corrente (ON). 4. Quando appare la videata di testa del **W RAW**, premi il Pulsante Start.



## MILLE MODI DI LOTTARE IN MODO BESTIALE!

Con il **W RAW** puoi giocare in tanti modi diversi! Un massimo di quattro giocatori possono competere in azioni singole o di squadra, incontri di resistenza bestiale, lotte del Royal Rumble (Scontro Reale) o Survivor Series (Serie dei Sopravvissuti), o tornei! **W RAW** percepisce quante pulsantiere sono collegate al suo Super Nintendo Entertainment System™. Se desideri aggiungerne ancora, fallo e premi "reset" (riposizionare). Dopo aver caricato la cartuccia e aver premuto il Pulsante Start, vedrai apparire la prima videata di selezione. Spingi il Pulsante Direzionale in SU o in GIÙ per effettuare la tua scelta su ogni videata e il Pulsante B per selezionare l'opzione. SCEGLI IL NUMERO DI GIOCATORI DESIDERATO Scegli da uno a quattro giocatori. SCEGLI IL TIPO D'INCONTRO DESIDERATO (a) ONE-ON-ONE (Uno contro uno) (Nelle modalità al primo atterramento, rissa o torneo).



(b) TAG TEAM (a squadre) (Nelle modalità al primo atterramento, rissa o torneo). (c) SURVIVOR SERIES (Serie dei sopravvissuti) (d) ROYAL RUMBLE (Scontro reale) (e) BEDLAM (Mischia) (Nelle modalità al primo atterramento, rissa o torneo) (f) RAW ENDURANCE MATCH (Incontro di resistenza bestiale) SCEGLI IL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ DEL GIOCO (in una scala da 1 a 10, dove 10 rappresenta il più difficile) SCEGLI SE VUOI SELEZIONARE IL TUO AVVERSARIO O SE DEVE FARLO IL COMPUTER. SCEGLI I LOTTATORI Spingi il Pulsante Direzionale a Sinistra o Destra per passare in rassegna tutti e 12 i lottatori. Premi un pulsante qualsiasi per selezionare. Premi il Pulsante Select (Selezione) per andare alla videata degli attributi.

## ATTRIBUTI

Mentre selezioni un lottatore, premi il Pulsante Select per avere la videata dei suoi attributi. Ciascun lottatore è classificato per Speed (Velocità), Strength (Forza), Stamina (Resistenza) e Weight (Peso), in una scala da 1 a 10, dove 10 indica il valore massimo. La combinazione unica di attributi dei lottatori riflette il loro grado di forza mentale e fisica, che poi determina le loro strategie e stile di combattimento.

La Velocità determina quanto velocemente il lottatore può muoversi.

La Forza misura la potenza totale di un lottatore.

Il Peso è un fattore che può determinare il danno causato atterrandosi su un avversario quando si eseguono colpi dall'alto o la gomitata. Un peso elevato impedirà inoltre che alcuni lottatori subiscano dei colpi che richiedono forza.

La Resistenza ti fa sapere quanto carburante ha il lottatore. Un'alta resistenza significa che il lottatore recupererà energia molto velocemente.

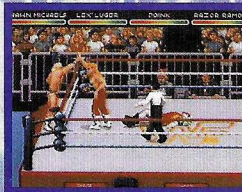
## REGOLE PER IL WRESTLING BESTIALE!

La lotta uno contro uno al primo atterramento vede due lottatori che competono per inchiodare le spalle dell'avversario sul tappeto fino a che l'arbitro non conta fino a tre. Tuttavia, prima che un lottatore possa essere inchiodato, deve essere logorato. I misuratori della forza per ciascun giocatore appaiono sullo schermo e danno esattamente la quantità di forza rimasta. Più basso è il livello di energia, migliori sono le tue probabilità di inchiodare l'avversario. Ricorda: Questi sono gli atleti più bravi del mondo, quindi questo è un lavoro più facile a dirsi che a farsi! Quando si gioca fuori dal ring tutte le mosse sono ammesse. Non appena un lottatore lascia il ring, l'arbitro comincia a contare fino a dieci. Un lottatore viene considerato sconfitto se non torna sul ring prima che il conteggio finisca. I lottatori non possono essere inchiodati se fuori dal ring.

Gli incontri RISSA, sia uno contro uno, mischia o a squadra, sono molto violenti e senz'arbitro. Tutto è lecito, dal cavare gli occhi alla presa alla gola. Non ci sono inchiodamenti o squalificazioni, soltanto la volontà di vincere e le astuzie per farlo! L'incontro continua fino a che uno dei contendenti non ha più forza per continuare.

Il TORNEO oppone un lottatore contro tutti gli altri in incontri giocati al primo atterramento o del tipo rissa. Nei tornei a squadre (a passamano), il tuo duo deve vincere contro altre 5 squadre. La composizione delle squadre avversarie e l'ordine con il quale le affronti avviene a caso.

Gli incontri a SQUADRE. Affinché una squadra vinca l'incontro, uno dei lottatori della squadra avversaria deve essere inchiodato. Quando la forza del tuo lottatore è bassa, è il momento di passare il gioco al tuo compagno di squadra, che ti sostituirà. Premendo il Pulsante B passerà il gioco al membro "illegale" fuori dal ring, rendendolo legale e permettendogli di entrare sul ring e combattere il lottatore avversario. Dopo che il tuo compagno entra sul ring, devi lasciare il ring prima che l'arbitro finisca di contare fino a dieci. Il giocatore fuori il ring può colpire od afferrare un avversario dentro il ring. Se ritorna sul ring illecitamente, l'arbitro dovrà contare fino a 10.



La MISCHIA equivale ad una tempestosa pestata. Tu ed i tuoi compagni scegli tentate di superare in asubzia e nella lotta due lottatori avversari in un incontro che finisce soltanto quando entrambi gli avversari sono stati inchiodati o eliminati. Quando un giocatore viene inchiodato, lascia il ring e quindi per almeno una parte dell'incontro ci sarà una situazione brutale di due contro uno! Una volta che un giocatore viene inchiodato o eliminato, lascia il ring ed è quindi considerato illegale.

Gli incontri SURVIVOR SERIES (Serie sopravvissuti) vedono in campo quattro lottatori contro altri quattro in una aspra disputa con più azione che negli incontri a squadre. Tutti e quattro i lottatori avversari devono essere eliminati se si vuole diventare i campioni della Serie Sopravvissuti!

Le regole del ROYAL RUMBLE (Scontro Reale) sono per i lottatori a cui piace veramente il gioco bestiale! L'incontro inizia con due contendenti sul ring. I lottatori entrano sul ring a intervalli regolari finché ce ne sono sei entro le corde! Quando un lottatore viene eliminato dall'incontro per essere stato gettato fuori dal ring, entra un nuovo lottatore finché tutti e dodici gli uomini hanno gareggiato nella ripresa! Se il tuo lottatore viene eliminato, puoi scegliere di rientrare nel gioco quale lottatore successivo premendo un pulsante qualsiasi quando senti il gong. L'incontro continua finché sul ring rimane solo un lottatore in piedi!

Gli incontri di RAW ENDURANCE (Resistenza bestiale) vogliono dire violenza a tutto spiano! Puoi usare fino a sei lottatori da opporre ad un eguale numero di decisi avversari in una dura serie di dispute a due che sono ingaggiate fino all'eccezionale finale. Quando un lottatore viene inchiodato, il membro successivo della sua squadra entra in gioco immediatamente, non dando al vincitore alcuna possibilità di recupero. L'ultimo guerriero rimasto vince!

Quando si selezionano i lottatori per un incontro a più giocatori, PASS è l'opzione da scegliere se sei davvero pronto a giocare in modo Bestiale! Selezionando Pass quando è il momento di scegliere il secondo dei sei lottatori, si rinuncia a tutte le scelte ulteriori, dandoti l'opportunità di dimostrare le tue capacità usando una squadra piccola. Così, il Pass ti permette di combattere uno contro uno, due contro quattro e persino sei contro uno, opponendo i tuoi coraggiosi lottatori contro una squadra più grande e più meschina.

## MOSSE DI BASE E MANOVRE

Per muoverti nel ring usa i pulsanti SU, GIÙ, SINISTRA e DESTRA.

Per CORRERE nel ring, premi il Pulsante Y. Per DARE PUGNI all'avversario, premi il Pulsante B. Per DARE CALCI all'avversario, premi il Pulsante A. Per IMMOBILIZZARE il tuo avversario, premi il Pulsante X mentre sei vicino all'avversario. Mentre sei in questa posizione, apparirà sulla tua testa un contatore che fornisce il vantaggio. Premendo qualsiasi Pulsante ripetutamente aumenterà il tuo vantaggio e quindi la tua abilità di eseguire mosse d'attacco. Per immobilizzare l'avversario con una PRESA DELL'ADDORMENTATO, vai dietro e leggermente sopra il tuo avversario e premi quindi il Pulsante X.

Puoi DARE UN CALCIO CON RINCORSA al tuo avversario in piedi correndo prima verso di lui (premi il Pulsante Y) e quindi il Pulsante B. Se l'avversario sta correndo verso di te, puoi dargli un calcio premendo il Pulsante A. Puoi piazzare una GOMITATA VOLANTE sul tuo avversario per terra correndo prima verso di lui e quindi premendo il Pulsante B.

Se l'avversario sta correndo verso di te, premendo il Pulsante B per lanciarti prendendolo per i fianchi o per farlo cadere di schiena, a seconda del tuo lottatore. Per abbandonare il ring, premi il PULSANTE DIREZIONALE per portare il tuo lottatore sulle corde e premi il PULSANTE Y. [Importante: in un incontro a squadra, uscire dal ring dalla parte del tuo partner costituisce un passamano e lo farà entrare in azione.] Per sostituire il



CORRERE

IMMOBILIZZARE

DARE CALCI

SU, GIÙ, SINISTRA  
e DESTRA



DARE PUGNI

28



# BRET HART

## MOSSA SPECIALE: COLPO FATALE

Quando l'avversario giace sul tappeto ed ha poca energia, vai vicino ai piedi dell'avversario e premi il Pulsante Fuoco DESTRO.

ENTRABBI I LOTTATORI IN PEDI	SEI IMMOBILIZZATO DALL'AVVERSARIO	SEI IN PIEDI E LA TERRA	SEI IN PIEDI E LA TERRA	SEI IN PIEDI E LA TERRA	SEI CORRENDO L'AVVERSARIO A TERRA
B PUNGO / FAR ENTRARE IL COMPAGNO	B PUNGO / FAR ENTRARE IL COMPAGNO	A CALCO	A CALCO	A CALCO	A CALCO
X IMMOBILIZZARE / PRENDERE O POSARE UNA SEDIA SULLO FUORI DAL RING	X IMMOBILIZZARE / PRENDERE O POSARE UNA SEDIA SULLO FUORI DAL RING	Y CORRIERE	Y CORRIERE	Y CORRIERE	Y CORRIERE
L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)
R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)

# OWEN HART

## MOSSA SPECIALE: COLPO FATALE

Quando l'avversario giace sul tappeto e ha poca energia, vai vicino ai piedi dell'avversario e premi il Pulsante Fuoco DESTRO.

ENTRABBI I LOTTATORI IN PEDI	SEI IMMOBILIZZATO DALL'AVVERSARIO	SEI IN PIEDI E LA TERRA	SEI IN PIEDI E LA TERRA	SEI IN PIEDI E LA TERRA	SEI CORRENDO L'AVVERSARIO A TERRA
B PUNGO / FAR ENTRARE IL COMPAGNO	B PUNGO / FAR ENTRARE IL COMPAGNO	A CALCO	A CALCO	A CALCO	A CALCO
X IMMOBILIZZARE / PRENDERE O POSARE UNA SEDIA SULLO FUORI DAL RING	X IMMOBILIZZARE / PRENDERE O POSARE UNA SEDIA SULLO FUORI DAL RING	Y CORRIERE	Y CORRIERE	Y CORRIERE	Y CORRIERE
L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)
R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)

# SHAWN MICHAELS

## MOSSA SPECIALE: CATAPULTA SUPLEX

Dopo aver inteso l'avversario, spostati dietro di lui e premi il Pulsante Fuoco DESTRO.

ENTRABBI I LOTTATORI IN PEDI	SEI IMMOBILIZZATO DALL'AVVERSARIO	SEI IN PIEDI E LA TERRA	SEI IN PIEDI E LA TERRA	SEI IN PIEDI E LA TERRA	SEI CORRENDO L'AVVERSARIO A TERRA
B PUNGO / FAR ENTRARE IL COMPAGNO	B PUNGO / FAR ENTRARE IL COMPAGNO	A CALCO	A CALCO	A CALCO	A CALCO
X IMMOBILIZZARE / PRENDERE O POSARE UNA SEDIA SULLO FUORI DAL RING	X IMMOBILIZZARE / PRENDERE O POSARE UNA SEDIA SULLO FUORI DAL RING	Y CORRIERE	Y CORRIERE	Y CORRIERE	Y CORRIERE
L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)
R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)

# RAZOR RAMON

## MOSSA SPECIALE: LAMA DI RASOIO

Quando l'avversario ha poca energia, immobilizzalo e premi il Pulsante Fuoco DESTRO.

ENTRABBI I LOTTATORI IN PEDI	SEI IMMOBILIZZATO DALL'AVVERSARIO	SEI IN PIEDI E LA TERRA	SEI IN PIEDI E LA TERRA	SEI IN PIEDI E LA TERRA	SEI CORRENDO L'AVVERSARIO A TERRA
B PUNGO / FAR ENTRARE IL COMPAGNO	B PUNGO / FAR ENTRARE IL COMPAGNO	A CALCO	A CALCO	A CALCO	A CALCO
X IMMOBILIZZARE / PRENDERE O POSARE UNA SEDIA SULLO FUORI DAL RING	X IMMOBILIZZARE / PRENDERE O POSARE UNA SEDIA SULLO FUORI DAL RING	Y CORRIERE	Y CORRIERE	Y CORRIERE	Y CORRIERE
L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)
R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)

# LEX LUGER

## MOSSA SPECIALE: AVAMBRACCIO CHE CORRE

Una volta fuori dall'immobilizzazione, getta l'avversario verso le corde più lontane. Fai rimbalzare Lex dalle corde più vicine e quindi premi il Pulsante Fuoco DESTRO.

ENTRABBI I LOTTATORI IN PEDI	SEI IMMOBILIZZATO DALL'AVVERSARIO	SEI IN PIEDI E LA TERRA	SEI IN PIEDI E LA TERRA	SEI IN PIEDI E LA TERRA	SEI CORRENDO L'AVVERSARIO A TERRA
B PUNGO / FAR ENTRARE IL COMPAGNO	B PUNGO / FAR ENTRARE IL COMPAGNO	A CALCO	A CALCO	A CALCO	A CALCO
X IMMOBILIZZARE / PRENDERE O POSARE UNA SEDIA SULLO FUORI DAL RING	X IMMOBILIZZARE / PRENDERE O POSARE UNA SEDIA SULLO FUORI DAL RING	Y CORRIERE	Y CORRIERE	Y CORRIERE	Y CORRIERE
L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)
R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)

# LUNA VACHON

## MOSSA SPECIALE: ECLISSE DI LUNA

Quando l'avversario giace vicino all'imbottitura superiore, salii sulle corde mentre premi il Pulsante Fuoco DESTRO.

ENTRABBI I LOTTATORI IN PEDI	SEI IMMOBILIZZATO DALL'AVVERSARIO	SEI IN PIEDI E LA TERRA	SEI IN PIEDI E LA TERRA	SEI IN PIEDI E LA TERRA	SEI CORRENDO L'AVVERSARIO A TERRA
B PUNGO / FAR ENTRARE IL COMPAGNO	B PUNGO / FAR ENTRARE IL COMPAGNO	A CALCO	A CALCO	A CALCO	A CALCO
X IMMOBILIZZARE / PRENDERE O POSARE UNA SEDIA SULLO FUORI DAL RING	X IMMOBILIZZARE / PRENDERE O POSARE UNA SEDIA SULLO FUORI DAL RING	Y CORRIERE	Y CORRIERE	Y CORRIERE	Y CORRIERE
L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)
R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)

# THE UNDERTAKER

## MOSSA SPECIALE: BATTIPALO DELLA PIETRA TOMBALE

Quando l'avversario ha poca energia, immobilizzalo e premi il Pulsante Fuoco DESTRO.

ENTRABBI I LOTTATORI IN PEDI	SEI IMMOBILIZZATO DALL'AVVERSARIO	SEI IN PIEDI E LA TERRA	SEI IN PIEDI E LA TERRA	SEI IN PIEDI E LA TERRA	SEI CORRENDO L'AVVERSARIO A TERRA
B PUNGO / FAR ENTRARE IL COMPAGNO	B PUNGO / FAR ENTRARE IL COMPAGNO	A CALCO	A CALCO	A CALCO	A CALCO
X IMMOBILIZZARE / PRENDERE O POSARE UNA SEDIA SULLO FUORI DAL RING	X IMMOBILIZZARE / PRENDERE O POSARE UNA SEDIA SULLO FUORI DAL RING	Y CORRIERE	Y CORRIERE	Y CORRIERE	Y CORRIERE
L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)
R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)

# YOKOZUNA

## MOSSA SPECIALE: CADUTA BANZAI

Quando l'avversario giace vicino a un'imbottitura superiore, salii sulle corde mentre premi il Pulsante Fuoco DESTRO.

ENTRABBI I LOTTATORI IN PEDI	SEI IMMOBILIZZATO DALL'AVVERSARIO	SEI IN PIEDI E LA TERRA	SEI IN PIEDI E LA TERRA	SEI IN PIEDI E LA TERRA	SEI CORRENDO L'AVVERSARIO A TERRA
B PUNGO / FAR ENTRARE IL COMPAGNO	B PUNGO / FAR ENTRARE IL COMPAGNO	A CALCO	A CALCO	A CALCO	A CALCO
X IMMOBILIZZARE / PRENDERE O POSARE UNA SEDIA SULLO FUORI DAL RING	X IMMOBILIZZARE / PRENDERE O POSARE UNA SEDIA SULLO FUORI DAL RING	Y CORRIERE	Y CORRIERE	Y CORRIERE	Y CORRIERE
L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)	L CAVACCHI (ILLEGALE)
R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)	R PRESA ALLA GOLIA (ILLEGALE)

Sai i nomi, conosci le mosse e...che cosa aspetti?! DIVENTA BESTIALE!

# VOOR DE OPENINGSBEL

## LADEN

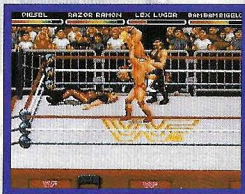
1. Zorg ervoor dat de spelcomputer UIT (OFF)staat. 2. Doe de **RAW** Game Pak in je SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ zoals dat beschreven staat in de handleiding. Als je met drie of vier personen wilt spelen, sluit dan een Super Multitap™ (wordt apart verkocht) aan op de manier die in de bijbehorende handleiding staat aangegeven. LET OP: **RAW** ondersteunt alleen de Super Multitap™. Andere multi-player adapters zullen met dit spel niet werken. 3. Zet de spelcomputer AAN (ON). Druk wanneer het **RAW** titelscherm verschijnt op de STARTKNOP.



## ZO VEEL MANIEREN OM RAW TE WORSTELLEN!

Met **RAW** heb je tientallen manieren om te spelen! Maximaal vier spelers kunnen strijden in solo- of tag team acties, rauwe uithoudingswedstrijden, Royal Rumble of Survivor partijen, of toernooi-wedstrijden! **RAW** merkt vanzelf hoeveel controllers zijn aangesloten op het Super Nintendo Entertainment System™. Als je er meer wilt aansluiten, doe dat dan en druk vervolgens op reset.

Na het plaatsen van de spelcartridge en het drukken op de STARTKNOP zie je de eerste van verscheidene selectieschermen. Gebruik **OMHOOG** en **OMLAAG** op de controlepad om op ieder scherm je keuze te maken en druk op de B-knop om een optie te selecteren. **KIES HET AANTAL SPELERS** Kies uit een tot vier spelers **KIES HET SOORT WEDSTRIJD** a) EEN-TEGEN-EEN (one-fall, brawl of toernooi variant) b) TAG TEAM (one-fall, brawl of toernooi variant) c) SURVIVOR SERIES' d) ROYAL RUMBLE e) BEDLAM (one-fall, brawl of toernooi variant) **KIES HET MOEILIKHEIDSNIVEAU** (op een schaal van 1 tot 10, met 10 als moeilijkste) **KIES OF JE ZELF JE TEGENSTANDER UITZOEKT OP DAT DE COMPUTER DAT VOOR JE DOET.** **KIES WORSTELAARS** Gebruik Links en Rechts op de controlepad om te scrollen langs alle 12 worstelaars. Druk op een willekeurige knop om er een te selecteren. Druk om hun kenmerken te zien op de SELECTKNOP.



## KENMERKEN

Terwijl je een worstelaar selecteert kun je op **SELECT** drukken om zijn of haar kenmerken te bekijken. Iedere worstelaar is ingedeeld op Speed (Snelheid), Strength (Kracht), Stamina (Uithoudingsvermogen) en Weight (Gewicht). Hierbij wordt een schaal van 1 tot 10 gebruikt, waarbij 10 als hoogste geldt.

Speed bepaalt hoe snel de worstelaar kan manoeuvreren.

Strength meet het algehele vermogen van een worstelaar.

Weight is een factor die de schade kan beïnvloeden die wordt toegebracht bij het landen op een tegenstander wanneer er moves als de elleboogval of de splash worden uitgevoerd. Een groot gewicht voorkomt ook dat bepaalde kracht verensende moves op een worstelaar kunnen worden uitgevoerd.

Stamina laat je weten hoeveel energie de worstelaar heeft. Een hoge stamina betekent dat de worstelaar snel weer op kracht komt.

## REGELS VOOR RAW WORSTELLEN!

IN EEN-TEGEN-EEN one-fall partij komt erop neer dat twee worstelaars pogen elkaars schouders tegen het canvas te pinnen in afwachting van een beslissing van de scheidsrechter. Voordat een worstelaar echter vastgepind kan worden moet deze eerst uitgeput worden. Krachtmeters voor elke worstelaar verschijnen in beeld. Deze meters geven precies aan hoeveel kracht hij of zij nog over heeft. Hoe lager zijn of haar energielevel, hoe groter je kans om je tegenstander vast te pinnen. Onthoud: dit zijn 's werelds beste atleten, dus dat is makkelijker gezegd dan gedaan! Wanneer je buiten de ring worstelt zijn alle moves legaal. Zodra een worstelaar de ring verlaat begint de scheidsrechter tot tien te tellen. Een worstelaar wordt gediskwalificeerd als hij of zij niet terug is in de ring voordat de tien tellen om zijn. Worstelaars kunnen buiten de ring niet vastgepind worden.

**BRAWL** wedstrijden, of het nou een-tegen-een, bedlam of tag team wedstrijden zijn, zijn wedstrijden zonder scheidsrechter. Alles mag, van ogen uitsteken tot wurggrepen. Er zijn geen vastpinn-posities en geen diskwalificaties. De wedstrijd gaat door tot een uitdager geen kracht meer heeft om door te gaan.

**TOERNOOI** gevechten plaatsen een worstelaar tegen alle anderen, naar keuze in een-tegen-een of brawl wedstrijd. In een tag team toernooi moet jouw duo triomferen over vijf andere teams. De samenstelling van de vijandelijke teams en de volgorde waarin je ze bestrijdt is willekeurig.

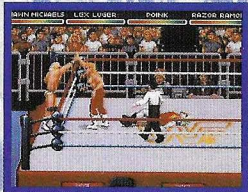
**TAG TEAM** wedstrijden: om te winnen moet een team een lid van het andere team vastspinnen. Wanneer de kracht van jouw worstelaar laag wordt, is het tijd om je teamgenoot te 'taggen'. Die zal dan jou in de ring vervangen. Door op de B-knop te drukken wordt jouw 'illegale' tag-teamgenoot buiten de ring 'getagged', waardoor hij 'legaal' wordt en binnen de ring kan stappen om tegen de vijandige worstelaar te vechten. Nadat je tag-teamgenoot de ring is binnengekomen heb je tien tellen de tijd om te vertrekken. De speler buiten de ring is in staat om een tegenstander binnen de ring te slaan of te grijpen. Als die worstelaar illegaal weer de ring binnenkomt, heeft ook hij of zij tien tellen de tijd om te vertrekken.

**BEDLAM** komt neer op donderend geweld wanneer jij en een gekozen teamgenoot slimmer en sterker proberen te zijn dan twee vijandige worstelaars in een wedstrijd die pas is afgelopen wanneer beide tegenstanders zijn vastgepind of uitgeteld. Wanneer een worstelaar is vastgepind verlaat hij de ring, dus de wedstrijd zal minstens voor een deel neerkomen op een brute twee-tegen-een situatie! Wanneer een speler eenmaal is uitgeteld of vastgepind verlaat hij of zij de ring, en wordt dan als illegaal beschouwd.

**SURVIVOR SERIES** regels zijn voor worstelaars die echt van RAW houden! De wedstrijd begint met twee tegenstanders in de ring. Met regelmatige tussenpozen komt een nieuwe worstelaar de ring binnen totdat er zes worstelaars binnen de touwen zijn! Wanneer een worstelaar wordt uitgeschakeld doordat hij buiten de ring wordt gesmeten komt er een nieuwe worstelaar binnen totdat alle 12 worstelaars hebben meegedaan! Als jouw worstelaar wordt uitgeschakeld mag je ervoor kiezen om als de volgende worstelaar naar binnen te gaan door op een willekeurige knop te drukken na het luiden van de bel. De wedstrijd gaat door tot er nog maar één worstelaar in de ring is overgebleven!

**RAW ENDURANCE:** Je kunt tot zes worstelaars inzetten tegen evenveel tegenstanders in een gruwelijke serie van een-tegen-een partijen die worden gespeeld tot er iemand is vastgepind. Wanneer een worstelaar is vastgepind komt onmiddellijk het volgende lid van zijn of haar team de ring binnen, zodat de winnaar geen tijd krijgt om bij te komen. De laatste strijder die staat winst!

Wanneer je worstelaars selecteert voor een meer-spelers wedstrijd, is **PASS** de optie om te kiezen als je klaar bent om het echt RAW te doen! Door **Pass** te selecteren als het tijd is om je tweede tot en met zesde speler te kiezen worden alle verdere keuzes gepasseerd, waardoor je de kans krijgt om je worstelcapaciteit te bewijzen met een kleinere ploeg. Zodoende stelt de **Pass**-mogelijkheid je in staat om een-tegen-een te vechten, twee-tegen-vier, zelfs zes-tegen-een, zodat je dappere worstelaars het moeten opnemen tegen een grotere en gemener ploeg.

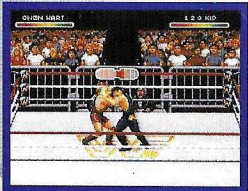


## BASIS MOVES EN MANOEUVRES

Gebruik **OMHOOG**, **OMLAAG**, **LINKS** en **RECHTS** op de controlepad om door de ring te bewegen. Druk op de Y-knop om te **RENNEN**. Druk op de B-knop om je tegenstander te **SLAAN**. Druk op de A-knop om je tegenstander te **SCHOPPEN** Om je tegenstander vast te zetten met een **HOUDGREEP** moet je op de X-knop drukken terwijl je vlakbij de tegenstander staat. Terwijl je bezig bent met een houdgreep verschijnt er een voordeelmeter boven je hoofd. Door herhaaldelijk een willekeurige knop in te drukken neemt je voordeel toe, en daardoor je vermogen om aanvallende moves uit te voeren. Om je tegenstander vast te zetten met een **SLAAPGREEP** moet je achter en een beetje boven de tegenstander lopen en op de X-knop drukken.

Je kunt een **DROPKICK** uitvoeren op je staande tegenstander door naar hem toe te rennen (druk op Y-knop) en dan op de B-knop te drukken. Als de tegenstander naar jou toe rent, kun je de **DROPKICK** doen door op de A-knop te drukken. Je kunt een **VLIEGENDE ELLEBOOGVAL** uitleden aan je tegenstander door eerst naar hem toe te rennen en dan op de B-knop te drukken.

Als de tegenstander naar jou toe rent, druk dan op de B-knop om een **HEUPZWAAL** of een **RUGWORP** uit te voeren, afhankelijk van welke worstelaar je bent. De ring verlaten: gebruik de controlepad om je man in de touwen te duwen en druk vervolgens op de Y-knop. [Let op: tijdens een tag team wedstrijd betekent het verlaten van de ring in de hoek van je partner een tag, waardoor jouw partner in actie komt.] Om de controle te krijgen over je door de computer bestuurde teamgenoot moet je tegelijk drukken op **LINKS** en **SELECT**. Wanneer deze twee worden ingedrukt krijg je



RENNEN

HOUDGREEP

SCHOPPEN

OMHOOG,  
OMLAAG, LINKS  
EN RECHTS



SLAAN

34

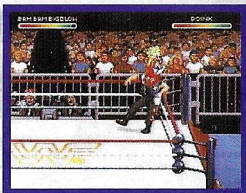
33

ommedlijk de controle over een ander lid van je team en de computer zal de besturing van jouw man overnemen. De bel zal luiden ten teken dat de besturing is verwisseld. Je teamgenoot 'taggen'; ga naast je teamgenoot staan en druk op de B-knop. Druk op de STARTKNOOP om te pauzeren. [Let op: door weer op START te drukken wordt de actie hervat. Door op SELECT te drukken vertaalt je de wedstrijd en ga je terug naar het titelscherm.] Wanneer je tegenstander op de mat ligt en jij staat overeind, dan heb je vijf opties: 1) STOMP je tegenstander door op de A-knop te drukken terwijl je voor je tegenstander staat. 2) SPLASH je tegenstander door op de B-knop te drukken terwijl je achter je tegenstander staat. 3) Doe de ELBOWDROP op je tegenstander door op de B-knop te drukken terwijl je voor je tegenstander staat. 4) Doe de KNEEDROP op je tegenstander door op de A-knop te drukken terwijl je achter je tegenstander staat. 5) Probeer je tegenstander vast te pinnen door op de X-knop te drukken. Druk op de L- of R-knop om te stoppen met vastpinnen.

## DE SPANSCROEF IN JE VOORDEEL GEBUIKEN

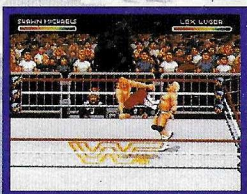
Om een elbowedrop vanaf de spanschroef te gebruiken moet je eerst je man in een hoek zetten. Druk daarna OMHOOG op de controlpad om de bovenste spanschroef te klimmen. Als je er eenmaal bovenop staat kun je op elke knop drukken om een vliegende knal uit te delen! [Let op: druk op OMLAAG om van de spanschroef naar beneden te klimmen.]

Om je tegenstander tegen de spanschroef te smijten moet je de houdgreep winnen door de Y-knop bovenin de ring te gebruiken. Als de tegenstander eenmaal tegen de spanschroef zit kun je een schouderworp gebruiken door op de Y-knop te drukken en op ze af te rennen. Wil je de tegenstander helemaal afmaken, klim dan op de spanschroef en gebruik de B-knop om herhaaldelijk te slaan.



## WORSTEL DEFENSIEF!

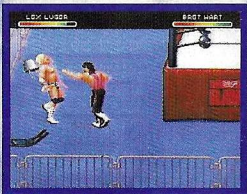
Als je merkt dat je in een houdgreep zit, probeer er dan uit te komen door op de A-knop te drukken. Als je wordt vastgepind, druk dan op elke knop om jezelf eruit te schoppen. Als je verdoofd bent, druk dan op elke knop om bij je positieven te komen. Als de tegenstander jou op de mat smijt met een aanvallende beweging, gebruik dan OMHOOG of OMLAAG op de controlpad om weg te rollen.



## MEERMOVES!

### ILLEGALE MOVES

Tijdens een brawl, buiten de ring of wanneer de scheidsrechter knock-out is geslagen, mag alles! Prikken in de ogen en wurggrepen zijn routine, net als stoeien en emmers kapotslaan op het hoofd van de tegenstander. Druk op de X-knop om een stoel of emmer op te pakken of naar te zetten. Druk op de Y-knop om een bovenhoofdse knal met emmer of stoel te geven. Druk op de A-knop om een zijwaartse dreun met emmer of stoel uit te delen. De bel luiden met het hoofd van je tegenstander: druk na een houdgreep op de Y-knop. Druk op de L-knop om je tegenstander in de ogen te prikken. Druk op de R-knop om je tegenstander in een wurggreep te nemen.



### SPECIAL MOVES

Alle worstelaars hebben individuele specifieke moves die ze gebruiken om hun tegenstander te overonderen. Dit zijn van de situatie afhankelijke specialiteiten die elke worstelaar heeft geperfectioneerd. Vaak worden ze gebruikt als finishing moves, de meesterbeweging die ze van harte toedienen aan hun verzwaakte prooi. Kijk bij Worstelaars Profielen om meer over deze wrede manoeuvres te weten te komen!

### MEGAMOVES!

Zulke rauwe worstelacties als deze vereist een nieuwe generatie van moves en manoeuvres, daarom hebben de WWF 'RAW' worstelaars een gloednieuwe serie van unieke MegaMoves ontwikkeld.

## 1-2-3 KID

SPECIAL MOVE: MOONSAULT										
Als de tegenstander wankelt, klim in de touwen en druk op de R-Knop.										
B	YOUR WRESTLERS STANDING	FUNCH/TAG TEAM	HEAD SLAM	YOU CONTROL OPPONENT IN LOCK UP	TRITRY TO GAIN CONTROL	YOUR STANDING OPPONENT IS STANDING/IS RUNNING/IS DOWN	YOUR STANDING OPPONENT IS STANDING/IS RUNNING/IS DOWN	YOUR RUNNING OPPONENT IS STANDING/IS RUNNING/IS DOWN	YOUR RUNNING OPPONENT IS STANDING/IS RUNNING/IS DOWN	
A	KICK	CRUCKER	CRUCKER	CRUCKER	CRUCKER	CRUCKER	CRUCKER	CRUCKER	CRUCKER	
X	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	
Y	RUN	RUN	RUN	RUN	RUN	RUN	RUN	RUN	RUN	
L	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	
R	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	

## BAMBIGELOW

SPECIAL MOVE: KOPSTOOT VANAF HET BOVENSTE TOUW										
Als de tegenstander bij de bovenste spanschroef ligt, klim in de touwen en druk op de R-Knop.										
B	YOUR WRESTLERS STANDING	FUNCH/TAG TEAM	RAGBOLL	YOU CONTROL OPPONENT IN LOCK UP	TRITRY TO GAIN CONTROL	YOUR STANDING OPPONENT IS STANDING/IS RUNNING/IS DOWN	YOUR STANDING OPPONENT IS STANDING/IS RUNNING/IS DOWN	YOUR RUNNING OPPONENT IS STANDING/IS RUNNING/IS DOWN	YOUR RUNNING OPPONENT IS STANDING/IS RUNNING/IS DOWN	
A	KICK	CRUCKER	CRUCKER	CRUCKER	CRUCKER	CRUCKER	CRUCKER	CRUCKER	CRUCKER	
X	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	
Y	RUN	RUN	RUN	RUN	RUN	RUN	RUN	RUN	RUN	
L	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	
R	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	

## DIESEL

SPECIAL MOVE: KNIPMES										
Als de tegenstander nog maar weinig energie overheeft, pak hem vast en druk op de R-Knop.										
B	YOUR WRESTLERS STANDING	FUNCH/TAG TEAM	HEAD SLAM	YOU CONTROL OPPONENT IN LOCK UP	TRITRY TO GAIN CONTROL	YOUR STANDING OPPONENT IS STANDING/IS RUNNING/IS DOWN	YOUR STANDING OPPONENT IS STANDING/IS RUNNING/IS DOWN	YOUR RUNNING OPPONENT IS STANDING/IS RUNNING/IS DOWN	YOUR RUNNING OPPONENT IS STANDING/IS RUNNING/IS DOWN	
A	KICK	CRUCKER	CRUCKER	CRUCKER	CRUCKER	CRUCKER	CRUCKER	CRUCKER	CRUCKER	
X	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	
Y	RUN	RUN	RUN	RUN	RUN	RUN	RUN	RUN	RUN	
L	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	
R	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	

## DOINK

SPECIAL MOVE: SCHEETKUSSEN										
Als de tegenstander bij de bovenste spanschroef ligt, klim in de touwen en druk op de R-Knop.										
B	YOUR WRESTLERS STANDING	FUNCH/TAG TEAM	RAGBOLL	YOU CONTROL OPPONENT IN LOCK UP	TRITRY TO GAIN CONTROL	YOUR STANDING OPPONENT IS STANDING/IS RUNNING/IS DOWN	YOUR STANDING OPPONENT IS STANDING/IS RUNNING/IS DOWN	YOUR RUNNING OPPONENT IS STANDING/IS RUNNING/IS DOWN	YOUR RUNNING OPPONENT IS STANDING/IS RUNNING/IS DOWN	
A	KICK	CRUCKER	CRUCKER	CRUCKER	CRUCKER	CRUCKER	CRUCKER	CRUCKER	CRUCKER	
X	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAR (OUT-SIDE RING ONLY)	
Y	RUN	RUN	RUN	RUN	RUN	RUN	RUN	RUN	RUN	
L	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	EYE GOUGE (ILLEGAL)	
R	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	CHOKEROLD (ILLEGAL)	

BIOGRAFIEËN VAN DE WORSTELAARS

# BRET HART

## SPECIAL MOVE: SCHEERPSCHUTTER

Als de tegenstander op de mat ligt en bijna geen energie meer heeft, loop naar zijn voeten en druk op de R-Knop.

BOTH WRESTLERS STANDING	YOU CONTROL OPPONENT IN LOCK UP	YOU CONTROL OPPONENT IN LOCK UP	YOU'RE STANDING OPPONENT IS DOWN	YOU'RE STANDING OPPONENT IS RUNNING	YOU'RE RUNNING OPPONENT IS STANDING/DOWN
B PUNCH/TAG TEAM MATE KICK	HEAD SLAM TRY TO GAIN CONTROL ELBOW DROPPY/STOMP/ KNEEDROP	HEAD SLAM TRY TO GAIN CONTROL ELBOW DROPPY/STOMP/ KNEEDROP	TRYPUNCH/TAG TEAM MATE KICK	TRYPUNCH/TAG TEAM MATE KICK	TRYPUNCH/TAG TEAM MATE KICK
A KICK	FALL AWAY SLAM	FALL AWAY SLAM	BUST OUT	BUST OUT	BUST OUT
X LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAIR (OUT-SIDE RING ONLY)	SUPLEX TO PLEKNER	SUPLEX TO PLEKNER	TRYPIN OR PULL UP	TRYPIN OR PULL UP	TRYPIN OR PULL UP
Y RUN	THROW INTO ROPES OR INTO OUT OF RING	THROW INTO ROPES OR INTO OUT OF RING	TRY TO GAIN CONTROL	TRY TO GAIN CONTROL	TRY TO GAIN CONTROL
L EYE GAUGE (ILLEGAL)	ATOMIC DROP OR THROW OUT OF RING	ATOMIC DROP OR THROW OUT OF RING	ROLL OFF GAIN CONTROL	ROLL OFF GAIN CONTROL	ROLL OFF GAIN CONTROL
R CHOKHOLD (ILLEGAL)	DOUBLE ARM BACKBREAKER	DOUBLE ARM BACKBREAKER	TRY TO ROLL OFF (PINNING)	TRY TO ROLL OFF (PINNING)	TRY TO ROLL OFF (PINNING)

KENMERKEN:  
Snelheid: ..... 6  
Kracht: ..... 8  
Uithoudingsvermogen: 8  
Gewicht: ..... 5

# OWEN HART

## SPECIAL MOVE: SCHEERPSCHUTTER

Als de tegenstander op de mat ligt en bijna geen energie meer heeft, loop naar zijn voeten en druk op de R-Knop.

BOTH WRESTLERS STANDING	YOU CONTROL OPPONENT IN LOCK UP	YOU CONTROL OPPONENT IN LOCK UP	YOU'RE STANDING OPPONENT IS DOWN	YOU'RE STANDING OPPONENT IS RUNNING	YOU'RE RUNNING OPPONENT IS STANDING/DOWN
B PUNCH/TAG TEAM MATE KICK	RAGDOLL TRY TO GAIN CONTROL FALL AWAY SLAM	RAGDOLL TRY TO GAIN CONTROL FALL AWAY SLAM	TRYPIN OR PULL UP	TRYPIN OR PULL UP	TRYPIN OR PULL UP
A KICK	FALL AWAY SLAM	FALL AWAY SLAM	BUST OUT	BUST OUT	BUST OUT
X LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAIR (OUT-SIDE RING ONLY)	SUPLEX TO PLEKNER	SUPLEX TO PLEKNER	TRYPIN OR PULL UP	TRYPIN OR PULL UP	TRYPIN OR PULL UP
Y RUN	THROW INTO ROPES OR INTO OUT OF RING	THROW INTO ROPES OR INTO OUT OF RING	TRY TO GAIN CONTROL	TRY TO GAIN CONTROL	TRY TO GAIN CONTROL
L EYE GAUGE (ILLEGAL)	ATOMIC DROP OR THROW OUT OF RING	ATOMIC DROP OR THROW OUT OF RING	ROLL OFF GAIN CONTROL	ROLL OFF GAIN CONTROL	ROLL OFF GAIN CONTROL
R CHOKHOLD (ILLEGAL)	DOUBLE ARM BACKBREAKER	DOUBLE ARM BACKBREAKER	TRY TO ROLL OFF (PINNING)	TRY TO ROLL OFF (PINNING)	TRY TO ROLL OFF (PINNING)

KENMERKEN:  
Snelheid: ..... 7  
Kracht: ..... 7  
Uithoudingsvermogen: 7  
Gewicht: ..... 7

# LEX LUGER

## SPECIAL MOVE: SNELLE ONDERARM

Gooi de tegenstander in de verste touwen als je net uit een houdgreep komt. Stuur Lex tegen de dichtsbijzijnde touwen en druk op de R-Knop.

BOTH WRESTLERS STANDING	YOU CONTROL OPPONENT IN LOCK UP	YOU CONTROL OPPONENT IN LOCK UP	YOU'RE STANDING OPPONENT IS DOWN	YOU'RE STANDING OPPONENT IS RUNNING	YOU'RE RUNNING OPPONENT IS STANDING/DOWN
B PUNCH/TAG TEAM MATE KICK	HEADSLAM TRY TO GAIN CONTROL FALL AWAY SLAM	HEADSLAM TRY TO GAIN CONTROL FALL AWAY SLAM	TRYPIN OR PULL UP	TRYPIN OR PULL UP	TRYPIN OR PULL UP
A KICK	FALL AWAY SLAM	FALL AWAY SLAM	BUST OUT	BUST OUT	BUST OUT
X LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAIR (OUT-SIDE RING ONLY)	SUPLEX TO PLEKNER	SUPLEX TO PLEKNER	TRYPIN OR PULL UP	TRYPIN OR PULL UP	TRYPIN OR PULL UP
Y RUN	THROW INTO ROPES OR INTO OUT OF RING	THROW INTO ROPES OR INTO OUT OF RING	TRY TO GAIN CONTROL	TRY TO GAIN CONTROL	TRY TO GAIN CONTROL
L EYE GAUGE (ILLEGAL)	ATOMIC DROP OR THROW OUT OF RING	ATOMIC DROP OR THROW OUT OF RING	ROLL OFF GAIN CONTROL	ROLL OFF GAIN CONTROL	ROLL OFF GAIN CONTROL
R CHOKHOLD (ILLEGAL)	DOUBLE ARM BACKBREAKER	DOUBLE ARM BACKBREAKER	TRY TO ROLL OFF (PINNING)	TRY TO ROLL OFF (PINNING)	TRY TO ROLL OFF (PINNING)

KENMERKEN:  
Snelheid: ..... 7  
Kracht: ..... 7  
Uithoudingsvermogen: 7  
Gewicht: ..... 5

# LUNA VACHON

## SPECIAL MOVE: LUNA ECLIPS

Als de tegenstander bij de bovenste spanschroef ligt, klim in de touwen en druk op de R-Knop.

BOTH WRESTLERS STANDING	YOU CONTROL OPPONENT IN LOCK UP	YOU CONTROL OPPONENT IN LOCK UP	YOU'RE STANDING OPPONENT IS DOWN	YOU'RE STANDING OPPONENT IS RUNNING	YOU'RE RUNNING OPPONENT IS STANDING/DOWN
B PUNCH/TAG TEAM MATE KICK	HEADSLAM TRY TO GAIN CONTROL DOT	HEADSLAM TRY TO GAIN CONTROL DOT	TRYPIN OR PULL UP	TRYPIN OR PULL UP	TRYPIN OR PULL UP
A KICK	FALL AWAY SLAM	FALL AWAY SLAM	BUST OUT	BUST OUT	BUST OUT
X LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAIR (OUT-SIDE RING ONLY)	BELLY TO SUPLEX	BELLY TO SUPLEX	TRYPIN OR PULL UP	TRYPIN OR PULL UP	TRYPIN OR PULL UP
Y RUN	THROW INTO ROPES OR INTO OUT OF RING	THROW INTO ROPES OR INTO OUT OF RING	TRY TO GAIN CONTROL	TRY TO GAIN CONTROL	TRY TO GAIN CONTROL
L EYE GAUGE (ILLEGAL)	ATOMIC DROP OR THROW OUT OF RING	ATOMIC DROP OR THROW OUT OF RING	ROLL OFF GAIN CONTROL	ROLL OFF GAIN CONTROL	ROLL OFF GAIN CONTROL
R CHOKHOLD (ILLEGAL)	DOUBLE ARM BACKBREAKER	DOUBLE ARM BACKBREAKER	TRY TO ROLL OFF (PINNING)	TRY TO ROLL OFF (PINNING)	TRY TO ROLL OFF (PINNING)

KENMERKEN:  
Snelheid: ..... 6  
Kracht: ..... 6  
Uithoudingsvermogen: 8  
Gewicht: ..... 4

# SHAWN MICHAELS

## SPECIAL MOVE: KATAPULT

Ga achter de tegenstander staan als hij wankelt en druk op de R-Knop.

BOTH WRESTLERS STANDING	YOU CONTROL OPPONENT IN LOCK UP	YOU CONTROL OPPONENT IN LOCK UP	YOU'RE STANDING OPPONENT IS DOWN	YOU'RE STANDING OPPONENT IS RUNNING	YOU'RE RUNNING OPPONENT IS STANDING/DOWN
B PUNCH/TAG TEAM MATE KICK	HEAD SLAM TRY TO GAIN CONTROL FALL AWAY SLAM	HEAD SLAM TRY TO GAIN CONTROL FALL AWAY SLAM	TRYPIN OR PULL UP	TRYPIN OR PULL UP	TRYPIN OR PULL UP
A KICK	FALL AWAY SLAM	FALL AWAY SLAM	BUST OUT	BUST OUT	BUST OUT
X LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAIR (OUT-SIDE RING ONLY)	DELATED SUPLEX	DELATED SUPLEX	TRYPIN OR PULL UP	TRYPIN OR PULL UP	TRYPIN OR PULL UP
Y RUN	THROW INTO ROPES OR INTO OUT OF RING	THROW INTO ROPES OR INTO OUT OF RING	TRY TO GAIN CONTROL	TRY TO GAIN CONTROL	TRY TO GAIN CONTROL
L EYE GAUGE (ILLEGAL)	ATOMIC DROP OR THROW OUT OF RING	ATOMIC DROP OR THROW OUT OF RING	ROLL OFF GAIN CONTROL	ROLL OFF GAIN CONTROL	ROLL OFF GAIN CONTROL
R CHOKHOLD (ILLEGAL)	DOUBLE ARM BACKBREAKER	DOUBLE ARM BACKBREAKER	TRY TO ROLL OFF (PINNING)	TRY TO ROLL OFF (PINNING)	TRY TO ROLL OFF (PINNING)

KENMERKEN:  
Snelheid: ..... 5  
Kracht: ..... 8  
Uithoudingsvermogen: 9  
Gewicht: ..... 7

# RAZOR RAMON

## SPECIAL MOVE: SCHEERMES

Als de tegenstander bijna geen energie meer heeft, druk op de R-Knop.

BOTH WRESTLERS STANDING	YOU CONTROL OPPONENT IN LOCK UP	YOU CONTROL OPPONENT IN LOCK UP	YOU'RE STANDING OPPONENT IS DOWN	YOU'RE STANDING OPPONENT IS RUNNING	YOU'RE RUNNING OPPONENT IS STANDING/DOWN
B PUNCH/TAG TEAM MATE KICK	RAGDOLL TRY TO GAIN CONTROL FALL AWAY SLAM	RAGDOLL TRY TO GAIN CONTROL FALL AWAY SLAM	TRYPIN OR PULL UP	TRYPIN OR PULL UP	TRYPIN OR PULL UP
A KICK	FALL AWAY SLAM	FALL AWAY SLAM	BUST OUT	BUST OUT	BUST OUT
X LOCK UP/PICK UP OR PUT DOWN RING CHAIR (OUT-SIDE RING ONLY)	BELLY TO SUPLEX	BELLY TO SUPLEX	TRYPIN OR PULL UP	TRYPIN OR PULL UP	TRYPIN OR PULL UP
Y RUN	THROW INTO ROPES OR INTO OUT OF RING	THROW INTO ROPES OR INTO OUT OF RING	TRY TO GAIN CONTROL	TRY TO GAIN CONTROL	TRY TO GAIN CONTROL
L EYE GAUGE (ILLEGAL)	ATOMIC DROP OR THROW OUT OF RING	ATOMIC DROP OR THROW OUT OF RING	ROLL OFF GAIN CONTROL	ROLL OFF GAIN CONTROL	ROLL OFF GAIN CONTROL
R CHOKHOLD (ILLEGAL)	DOUBLE ARM BACKBREAKER	DOUBLE ARM BACKBREAKER	TRY TO ROLL OFF (PINNING)	TRY TO ROLL OFF (PINNING)	TRY TO ROLL OFF (PINNING)

KENMERKEN:  
Snelheid: ..... 6  
Kracht: ..... 8  
Uithoudingsvermogen: 6  
Gewicht: ..... 6