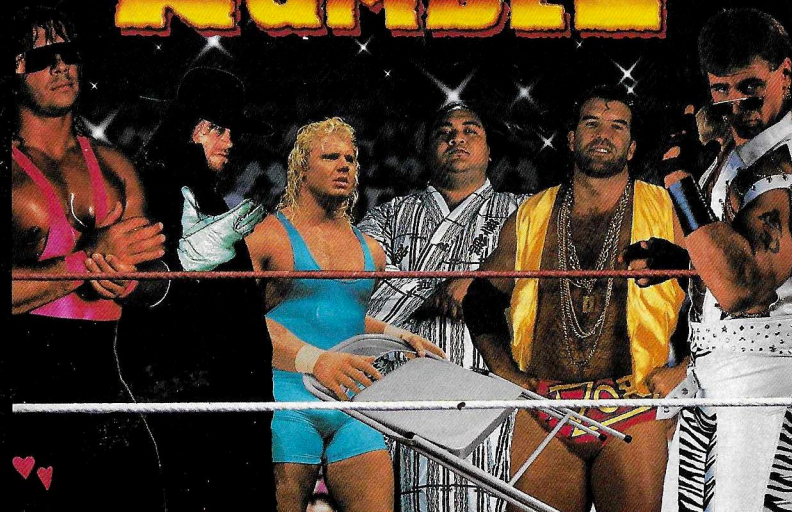


WWE ROYALE RUMBLE



INSTRUCTION BOOKLET/SPIELANLEITUNG/MODE D'EMPLOI/HANDLEIDING



DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., 4 Walcote Place, Winchester, Hants, SO23 9AP, England
DISTRIBUTED AND MARKED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH, Möhlstr. 10, 8000 München 80, Germany
DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 31 Rue Louis Pasteur, 92100 Bois de Boulogne, PARIS, FRANCE

PRINTED IN JAPAN IMPRIME AU JAPON



SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION



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

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

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.

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



WWF, World Wrestling Federation and Royal Rumble® are registered trademarks of TitanSports, Inc. All other distinctive character names, likenesses, titles and logos used herein are trademarks of TitanSports, Inc. © 1993 TitanSports, Inc. All Rights Reserved. © 1991 Nintendo. LJN® is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1993 All Rights Reserved. LJN, Ltd. 1 Spring St., Oyster Bay, NY 11771

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.

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.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

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

SAFETY FIRST • This is a high precision game with complex electronic circuitry. It should not be stored or used in places that are very hot or cold. Never attempt to open it or take it apart. • Don't touch the connectors or get them wet or dirty; this will damage the game circuitry. Keep them clean by storing the Game Pak in its protective case. • Do not clean with benzine, paint thinner, alcohol or similar solvents. • If you play for long periods of time, take a 10 to 15 minute break every hour or so.

WICHTIGE HINWEISE • Dieses Videospiel für den Super Nintendo Entertainment System wurde aus höchstempfindlichen elektronischen Bauteilen gefertigt. Eine sorgsame und pflegliche Behandlung wird daher dringend empfohlen. • Das Spiel darf keinen extremen Temperaturschwankungen ausgesetzt werden. Vermeide schwere Stöße und nimm das Spiel keinesfalls auseinander. • Die Kontakte dürfen nicht berührt, verschmutzt oder naßgemacht werden. • Nicht reinigen. Bei Einlegen des Spiel in/aus dem S.N.E.S., ist dieser immer auszuschalten.

SECURITE D'ABORD • Vous êtes en possession d'un jeu de haute précision, comportant des circuits électroniques complexes. Stocker ce jeu à l'abri de la chaleur et du froid. Ne pas le heurter, ne pas le faire tomber ou le démonter. • Eviter de toucher aux contacts électriques, les tenir à l'abri de l'humidité et de la poussière qui sont susceptibles d'endommager votre jeu. • Ne pas nettoyer au pétrole, ni avec du diluant à peinture, de l'alcool ou autres solvants. • Si vous jouez durant de longues périodes, faites une pause de 10 à 15 minutes, a peu près chaque heure.

VEILIGHEID VOOROP • Dit is een precisiespel met een complex elektronisch circuit. Bewaar en gebruik dit spel niet op een zeer koude of zeer warme plaats. Probeer het nooit te openen of uit elkaar te halen. • Vermijd aanraking met de aansluitingen en maak deze niet nat of vuil, want dit kan het spel beschadigen. Hou het schoon door de spelcassette te bewaren in de doos. • Maak het niet schoon met paraffine, verfverdunder, alcohol of andere dergelijke oplosmiddelen. • Als je lang achterelkaar speelt, hou dan ongeveer om het uur een pauze van zo'n 10 tot 15 minuten.

YOU CLIMB INTO THE RING

• LOADING:

1. Make sure the power switch is OFF. 2. Insert your **Royal Rumble** Game Pak as described in your Super Nintendo Entertainment System™ manual. 3. Turn the power switch ON. When you see the **Royal Rumble** title screen, press any button on your controller. You will then be presented with a series of selection screens. Use the UP and DOWN CONTROL PAD ARROWS to make your choice on each of the following selection screens

• MATCH TYPE:

Choose :

- one-on-one • two-on-two tag team
- three-on-three tag team • **Royal Rumble**™

• PLAYER MODE:

Choose one or two players.

• MATCH STIPULATION:

Choose:

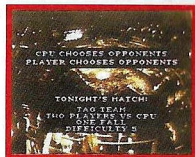
- one fall to a finish • brawl • tournament.

• DIFFICULTY:

Choose from 1 (easiest) to 10 (most difficult).

• WRESTLERS:

Choose whether you want to select your opponents or have the computer select for you. [NOTE: At any time before the actual start of the match, you may go back and change any of the above elements by pressing the X BUTTON.]



RULES OF THE RING

Royal Rumble™ provides a wide variety of ways to wrestle, ranging from the standard one-on-one one-fall match to the 14-man **Royal Rumble**™, each with its own rules, regulations and goals.

A one-on-one one-fall match pits two wrestlers against one another. The object of this match is to pin your opponent for a three-count administered by the referee. Because wrestlers are in peak physical condition, however, this can often be hard to do. Before they can be pinned, they must be worn out. Accordingly, a strength meter is displayed on-screen for each wrestler, depicting exactly how much strength they have left. The lower his energy level, the more likely it is that you will be able to pin him.

A **Tag Team** one-fall match pits one team of either two or three wrestlers against another of the same. Rules are similar to the one-on-one one-fall match, except that a wrestler can tag a teammate to replace him in the ring. Additionally, the player outside of the ring is able to hit or grab an opponent within the ring.

A **Brawl**, whether one-on-one or tag team, is a match without a referee. Anything goes. All illegal moves are permitted, and there are no pins or disqualifications! The match goes on, until one man lacks the strength to continue!

In **Tournament** mode (available only when playing the computer), your wrestler must score victories against all 11 other wrestlers in your choice of Brawl or one-fall matches. In a tag team tournament, your duo must succeed against five other teams. The selection of opposing teams and the order in which you face them is random.

The majestic **Royal Rumble**™, the most grueling test of wrestling skill ever devised, begins with two wrestlers in the ring. Wrestlers enter the ring at regular intervals until six men are in the ring. When one wrestler is eliminated by being thrown out of the ring, the next wrestler in position enters the fray. Once the 12th man has entered the ring, the match continues until only one wrestler remains. He is the **Royal Rumble**™ champion!

STRENGTH METER



MOVES AND MANEUVERS

ground moves: Before you can win the World Wrestling Federation's Title, you must learn the art of wrestling from the ground up. Once the basic ground moves and grapples have been mastered, you can perfect the difficult aerial moves and eventually the special, unique moves of each wrestler. Only when all these have become second nature can you begin your quest of the World Wrestling Federation's most coveted honor in earnest.

To move around the ring, use the CONTROL PAD ARROWS.

To run across the ring, hold the Y BUTTON.

To kick your opponent, press the A BUTTON while you and your opponent are each standing.

To punch your opponent, press the B BUTTON while you and your opponent are each standing.

To stomp or kneedrop your opponent, press the A BUTTON while you are standing and your opponent is on the mat.

To splash or elbowdrop your opponent, press the B BUTTON while you are standing and your opponent is on the mat.

Go for the pin by pressing the X BUTTON while you are standing and your opponent is lying on the mat. Press the L or R BUTTON to roll off your opponent and continue wrestling, or press the A, B, X or Y BUTTON to keep your opponent pinned. If you pin your opponent for a full three-count, you win!

When on the mat, press L or R CONTROL PAD ARROWS to get up or, if being pinned, to try to kick out of the pin attempt.

To roll out of the way of your opponent when you are on the mat, use the UP and DOWN CONTROL PAD ARROWS.

To tag your teammate into the ring (in a tag team match only), press the B BUTTON when next to him.

grappling: One of the most important and exciting events in a wrestling match is the grapple. The grapple is the essence of wrestling, as the two combatants vie for control against each other, using all of their strength and speed to force their opponent into submission.

To lock your opponent in a grapple, press the X BUTTON while you are both standing. The wrestler who is leaning forward during the grapple is the man in control of his opponent. When grappled, a grapple meter will appear over the wrestlers, indicating the direction and degree of control. When dominating in the grapple, you have six options, each of which requires a certain degree of dominance to achieve:

1: Deliver a headbutt by pressing the A BUTTON.

2: Bodyslam your opponent by pressing the B BUTTON.

3: Suplex your opponent by pressing the X BUTTON.

4: Push your opponent into the ropes by pressing the Y BUTTON.

5: Deliver an atomic drop by pressing the L BUTTON.

6: Deliver a backbreaker by pressing the R BUTTON.

To fight for dominance in a grapple, hit any button repeatedly. If you are being controlled in a grapple, the A BUTTON will enable you to break out of the grapple... if you have enough strength.

aerial moves: Aerial moves are another exciting element of a professional wrestler's repertoire. They are much more difficult to master than simple kicks and punches but are well worth learning because they are some of the most effective and punishing maneuvers in the sport.

To hip-toss your opponent, press the B BUTTON while you are standing and your opponent is running.

To deliver a dropkick, press the A BUTTON while you are standing and your opponent is running at you, or press the B BUTTON while you are running and your opponent is standing.

To clothesline your opponent, press the X BUTTON while you are standing and your opponent is running.

To deliver a flying elbowdrop, press the B BUTTON while you are running and your opponent is lying on the mat.

To climb to the top turnbuckle, use the CONTROL PAD ARROWS to walk to the upper left or right corner of the ring, then press the UP CONTROL PAD ARROW to climb up.

To leap off the turnbuckle, press the A, B, X or Y BUTTON.

To climb back down, press the DOWN CONTROL PAD ARROW.

Sometimes the sheer force of a wrestling move will send a wrestler spilling from the ring onto the concrete surrounding it. As soon as the referee sees you have left the ring in a one-fall match, the referee will begin a 10-count. If, when he reaches 10, you are not in the ring, you will be disqualified and your opponent will be awarded the match.

To return to the ring, walk into the apron of the ring.



GRAPPLE METER



special moves: Each wrestler in the World Wrestling Federation demonstrates his own unique style and personality. These personalities influence everything from outfits to wrestling styles, but where these personalities are often best reflected is in the special "signature" moves that each wrestler perfects. From Crush*'s "Cranium Crunch" to Bret Hart*'s "Sharpshooter," each wrestler's special move is like a trademark, identifying him to the wrestling world while inspiring fear and respect from his opponents! Master each wrestler's special moves for the ultimate World Wrestling Federation matches! Each can be used only when inside the ring, and only at certain times during a match.



The signature move of ring legend Macho Man Randy Savage* is the "Flying Elbow Smash!" To execute it, climb the top left or top right turnbuckle and press the R BUTTON when your opponent is lying in range.

Mr. Perfect* has devised the "Perfect Plex" suplex as his ultimate maneuver. To use it, stun your opponent then press the R BUTTON out of the grapple.

The Undertaker*'s "Tombstone Piledriver" arises from his macabre obsession with death. Press the R BUTTON out of the grapple to use it.

Bret "Hit Man" Hart* displays his skill, strength and "excellence of execution" with his "Sharpshooter." To execute it, press the R BUTTON while standing at the feet of a fallen opponent.

Crush*, the Hawaiian strongman, prefers to use his brute strength to literally crush his opponent's head with his patented "Cranium Crunch." Press the R BUTTON while standing behind a stunned opponent to put the Crunch on him.

Tatanka* proudly proclaims his Native American heritage with his war dances and his "Reverse Fallaway Slam!" Throw your opponent into the ropes, then press the R BUTTON while he's running back towards you.

Crafty Ric Flair* uses his wits to out think his opponents and his carefully designed "Figure-Four Leglock" to bring them to wits' end. To use it, stand at the feet of a fallen opponent and press the R BUTTON.

Shawn Michaels*, the self-proclaimed "sexiest man alive," uses the "Back Suplex" to finish off his opponents while giving the audience the chance to admire his physique. To execute it, press the R BUTTON while standing behind a stunned opponent.

The Narcissist Lex Luger* doesn't have the problems of Shawn Michaels', for he admires his own physique—far too much, some people say! His special move is the "Running Shoulder-Butt". Throw your opponent into the ropes, bounce off the opposite ropes and press the R BUTTON while running toward him.

As a former sumo wrestler, massive Yokozuna* learned the art of weight manipulation, an art which has given rise to his devastating "Banzai Drop". When your opponent is lying in the top half of the ring, walk to the top left or top right turnbuckle as if to climb it, but press the R BUTTON instead. The move will not execute if your opponent is lying too far away.

Million Dollar Man Ted DiBiase*, the richest man in the WWF, uses the "Million Dollar Dream" sleeperhold to put his own brand of financial constraints on his opponents. To use it, stun your opponent, walk behind him and press the R BUTTON.

Cuban-born Razor Ramon* is rarely seen without his toothpick. He has dubbed his special move "The Razor's Edge." Press the R BUTTON out of the grapple to use it.

MOVES AND MANEUVERS

rule-breakers only: If you're an honest scientific wrestler who sticks to the rules and enjoys honest competition, please skip this section. But if you're the kind of wrestler who seeks any advantage, without regard for the rules or for the safety of your opponents, read on. There are moves that have been banned in standard World Wrestling Federation matches because of their injurious effects on their victims. These illegal moves can be used in the ring during the referee-less Brawl and **Royal Rumble*** matches, but a referee will always prevent you from using them when he's watching! These moves are the eye gouge and the chokehold.



To gouge your opponent's eyes, press the L BUTTON when both you and your opponent are standing.

To choke your opponent, press the R BUTTON when both you and your opponent are standing.

To break a chokehold, press the A, B, X and Y BUTTONS repeatedly when being choked.

Leaving the ring voluntarily during a match is also illegal, but it can be a useful strategy, because all moves, including illegal ones, can be used outside the ring. Once a match leaves the ring, the referee has no authority over it except to begin the 10-counts against the wrestlers. Preventing your opponent from returning to the ring during his count is often an easy path to victory! Additionally, there is a chair which can be used as a weapon against your opponent, but only outside the ring where the referee cannot stop you.

To leave the ring voluntarily, press the Y BUTTON while walking into the ropes on the front or sides of the ring, or by rolling to the front and pressing the Y BUTTON.

To use the chair outside the ring against your opponent, press the X BUTTON to pick it up or put it down, and the A, B or Y BUTTON to use it.

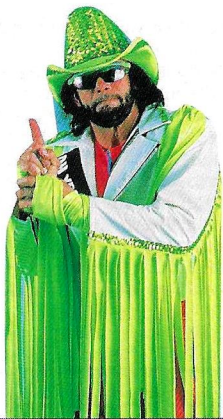
QUICK REFERENCE CHART

	B	A	X	Y	L	R
BOTH WRESTLERS STANDING	punch/ tag team- mate	kick pick up or put down ring chair (outside ring only)	grapple/	run (illegal)	eye gouge (illegal)	chokehold
YOU CONTROL OPPONENT IN GRAPPLE	bodyslam	headbutt	suplex	push into ropes	atomic drop	back- break
OPPONENT CONTROLS YOU IN GRAPPLE	try to gain control	bust out	try to gain control	try to gain control	try to gain control	try to gain control
YOU'RE STANDING, OPPONENT IS LYING DOWN	elbowdrop or big splash	stomp or kneedrop	pin or pull up	run	roll off (only when pinning)	roll off (only when pinning)
YOU'RE STANDING, OPPONENT IS RUNNING	hip-toss	dropkick	clothes- line	run		
YOU'RE RUNNING, OPPONENT IS STANDING	dropkick			run		
YOU'RE RUNNING, OPPONENT IS LYING DOWN	flying elbow-drop			run		



STRATEGIES TO REMEMBER

- Keep an eye on your strength meter...particularly in tag team matches where you want a fresh man in the ring at all times.
- Work on combinations: That is, follow up one move very quickly with another move. This way, you don't give your opponent a chance to catch his breath... or you off-guard!
- Wait for the appropriate time to launch an aerial attack: You want your opponent weakened enough so that he doesn't roll out of the way and gain an advantage while you're down!
- **Royal Rumble*** matches are extremely dangerous: Watch your back, and beware of double-teaming!



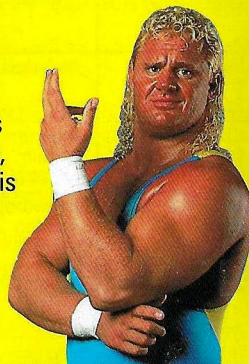
MACHO MAN RANDY SAVAGE* stands 6'2" and weighs 237 pounds... Hails from Sarasota, Florida... A two-time former World Wrestling Federation Champion and a former Intercontinental titlist... One of the most colorful wrestlers in World Wrestling Federation history... The "Flying Elbow Smash" from the top turnbuckle is his favorite maneuver.



THE UNDERTAKER* stands 6'10 1/2" and weighs 328 pounds... Appropriately calls Death Valley his home... Managed by the macabre Paul Bearer*... Has a strange fascination (obsession?) with death... Incredibly agile, can walk the top rope like a tightrope... The "Tombstone Piledriver" is his finishing move.



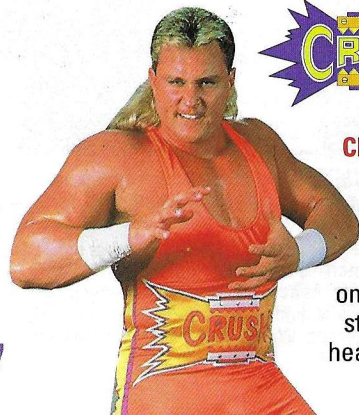
MR. PERFECT* stands 6'4" and weighs 257 pounds... A native of Minneapolis, Minnesota... Self-confidence is not one of his problems!... A master of pure scientific wrestling... Possesses remarkable stamina... The "Perfect-Plex" suplex has helped him to score literally hundreds of decisive victories.



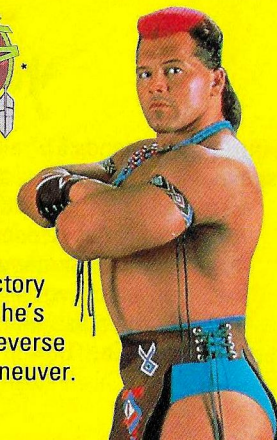
BRET "HIT MAN" HART* stands 6' and weighs 234 pounds... The Hit Man is incredibly skilled... This Calgary, Alberta, Canada, native has held the World Wrestling Federation Title, the Intercontinental Title, and Tag Team Title... The "Sharpshooter" is the hallmark of a style he calls.



CRUSH* stands 6'8" and weighs 315 pounds... This mountain of man calls the Island of Hawaii, his home... A gentle man with a friendly personality, he is not gentle with his opponents once the bell rings!... Enjoys using his strength to try to literally crush his foe's head with the palms of his hands!

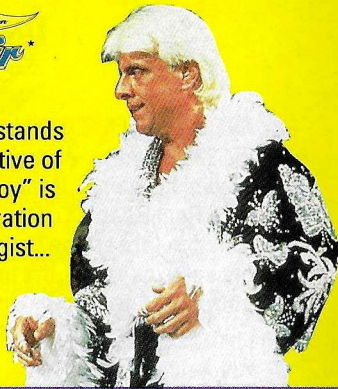


TATANKA* stands 5'11" and weighs 255 pounds... This proud Native American with the bright red hair hails from Pembroke, North Carolina... Usually performs a war dance of victory around his fallen opponent just as he's about to score the winning pin... The "Reverse Fallaway Slam" is his favorite maneuver.



The Great World Champion
Ric Flair

RIC FLAIR* stands 5'11" and weighs 239 pounds... A native of Charlotte, North Carolina, the "Nature Boy" is a two-time World Wrestling Federation Champion... An excellent ring strategist... Many say he's the craftiest veteran in the sport today... Uses the "Figure-Four Leglock" as his finishing maneuver.



NARCISSIST
LEX LUGER

The **NARCISSIST LEX LUGER*** stands 6'6" and weighs 275 pounds... This native of Atlanta, Georgia is massively muscled... He is as egotistical as he is strong... A former pro bodybuilder... Advised by Bobby "The Brain" Heenan*... Favors a power-based repertoire... "Running Shoulder-Butt" is his finisher.



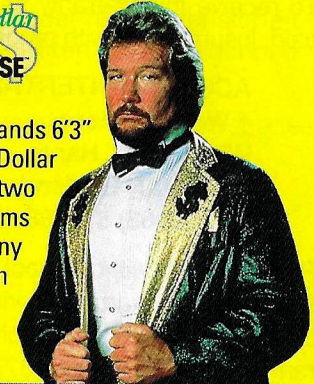
Shawn Michaels



SHAWN MICHAELS* stands 6' and weighs 234 pounds... Hails from San Antonio, Texas— but you'll never see him in a cowboy hat!... Claims he's the sexiest man alive, although he seems to be the only one who believes it... Has held the Intercontinental Championship... The "Back Suplex" is his favorite maneuver.

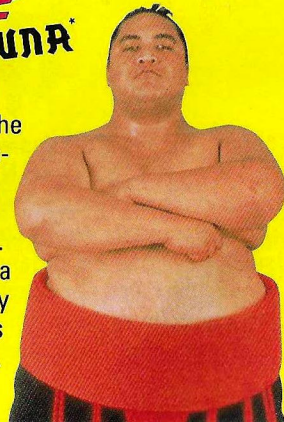
Million Dollar Man
TED DiBIASE

MILLION DOLLAR MAN TED DiBIASE* stands 6'3" and weighs 256 pounds... The Million Dollar Man has co-held the Tag Team Title on two occasions... Massively wealthy, he claims that "Everybody has a price" ...With many seasonal residences, claim no hometown affiliation... The "Million Dollar Dream" sleeperhold is his finisher.



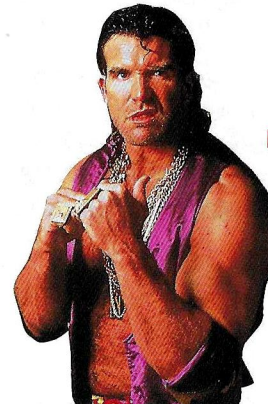
YOKOZUNA

YOKOZUNA* stands 6'5" and tips the scales— quite literally... at a massive 505 pounds... Originally from Polynesia, this huge competitor lived in Japan for many years... Received extensive training as a sumo wrestler... Managed by Mr. Fuji*... The "Banzai Drop" is his finishing move.



RAZOR
RAMON

RAZOR RAMON* stands 6'7" and weighs 287 pounds... Hails from Miami, Florida, but is originally from Cuba... Seldom seen without his trademark toothpick jutting from the side of his mouth... Possesses a punishing finisher in the backdrop that he has dubbed "The Razor's Edge."



90-DAY LIMITED WARRANTY

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the 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.

4 Walcote Place

Winchester, Hants.

SO23 9AP England

Tel: (0962) 877788

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 (0962) 877788 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or money 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 interfere with your statutory rights. For all information on this Game Pak or other SNES Game Paks, call the Nintendo "Hotline" at (0962) 877788.

GEWAHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs

Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekauften Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.

Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH, Mohlstrasse 10, 8000 München 80.

Für in Österreich und Schweiz gekaufte Produkte, wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +

Vertrieb Ges.m.b.H.

Ziegeleistr. 31

A-5027 Salzburg

Tel: A-0662-881476

Waldmeier AG

Auf dem Wolf 30

CH-4052 Basel

Tel: CH-06103118818

BEVOR DU IN DEN RING STEIGST

LADEN

1. Versichere Dich, daß Dein Super Nintendo Entertainment System™ ausgeschaltet ist. 2. Lege die "WWF® Royal Rumble™" Spielkassette wie in der Bedienungsanleitung für Dein Super Nintendo Entertainment System™ beschrieben, ein. 3. Schalte das Gerät ein. Wenn Du die "Royal Rumble™" Titelgrafik siehst, drücke eine TASTE auf Deinem Controller.

Auf dem Bildschirm erscheinen jetzt verschiedene Auswahlgrafiken. Drücke auf dem Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um Dich zwischen den verschiedenen Modi auf den Grafiken zu entscheiden.

• KAMPFART:

- Man-gegen-Man
- Zwei-gegen-Zwei im Tag-Team
- Drei-gegen-Drei im Tag-Team

• ROYAL RUMBLE*

• SPIELERMODUS

Entscheide Dich für Einen oder Zwei Spieler

• SCHWIERIGKEITSGRAD

Lege den Schwierigkeitsgrad selbst fest - 1 (einfach) bis 10 (besonders schwierig).

• KAMPFBEDINGUNGEN

- einmal auf den Boden fallen - verloren.
- BRAWL
- Wettbewerb

• WRESTLER:

Entscheide, ob der Computer oder Du Deinen Gegner aussuchen sollst. (Bemerkung: Bevor ein neuer Kampf beginnt, kannst Du jede der Modi neu festlegen in dem Du die TASTE X drückst.)



DIE GESETZE IM RING

ROYAL RUMBLE* bietet Dir viele verschiedene Möglichkeiten zum Wrestling, vom normalen Man-gegen-Man bis zum 14 Man **Royal Rumble***. Jedes hat seine Eigenarten, besonderen Regeln und Ziele.

Bei einem Man-gegen-Man - ein Fall Match, mußt Du Deinen Gegner zu Boden bringen und ihn von dem Ringrichter auszählen lassen. Da Deine Gegner in einer sehr guten körperlichen Verfassung sind, klingt das einfacher als es ist. Um Deinen Gegner zu Boden zu bringen, mußt Du ihn aushebeln. Auf dem Bildschirm erscheint für jeden Kämpfer ein Kraftpegel. Je niedriger dieser Kraftpegel ist, um so einfacher wird es, ihn auszuhebeln.

Ein Tag-Team - Ein-Fall-Kampf bringt ein Team von zwei oder drei Kämpfern, gegeneinander in den Ring. Im Unterschied zum Ein-Mann-Kampf, kann man sich von seinem Teampartner im Ring ersetzen lassen. Der Kämpfer außerhalb des Rings darf auch in das Geschehen im Ring eingreifen.

Ein Brawl ist ein Kampf ohne Ringrichter. Alles ist erlaubt. Alle verbotene Griffe und Würfe dürfen angewandt werden, ohne das Du disqualifiziert wirst. Der Kampf endet wenn einem der Kämpfer die Kraft ausgeht.

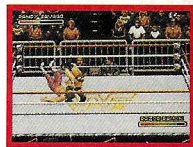
Im Wettkampfmodus mußt Du gegen alle 11 Kämpfer, in einer Kampftart Deiner Wahl antreten. Im Tag-Team Modus mußt Dein Team gegen 5 andere Teams antreten. Du kannst im Wettkampfmodus nur gegen den Computer kämpfen.

Das edle Royal Rumble*, der härteste Test, dem sich ein Wrestler unterziehen kann, beginnt mit zwei Kämpfern im Ring. In regelmäßigen Abständen kommen zwei neue Kämpfer in den Ring, bis 6 Männer im Ring sind. Für jeden Kämpfer der aus dem Ring geschmissen wird, kommt ein neuer herein, bis der zwölfte Wrestler den Ring betritt. Der Kampf geht dann weiter, bis nur ein Kämpfer übrig bleibt. Er wird der **Royal Rumble*** Champion!

GRIFFE UND TAKTIKEN

Grundgriffe: Wenn Du den World Wrestling Federation Titel gewinnen willst, mußt Du die Kunst des Wrestling neu erlernen. Wenn Du erst einmal die Grundbegriffe gelernt hast, ist es nicht mehr schwierig die komplizierten Würfe zu erlernen. Wenn Du diese im Schlaf beherrscht, kannst Du Dich auf die Jagd nach dem Titel machen.

KRAFTPEGEL



Um Dich im Ring zu bewegen, benutze das STEUERKREUZ.

Um durch den Ring zu rennen, halte die TASTE Y gedrückt.

Um Deinen Gegner zu treten, drücke die TASTE A wenn Du und Dein

Gegner stehen.

Um Deinen Gegner zu schlagen, drücke TASTE B wenn Du und Dein

Gegner stehen.

Um einen Stomp oder Kneedrop zu machen, drücke TASTE A wenn Du

stehst und Dein Gegner auf der matte liegt.

Um Deinen Gegner auf der Matte festzuhalten, drücke die TASTE X wenn Du stehst und Dein

Gegner auf der Matte liegt. Drücke die L und R TASTEN und Du rollst von Deinem Gegner und der

Kampf geht weiter. Wenn Du ihn am Boden halten willst, drücke die B, X oder Y TASTE.

Hältst Du Deinen Gegner am Boden, bis er bis drei ausgezählt wird hast Du gewonnen.

Wenn Du auf der Matte liegst, drücke die L und R TASTE um wieder aufzustehen oder Deinen

Gegner abzuschütteln.

Um Deinem Gegner auszuweichen wenn Du am Boden liegst, drücke auf Deinem

STEUERKREUZ nach OBEN oder UNTEN.

Um Deinen Tag-Team Partner in den Ring zu holen, drücke die TASTE B wenn Du in seiner Nähe

ist.

• Ringen:

Einer der spannendsten und wichtigsten Momente in einem Wrestling - Match ist das Ringen.

Beim Ringen versucht einer der Kämpfer die Gewalt über den anderen zu

bekommen. Dabei setzen sie all ihre Kraft und ihr Können ein. **RINGERPEGEL**

Um Deinen Gegner beim Ringen zu halten, drücke die

TASTE X wenn beide stehen. Der Kämpfer, der sich dabei nach vorne lehnt, hat

die Kontrolle. Beim Ringen erscheint ein Ringerpegel über den Kämpfern. Es

zeigt die Richtung und die Stärke des führenden Ringers an. Wenn Du beim

Ringen führst, gibt es sechs Möglichkeiten Deinen Vorsprung auszubauen:

1: Teile eine Kopfnuss aus - wenn Du TASTE A drückst.

2: Wirf Deinen Gegner zu Boden - wenn Du TASTE B drückst.

3: Suplex Deinen Gegner - wenn Du TASTE X drückst.

4: Schleudere Deinen Gegner in die Seile - wenn Du TASTE Y drückst.

5: Teile einen Atomic-Drop aus - wenn Du TASTE L drückst.

6: Teile einen Backbreaker aus - wenn Du TASTE R drückst.

Um beim Ringen einen Vorteil zu erkämpfen, drücke eine TASTE in schneller Reihenfolge. Wenn

Du aus einen Griff wieder ausbrechen willst, drücke die TASTE A. Wenn Du genügend Kraft hast,

kannst Du so Deinem Gegner entkommen.

Würfe: Würfe sind ein weiterer wichtiger Aspekt beim Wrestling. Sie sind viel

schwieriger zu beherrschen als simple Tritte oder Griffe, machen sich aber nur bezahlt, wenn man

sie richtig beherrscht.

Um Deinen Gegner über die Hüfte zu werfen, drücke die TASTE B während Du stehst und Dein

Gegner rennt.

Um einen Dropkick auszuteilen, drücke TASTE A wenn Du stehst und Dein Gegner auf Dich zu

rennt.

Wenn Du Deinen Gegner mit einer Clothesline zu Boden bringen willst,

drücke TASTE X wenn Du stehst und Dein Gegner rennt.

Du teilst einen Flying Elbowdrop aus, wenn Du TASTE B drückst während

Du läufst und Dein Gegner auf der Matte liegt.

Um auf einen der Eckpfosten zu klettern, benutze das STEUERKREUZ, um

in die obere linke oder rechte Ecke des Rings zu gelangen, drücke dann auf

dem STEUERKREUZ nach OBEN, um hinaufzuklettern.

Um von den Eckpfosten hinunterzuspringen, drücke TASTE A, B oder Y.

Um wieder hinunterzuklettern, drücke auf dem STEUERKREUZ nach UNTEN.

Spezialtricks: Jeder Kämpfer in der World Wrestling Federation vertritt



seinen eigenen Kampfstil. Diese Persönlichkeiten beeinflussen alles von der Kleidung bis zu dem Kampfstil. Wie der "Cranium Crunch" von **Crush***, oder **Bret Hart***s "Sharpshooter", so hat jeder Kämpfer sein Markenzeichen. Versuche diese speziellen Markenzeichen zu erlernen. Jeder kann nur im Ring und zu einer speziellen Gelegenheit angewandt werden.



Die Signatur der Ringlegende **Macho Man Randy Savage***, ist der "Flying Elbow Smash"! Um ihn auszuführen, klettere auf den rechten oder linken oberen Eckposten und drücke die TASTE R, wenn Dein Gegner in Reichweite liegt.

Mr. Perfect* hat den "Perfect Plex" entwickelt. Um ihn auszuführen, drücke die TASTE R beim Ringen, um ihn anzuwenden.

Der "Tombstone Piledriver" des **Undertaker*** wurde nach seinem makaberen Hobby benannt - Friedhöfe. Drücke TASTE R, wenn Du mit Deinem Gegner ringst, um ihn anzuwenden.

Bret "Hit Man" Hart* hat durch seine Kraft, sein Können und seine perfekten Manöver den "Sharpshooter" geprägt. Drücke TASTE R, wenn Du an den Füßen Deines am Boden liegenden Gegners stehst.

Der hawaiianische Kraftprotz liebt es die Köpfe seiner Gegner buchstäblich mit seinem "Cranium Crunch" zu zerquetschen. Drücke TASTE R wenn Du hinter Deinem Gegner stehst. Tatanka liebt seine Kriegstänze und den "Reverse Fallaway Slam!" Schmeiße Deinen Gegner in die Seile und drücke die TASTE R, wenn er wieder auf Dich zurent.

Crafty Rick Flair* versucht seine Gegner auszutricksen und bringt sie dann mit seinem "Figure-Four Leglock". Wenn Du Deinen Gegner auch so ausschalten willst, mußt Du, sobald Dein Gegner am Boden liegt und Du an seinen Füßen stehst, die TASTE R drücken.

Der selbsternannte "Hübscheste Mann der Welt" nimmt seinen "Back Suplex", um seine Gegner auszuschalten, während er sich von seinen Fans bejubeln läßt. Drücke TASTE R wenn Du hinter Deinem Gegner stehst.

Der **Narcist Lex Luger*** hat nicht die Probleme von **Shawn Michaels***. Er bejubelt sich selbst. Sein spezieller Trick ist der "Running Shoulder Butt". Schleudere Deinen Gegner in die Seile, lasse Dich von den gegenüberliegenden Seilen abprallen und drücke TASTE R während Du ihm entgegen rennst.

Als ehemaliger Sumoringler ist der mächtige **Yokozuna*** sich seiner Masse wohl bewußt. Er hat den "Banjai Drop" entwickelt. Wenn Dein Gegner in der oberen Hälfte des Rings liegt, klettere auf den linken oder rechten Eckposten drücke dabei aber die TASTE R. Dieser Trick funktioniert nur wenn Dein Gegner nicht zu weit entfernt liegt.

Der **Million Dollar Man Ted DiBiase***, der reichste Mann in der WWF*, hat den "Million-Dollar-Dream" Schwitzkasten entwickelt. Um ihn anzuwenden, Stun Deinen Gegner, gehe hinter ihn und drücke die TASTE R.

Der **Cubaner Razor Ramon*** ist selten ohne seinen Zahnstoicher zu sehen. Er hat seinen "Razor's Edge" aus Cuba mitgebracht. Drücke die TASTE R beim Ringen, um ihn anzuwenden.

BEWEGUNGEN UND TACKTIKEN

Nur gegen die regeln: Wenn Du ein ehrlicher, fairer Wrestler bist, überspringe bitte diesen Teil. Solltest Du aber einer von denen sein, die Rache um jeden Preis wollen ohne auf die Regeln oder die Sicherheit Deines Gegners zu achten, lies weiter. Es gibt Griffe die wegen ihrer Verletzungsgefahr von der WWF verbannt worden sind. Diese Griffe dürfen während des Brawl und des **Royal Rumble*** benutzt werden, aber die Schiedsrichter werden versuchen Dich daran zu hindern, wenn sie Dich dabei sehen. Diese Griffe sind der "Eye Gouge" und der "Chokehold".

Um einen "Eye Gouge" anzuwenden, drücke die TASTE L wenn Du und Dein Gegner stehen.



Wenn Du einen "Chokehold" auszuteilen, drücke die TASTE R wenn Du und Dein Gegner stehen.

Um einen "Chokehold" zu brechen, drücke TASTE A,B,X, und Y hintereinander. Es ist illegal den Ring freiwillig während des Kampfes zu verlassen, es kann aber eine nützliche Strategie sein, da alle Griffe (auch die illegalen) dort erlaubt sind. Wenn ein Kampf außerhalb des Rings weitergeht, hat der Schiedsrichter keinen Einfluß mehr. Er kann nur anfangen die Kämpfer auszuzählen.

Den Gegner daran zu hindern in der Ring zurückzukehren, ist ein leichter Weg den Sieg zu erringen. Außerdem gibt es außerhalb des Rings einen Stuhl, den Du als Waffe gegen Deinen Gegner verwenden kannst.

Um den Ring zu verlassen, drücke TASTE Y während Du in die Seile gehst oder zur Seite rollst.

Um den Stuhl als Waffe zu benutzen, drücke TASTE X, um ihn aufzuheben oder abzustellen und TASTE A, B oder Y, um ihn zu benutzen.

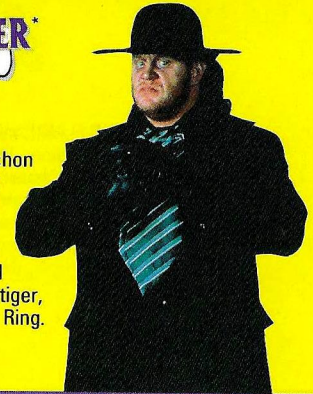
SCHNELLE ÜBERSICHTSTABELLE

	B	A	X	Y	L	R
BEIDE KÄMPFER STEHEN	SCHLAG/HOLT TAG-TEAM PARTNER	TRITT HEBT/SETZT AB DEN STUHL	RINGEN	LAUFEN (ILLEGAL)	EYE GAUGE (ILLEGAL)	CHOKEHOLD
DU KONTROLLIERST DEINEN GEGNER BEIM RINGEN	BODYSLAM	HEADBUTT	SUPLEX	IN DIE SEILE SCHUPSEN	ATOMIC DROP	BACKBREAK
DEIN GEGNER KONTROLLIERT DICH BEIM RINGEN	VERSUCHT DIE KONTROLLE ZU BEKOMMEN	BUST OUT	VERSUCHT KONTROLLE ZU ÜBERNEHMEN	VERSUCHT KONTROLLE ZU ÜBERNEHMEN	VERSUCHT KONTROLLE ZU ÜBERNEHMEN	VERSUCHT KONTROLLE ZU ÜBERNEHMEN
DU STEHST, DEIN GEGNER LIEGT	ELBOWDROP ODER BIG SPLASH	STOMP ODER KNEEDROP	AUF DEN BODEN ODER WIEDER HOCH	LAUFEN	ABROLLEN	ABROLLEN
DU STEHST, DEIN GEGNER RENNT	HÜFTWURF	DROPKICK	CLOTHESLINE	LAUFEN		
DU RENNST, DEIN GEGNER STEHT	DROPKICK			LAUFEN		
DU RENNST, DEIN GEGNER LIEGT	FLYING ELBOW-DROP			LAUFEN		





MACHO MAN RANDY SAVAGE* mit 198 cm und 151 kg. Wenn in der Arena pompöse Fanfaren erklingen, wissen die Fans, daß "Macho Man" Randy Savage auf dem Weg in den Ring ist. Der muskulöse Macho Man ist einer der schillernden, aber auch einer der gefährlichsten Wrestler, den die WWF je gesehen hat. Achte auf seine Attacken aus der Luft, besonders der Flying Elbowdrop von der Spitze des Eckpfostens!



DER UNDERTAKER*, mit 201 cm und 147 kg, war schon immer fasziniert (einige würden es eher als Bessenheit bezeichnen) vom Tod. Es wird gemunkelt, daß er seinen Gegnern auflauert und sie in Särgen oder Leichensäcken einsperrt. Neben solch geschmackloser Vorliebe für Friedhöfe und Beerdigungen ist der Undertaker ein mächtiger, geschickter und nicht zu unterschätzender Gegner im Ring.



MR. PERFECT*, mit 194 cm und 143 kg ein solider Wrestler. Bescheidenheit ist allerdings nicht seine Stärke. Er hat allerdings auch guten Grund stolz auf sich zu sein, denn sein "Perfect Plex" hat ihm schonviele Siege beschert.



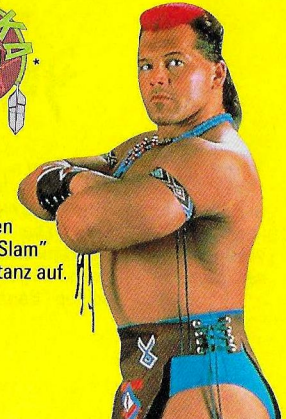
BRET "HIT MAN" HART*, mit 190 cm und 140 kg, hat Pfund für Pfund das Zeug der beste Wrestler der Welt zu sein. Er besitzt eine beachtliche Geschwindigkeit und ist enorm beweglich. Seine Angriffe aus der Luft zählen zu den Besten der WWF. Eine seiner bevorzugten Waffen, die er mit der Treffsicherheit einer Nadel austeilt, ist der Dropkick. Seine Muskeln sind so stark, daß er fast jeden Angriff einstecken kann.



CRUSH*, mit 198 cm und 180 kg ein wahrer Fleischberg. Ein netter und freundlicher Wrestler bis der Gong erklingt. Danach versucht er den Kopf seines Gegners mit den bloßen Händen zu zerdrücken.



TATANKA*, mit 180 cm und 150 kg... dieser stolze Ureinwohner Americas gibt ein wahrlich beeindruckendes Bild im Ring ab. Wenn er einen seiner Gegner mit seinem "Reverse Fallaway Slam" auf die Matte bringt führt er einen Kriegstanz auf.



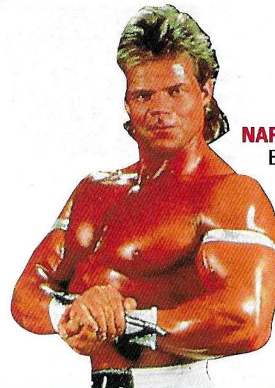
The Real World Champion
Ric Flair*

RIC FLAIR*, mit 180 cm und 138 kg ist er wahrlich kein "Grüner Junge" obwohl man ihm den Spitznamen "Nature Boy" verpasst hat. Er ist ein besonders guter Strategie und gilt als einer der besten Veteranen im Ring. Mit seinem "Figure Four Leglock" raubt er seinen Gegnern den letzten Mut.



NARCISIST*
LEX LUGER

NARCISIST*, mit 195 cm und 150 kg. Der ehemalige Body-Builder Lex Luger wurde unter der weisen Führung von Bobby "The Brain" Heenan zu einem schnellen Kraftpaket. Seinen Gegner lehrt er mit seinem "Full Nelson" das Fürchten.



Shawn Michaels*



SHAWN MICHAELS*, 182 cm und 117 Kg. Seine Geburtsstadt ist San Antonio in Texas, aber Du wirst ihn niemals mit einem Cowboyhut zu Gesicht bekommen. Er bezeichnet sich als den "schönsten Mann der Welt." Wer es glaubt. Er ist im Besitz des Weltmeister - schaftsgürtels...der "Back Suplex" ist sein Lieblingsmanöver.

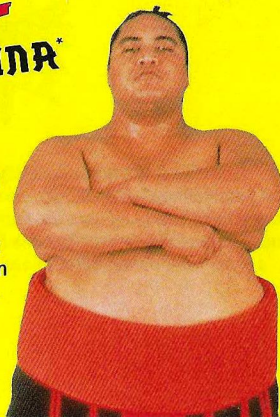
Million Dollar Man
TED DIBASE

TED DIBASE*, der Million-Dollar Man, mit 192 cm und 130 kg sagt: "Jeder Mann hat seinen Preis". Er, der gleichermaßen durch Bestechung (er hat sogar versucht den WWF Meisterschaftsgürtel zu kaufen) und sein Können in die oberen Ränge der WWF gekommen ist. Angetrieben durch seinen Neid, hat er sich zu einem erstklassigen Techniker entwickelt, vor dem sich seine Gegner in acht nehmen müssen.



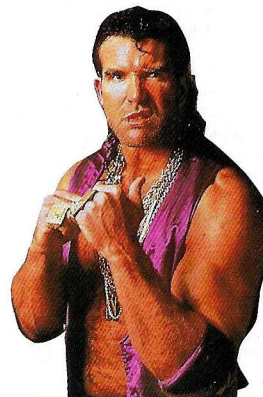
YOKOZUNA*

YOKOZUNA*, mit 195 cm und 280 kg ein echter Koloss. Er stammt eigentlich aus Polynesien, ist aber in Japan großgeworden. Der berühmte Mr. Fuji ist sein Manager. Alle seine Gegner fürchten seinen "Banzai Drop".



RAZOR RAMON*

RAZOR RAMON*, mit 193 cm und 160 kg. Der gebürtige Kubaner ist selten ohne seinen Zahnstocher zu treffen. Er macht seine Gegner mit messerscharfen Techniken fertig. Sein Spezialgriff wird deswegen auch "The Razor's Edge" genannt."



AVANT DE MONTER SUR LE RING

CHARGEMENT

1. Assurez-vous que votre appareil n'est pas sous tension (interrupteur sur position OFF). 2. Introduisez le pack de jeu **Royal Rumble*** selon les modalités indiquées dans le mode d'emploi de votre console Super Nintendo. 3. Mettez l'appareil sous tension (interrupteur sur position ON).

Lorsque le titre **Royal Rumble*** apparaît sur l'écran, appuyez sur n'importe quel bouton de votre appareil de commande. Une série d'écrans de sélection vous sera alors proposée. Utilisez les TOUCHES FLECHES "VERS LE HAUT" (UP) et "VERS LE BAS" (DOWN) du BLOC DE COMMANDE pour vous déplacer et effectuer votre choix sur chacun des écrans de sélection suivants :

• TYPE DE MATCH

Effectuez votre choix entre :

- combat singulier - un contre un
- combat par équipe - deux contre deux
- combat par équipe - trois contre trois

• ROYAL RUMBLE*

• MODE DE JEU

Choisir un ou deux joueurs.

• CONDITIONS DE LA PARTIE

- fin de partie par un tombé
- bagarre générale • tournoi

REGLES DU RING

Le jeu **Royal Rumble*** offre de nombreuses manières de lutter, depuis la classique match opposant deux lutteurs jusqu'au **Royal Rumble*** à quatorze hommes, chacune d'entre elles possédant ses propres règles et ses propres objectifs.

Un combat singulier à un contre un avec tombé oppose deux lutteurs. Le but du combat est de clouer votre adversaire au sol pendant que l'arbitre compte jusqu'à trois. Toutefois, il est souvent difficile d'y arriver, du fait que les catcheurs sont au summum de leur condition physique. Les lutteurs doivent être fatigués avant de pouvoir les clouer au tapis. C'est pourquoi, l'écran fait apparaître pour chaque lutteur un appareil indiquant le niveau exact de sa force.

Un **match par équipe** oppose une équipe de deux ou trois lutteurs à une autre équipe ayant le même nombre de combattants. Les règles sont identiques à celles d'un combat singulier à un contre un, si ce n'est qu'un membre de l'équipe peut toucher la main d'un co-équipier pour qu'il prenne sa place sur le ring. De plus, le joueur qui se trouve hors du ring peut frapper ou saisir un adversaire se trouvant sur le ring.

La **Lutte générale**, que ce soit en combat singulier à un contre un ou en combat par équipe, est un match sans arbitre. Tout est permis : les gestes illicites sont autorisés et il n'existe ni tombés ni disqualifications ! Le combat se poursuit jusqu'à ce que l'un des adversaires n'ait plus la force de continuer !

Dans le mode **Tournoi** (disponible uniquement lorsque vous affrontez l'ordinateur), votre lutteur doit l'emporter sur les 11 autres, au cours de combats avec tombés ou au cours de bagarres générales, selon ce que vous aurez choisi. Dans un tournoi par équipe, votre équipe de deux lutteurs doit vaincre les cinq autres équipes. La sélection des équipes que vous affrontez ainsi que celle de l'ordre dans lequel vous les affrontez est opérée au hasard.

Le majestueux **Royal Rumble***, le plus exténuant des tests des talents de lutteurs qui ait jamais été imaginé, commence avec deux lutteurs sur le ring. Les lutteurs pénètrent sur le ring à intervalles réguliers, jusqu'à ce qu'ils soient six sur le ring. Lorsqu'un des lutteurs est éliminé en étant projeté hors du ring, le lutteur suivant lui succède sur le ring. Dès que le 12ème homme est entré sur le ring, le combat continue jusqu'à ce qu'un seul lutteur reste sur le ring : c'est lui le Champion de **Royal Rumble*** !

DEPLACEMENTS ET MANOEUVRES

mouvements au sol : vous devez apprendre l'art de la lutte au sol avant de pouvoir remporter le titre de la Fédération Mondiale de Lutte. Lorsque vous aurez maîtrisé les mouvements de base au sol ainsi que les prises, vous pourrez vous perfectionner dans les



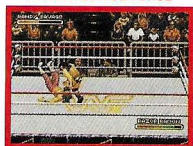
• DIFFICULTE

Choisir un niveau de difficulté entre 1 (le plus facile) et 10 (le plus difficile).

• LUTTEURS

Indiquez si vous voulez choisir vos adversaires ou si vous préférez que l'ordinateur les choisisse pour vous. (NOTE : en appuyant sur le Bouton X, vous pouvez revenir en arrière à tout instant avant que le match n'ait réellement commencé et changer l'un quelconque des éléments ci-dessus).

INDICATEUR DE FORCE



difficiles mouvements aériens et éventuellement dans celui qui est la spécialité particulière de chaque lutteur. Ce n'est qu'après que ces tous ces éléments soient devenus pour vous une deuxième nature, que vous pourrez chercher à conquérir le titre le plus convoité de la Fédération Mondiale de Lutte. Pour vous déplacer autour du ring, utilisez les TOUCHES FLECHES du BLOC DE COMMANDE

Pour courir à travers le ring, maintenir appuyé le BOUTON Y.

Pour porter un coup de pied à votre adversaire, appuyez sur le BOUTON A pendant que vous vous tenez debout tous les deux.

Pour donner un coup de poing à votre adversaire, appuyez sur le BOUTON B pendant que vous vous tenez debout tous les deux.

Pour frapper votre adversaire avec les pieds ou vous laisser tomber sur lui avec les genoux, appuyez sur le BOUTON A pendant que vous êtes debout et qu'il est au tapis.

Cherchez à tomber votre adversaire en appuyant sur le BOUTON X pendant que vous êtes debout et qu'il est au tapis. Appuyez sur le BOUTON R (=droite) ou sur le BOUTON L (=gauche) pour faire rouler votre adversaire et continuer à lutter, ou bien appuyez sur le BOUTON A, B, X ou Y pour maintenir votre adversaire cloué au sol. Vous remportez la victoire si vous clouez votre adversaire au tapis durant que l'arbitre compte jusqu'à trois !

Lorsque vous êtes au tapis, appuyez sur les TOUCHES FLECHES L (gauche) ou R (droite) pour vous relever, ou bien, si vous êtes cloué au sol, appuyez sur ces touches pour essayer de vous dégager.

Lorsque vous êtes au tapis, utiliser les touches FLECHES "VERS LE HAUT" (UP) et "VERS LE BAS" (DOWN) du BLOC DE COMMANDE pour rouler sur vous-même hors du chemin de votre adversaire.

Pour toucher la main de votre co-équipier sur le ring (uniquement lors d'un match par équipe), appuyez sur le BOUTON B lorsque vous êtes près de lui.

porter une prise : porter une immobilisation représente un des événements les plus importants et les plus passionnants d'un match. L'immobilisation constitue l'essence même de ce sport, puisque les deux adversaires luttent l'un contre l'autre pour l'emporter, en utilisant toute leur force et leur rapidité pour obliger leur adversaire à se soumettre.

Pour immobiliser votre adversaire, appuyez sur le BOUTON X alors que vous vous tenez debout tous les deux. Le lutteur qui penche en avant au cours de l'immobilisation domine son adversaire. Dans ce cas, un indicateur de niveau d'immobilisation apparaît au-dessus des deux lutteurs pour indiquer la direction et le degré de contrôle. Lorsque vous dominez lors d'une immobilisation, vous pouvez choisir entre six options, dont chacune nécessite un certain degré de contrôle pour être menée à bien, à savoir :

1. **Donner un coup de boule**, en appuyant sur le BOUTON A.
2. **Porter un enfouissement à votre adversaire** en appuyant sur le BOUTON B.
3. **Projeter votre adversaire** en appuyant sur le BOUTON X.
4. **Projeter votre adversaire dans les cordes** en appuyant sur le BOUTON Y.
5. **Porter une manchette**, en appuyant sur le BOUTON L.
6. **Porter un brise-reins**, en appuyant sur le BOUTON R.

Pour dominer lors d'une immobilisation, appuyez à plusieurs reprises sur n'importe quel BOUTON. Si vous êtes dominé au cours d'une immobilisation, le BOUTON A vous permettra de vous dégager de la prise si vous avez suffisamment de force.

manoeuvres aériennes : elles constituent un autre élément passionnant du répertoire d'un lutteur professionnel. Elles sont beaucoup plus difficiles à maîtriser que les simples coups portés avec les mains ou avec les pieds, mais elles sont précieuses à connaître car elles sont parmi les manoeuvres les plus efficaces et les plus redoutables de ce sport.

Pour porter un saut chassé aux hanches de votre adversaire, appuyez sur le BOUTON B pendant que vous vous tenez debout et que vos adversaires sont en train de courir.

Pour effectuer un plongeon pieds en avant, appuyez sur le BOUTON A pendant que vous vous tenez debout et que votre adversaire court vers vous, ou sur le BOUTON B pendant que vous vous tenez debout et que votre adversaire est en train de courir.

Pour effectuer un ciseau sur votre adversaire, appuyez sur le BOUTON X pendant que vous vous tenez debout et que votre adversaire est en train de courir.

Pour effectuer un jeté d'écrasement d'épaule, appuyez sur le BOUTON B pendant que vous courez et que votre adversaire est au tapis.

Pour grimper sur le poteau d'angle, rendez vous dans l'angle supérieur droit ou dans l'angle



supérieur gauche, en utilisant les touches FLECHES du BLOC de COMMANDE puis appuyez sur la touche FLECHEE "VERS LE HAUT" (UP) pour grimper.

Pour sauter du haut d'un poteau d'angle, appuyez sur le BOUTON A, B, X ou Y.

Pour redescendre d'un poteau d'angle, appuyez sur la touche FLECHEE "VERS LE BAS" (DOWN) du BLOC DE COMMANDE.

La force due à l'impact envoie parfois l'adversaire hors du ring, sur le béton qui l'entoure. Dès que l'arbitre s'aperçoit que vous avez quitté le ring, il commence à compter jusqu'à 10. Si vous n'êtes pas sur le ring quand il arrive à 10, vous êtes disqualifié et votre adversaire est déclaré vainqueur.

Pour remonter sur le ring, marchez sur l'avant du ring.

MOUVEMENTS SPECIAUX

Chaque lutteur de la Fédération Mondiale de Lutte se distingue par sa personnalité et son propre style. La personnalité a une influence dans tous les domaines, depuis les vêtements jusqu'aux styles de lutte, mais elle est reflétée au mieux par le mouvement spécial que perfectionne chaque lutteur et qui constitue sa "signature". Du "Brise-crâne" de Crush* au "Coup du tireur d'élite" de Bret Hart TM, chaque mouvement spécial d'un lutteur est semblable à une marque commerciale qui permet de l'identifier dans le monde de la lutte tout en inspirant à ses adversaires la crainte et le respect. Maîtrisez les mouvements spéciaux de chaque lutteur en vue des ultimes combats de la Fédération Mondiale de Lutte. Chaque mouvement ne peut être utilisé que sur le ring et qu'à certains moments d'un match.

La légende du ring, **Randy Savage***, le Macho, a pour signature un mouvement spécial de jeté aérien sur l'épaule. Pour exécuter ce mouvement, grimpez au sommet du poteau d'angle à droite ou à gauche puis appuyez sur le BOUTON R lorsque votre adversaire est étendu à votre portée.

Mr. Perfect* a conçu "L'enfourchement parfait" comme manoeuvre ultime. Une fois sorti de l'immobilisation, appuyez sur le BOUTON R pour utiliser ce mouvement.

L'"Empileur de pierres tombales" de l'**Undertaker*** vient de son obsession macabre pour la mort. Une fois sorti de l'immobilisation, appuyez sur le BOUTON R pour utiliser ce mouvement.

Bret Hart*, le "Cogneur", déploie ses talents, sa force et l'"excellence de son exécution" pour réaliser son "Coup du tireur d'élite". Pour utiliser ce coup, appuyez sur le BOUTON R lorsque vous êtes debout aux pieds d'un adversaire au tapis.

Crush*, l'homme fort d'Hawaï, préfère utiliser sa force brutale pour faire littéralement éclater la tête de son adversaire avec son "Brise-crâne" renommé. Appuyez sur le BOUTON R lorsque vous êtes derrière un adversaire étourdi, pour lui faire craquer le crâne.

Tatanka* célèbre fièrement ses origines d'Indien d'Amérique en exécutant ses danses de guerre et en réalisant son "Enfourchement en retour avec projection". Pour ce faire, jeter votre adversaire dans les cordes, puis appuyez sur le BOUTON R lorsqu'il revient vers vous.

Ric Flair*, "le Rusé", se sert de son intelligence pour mystifier ses adversaires et de sa "Clé aux jambes Chiffre 4", soigneusement conçue, pour qu'ils ne sachent plus où ils en sont. Pour utiliser ce coup, appuyez sur le BOUTON R lorsque vous êtes debout aux pieds d'un adversaire au tapis.

Shawn Michaels*, qui se baptise lui-même "l'homme le plus sexy", utilise la "ceinture arrière" pour en finir avec ses adversaires, tout en donnant l'occasion au public d'admirer son physique. Pour exécuter ce mouvement, appuyez sur le BOUTON R lorsque vous êtes derrière un adversaire déjà étourdi.

Lex Luger* "le Narcissique" n'a pas les problèmes que rencontre Shawn Michaels, car il est en admiration devant son propre physique - beaucoup trop, selon certains ! Son mouvement spécial est le "Coup d'épaule en courant". Lancez votre adversaire dans les cordes, précipitez-vous sur les cordes opposées et appuyez sur le BOUTON R en courant à sa rencontre.

En sa qualité d'ancien lutteur de sumo, le massif **Yokozuna*** a appris l'art de manipuler les gros poids, ce qui est à l'origine de son "Jeté Banzai" à l'effet dévastateur. Lorsque votre adversaire git dans la moitié supérieure du ring, dirigez-vous vers le poteau supérieur d'angle à droite ou à gauche comme pour y grimper, mais appuyez à la place sur le Bouton R. Le mouvement n'aura pas lieu si votre adversaire est étendu trop loin.

Million Dollar Man Ted DiBiase*, le "Millionnaire en dollars", est l'homme le plus riche de la Fédération Mondiale de Lutte. Il a recours à son tranquilisant, le "Rêve d'un million de dollars", pour imprimer à ses adversaires sa propre marque due aux contraintes financières. Pour vous en servir, étourdissez votre adversaire et appuyez sur le BOUTON R lorsque vous êtes derrière lui.

On voit rarement sans son cure-dents **Razor Ramon***, né à Cuba. Il a qualifié son mouvement spécial de "Fil du rasoir". Une fois sorti de l'immobilisation, appuyez sur le BOUTON R pour utiliser ce mouvement.



MANOEUVRES DESTINEES UNIQUEMENT A CEUX QUI NE RESPECTENT PAS LES REGLES

Sautez ce chapitre si vous êtes un lutteur loyal qui apprécie une compétition honnête. Mais lisez-le, si vous êtes le genre de lutteur à vouloir l'emporter sur votre adversaire sans se soucier des règles ni de sa sécurité. Les mouvements qui sont indiqués ci-dessous ont été interdits dans les combats classiques organisés par la Fédération Mondiale de Lutte, à cause des blessures qu'ils provoquent chez ceux qui en sont victimes. Ces mouvements peuvent être utilisés au cours des combats sans arbitre, lors de Lutte générale et lors de **Royal Rumble***, mais un arbitre vous empêchera toujours de vous en servir s'il vous voit ! Ces mouvements illicites sont la fourchette dans les yeux ainsi que l'étranglement.

Pour faire une fourchette aux yeux de votre adversaire, appuyez sur le BOUTON L lorsque vous-même et votre adversaire êtes debout.

Pour étrangler votre adversaire, appuyez sur le BOUTON R lorsque vous-même et votre adversaire êtes debout.

Pour rompre un étranglement qu'on vous porte, appuyez à plusieurs reprises sur le BOUTON A, B, X ou Y. Il est également interdit de quitter volontairement le ring au cours du match, mais ceci peut être une stratégie utile ; en effet, tous les mouvements, même illicites, peuvent être utilisés en-dehors du ring. Dès qu'un combat a lieu hors du ring, l'arbitre n'a aucune autorité pour le diriger, si ce n'est qu'il commence à compter jusqu'à 10 en défaveur des lutteurs. Interdire à votre adversaire de remonter sur le ring pendant que l'arbitre est en train de compter, est souvent un moyen facile de remporter la victoire ! De plus, vous pouvez utiliser une chaise comme arme contre votre adversaire, mais uniquement en-dehors du ring où l'arbitre ne peut pas vous arrêter.

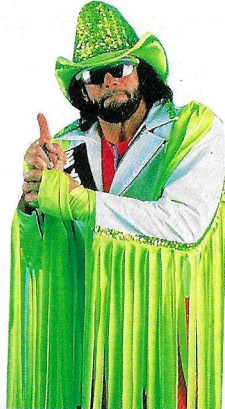
Pour quitter volontairement le ring, appuyez sur le BOUTON Y tandis que vous vous dirigez vers les cordes situées sur le devant du ring ou sur ses côtés, ou bien roulez vers l'avant et appuyez sur le BOUTON Y.

Pour utiliser la chaise en-dehors du ring contre votre adversaire, appuyez sur le BOUTON X pour la soulever ou pour la reposer et appuyez sur les BOUTONS A, B ou Y pour vous en servir.

TABLEAU RESUME DES DIFFERENTS MOUVEMENTS

	B	A	X	Y	L	R
LES DEUX ADVERSAIRES SONT DEBOUT	coup de poing/frapper la main du coéquip.	coup de pied soulev. ou repos. la chaise (uniquement hors du ring)	immobilisation (interd.)	courir	fourchette aux yeux	étrangler (interd.)
VOUS DOMINEZ L'ADVERSAIRE DANS L'IMMOBILISATION	enfourchement	coup de boule	projection	poussée dans les cordes	manchette	brise-reins
VOTRE ADVERSAIRE DOMINE DANS L'IMMOBILISATION	tentat. d'obt. le contrôle	échapper	tentat. d'obt. le contrôle	tentat. d'obt. le contrôle	tentat. d'obt. le contrôle	tentat. d'obt. le contrôle
VOUS ETES DEBOUT VOTRE ADVERSAIRE EST AU TAPIS	écrasement d'épaule (sur jeté) ou s'étaler (jeté)	se laisser tomber ou sauter à genoux	clouer au sol ou relever	courir	rouler (uniquement en cas de tombé)	rouler (uniquement en cas de tombé)
VOUS ETES DEBOUT VOTRE ADVERSAIRE COURT	plongeon pieds en avant	plongeon pieds en avant	ceinturer	courir		
VOUS COUREZ VOTRE ADVERSAIRE EST DEBOUT	plongeon pieds en avant			courir		
VOUS COUREZ VOTRE ADVERSAIRE EST AU TAPIS	écrasement d'épaules (jeté avec			courir		

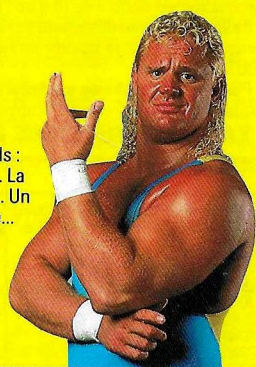




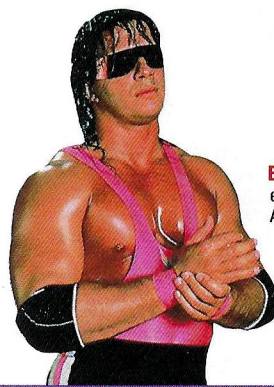
RANDY SAVAGE * : taille : 1,88 m et poids : 107 kg.... Habite Sarasota en Floride ... Ancien détenteur à deux reprises du Titre de la Fédération Mondiale de Lutte et ancien Champion Intercontinents... Un des lutteurs les plus hauts en couleur de l'histoire de la Fédération Mondiale de Lutte...Sa manoeuvre favorite est "l'écrasement d'épaules" avec un saut depuis le sommet du poteau d'angle



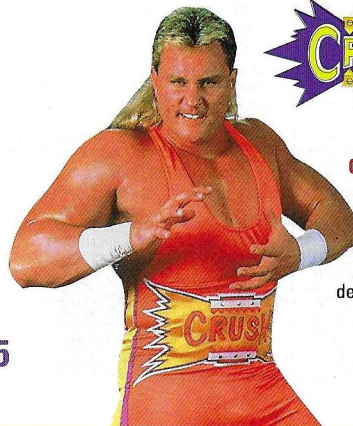
THE UNDERTAKER* : taille : 2,10 m et poids : 149 kg.... Son domicile est bien nommé La Vallée de la Mort. Entraîné par le macabre Paul Bearer* Ressent une étrange fascination (une obsession ?) pour la mort. Il finit par "l'Empileur de Pierres Tombales"



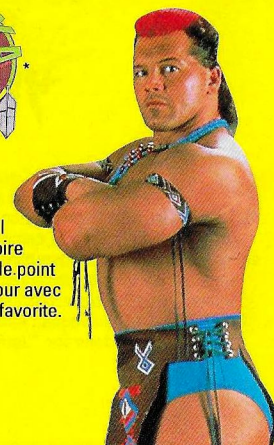
MR. PERFECT * : taille : 1,93 m et poids : 116 kg.... Né à Minneapolis, Minnesota. ... La confiance en soi ne lui pose aucun problème Un exemple de la maîtrise des techniques de lutte... Il possède une endurance remarquable .. Son "Enfourchement parfait" l'a aidé à remporter des centaines de victoires décisives.



BRET HART* : taille 1,83 m pour 106 kg... Le Cogneur est incroyablement doué. Ce natif de Calgary, Alberta, Canada, a détenu le Titre de la Fédération Mondiale de Lutte le Titre intercontinents et le Titre par équipe....Le "Coup du tireur d'élite" est la marque distinctive d'un style qu'il qualifie "d'excellence dans l'exécution".



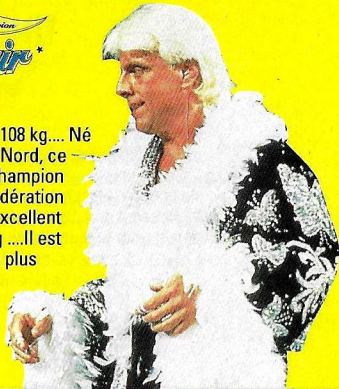
CRUSH* : taille 2,03 m pour 143 kg.... Cette montagne de muscles, ressemble au sable d'Hawaï, son pays d'origine. Doux et aimable, il est moins gentil avec ses adversaires dès que le gong retentit ! Il aime essayer d'écraser littéralement dans ses paumes la tête de son adversaire !



TATANKA* : taille : 1,80 m et poids : 106 kg.... Ce fier indien d'Amérique aux cheveux roux éclatants réside à Pembroke en Caroline du Nord Il exécute habituellement une danse de la victoire autour de son adversaire à terre, lorsqu'il est sur le point de marquer le tombé victorieux. Le "Chassé en retour avec projection" est sa manoeuvre favorite.

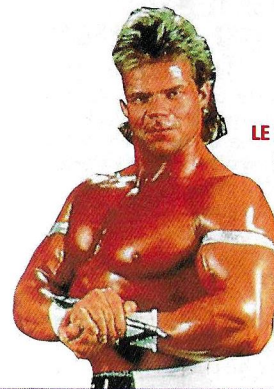
The World Champion
Ric Flair

RIC FLAIR * : taille : 1,80 m et poids : 108 kg.... Né à Charlotte, Caroline du Nord, ce "Garçon nature" a été Champion à deux reprises de la Fédération Mondiale de Lutte ...Un excellent stratège du ring ...Il est actuellement le vétéran le plus rusé dans ce sport, aux dires de plusieurs. Il finit par "Clé aux jambes Chiffre 4"

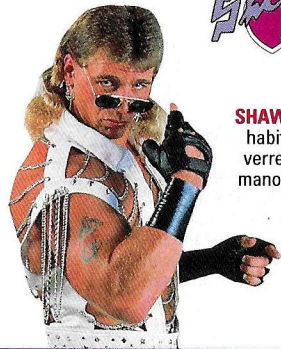


NARCISSIST
LEX LUGER

LE NARCISSIQUE * : taille 1,98 m pour 125 kg.... Ce natif d'Atlanta, en Géorgie, a une musculature puissante Il est aussi égocentrique qu'il est fort Un ancien body-builder ... Conseillé par Bobby Heenan*, "le Cerveau"...Un répertoire basé sur la force a sa préférence ... Son dernier coup est un "Nelson intégral"



Shawn Michaels



SHAWN MICHAELS * : taille 1,83 m pour 106 kg.... Il habite à San Antonio, Texas, mais vous ne le verrez jamais avec un chapeau de cow boy. Sa manœuvre favorite est la "Ceinture arrière".

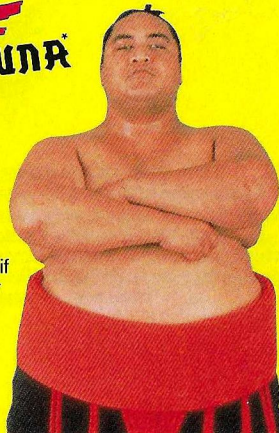
Million Dollar Man
TED DIBIASE

TED DIBIASE * : taille : 1,91 m et poids : 116 kg.... Ce millionnaire en dollars a été à deux reprises Champion du monde par équipe... Fabuleusement riche, il proclame que "Chacun a un prix"... Avec ses nombreuses résidences secondaires, il ne se réclame d'aucune ville en particulier Sa manœuvre pour finir est le "Narcotique du Rêve au Million de dollars"



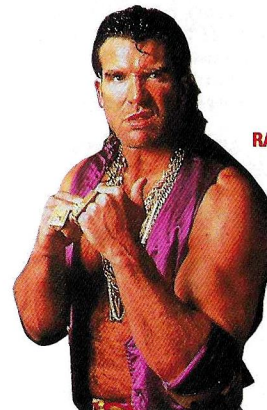
YOKOZUNA

YOKOZUNA * : taille : 1,96 m Il fausse littéralement les balances, avec ses 228 kg ! Originaire de Polynésie, ce concurrent énorme a vécu au Japon pendant plusieurs années... Il a reçu un entraînement intensif comme lutteur de sumo... Il est entraîné par Mr. Fuji * ... Son mouvement final consiste dans son "Jeté Banzai".



RAZOR
RAMON

RAZOR RAMON * : taille 2,01 m pour 130 kg.... Il réside à Miami, Floride, mais est originaire de Cuba... Il est rare de le voir sans son cure-dents placé aux coins des lèvres...Il finit redoutablement par un jeté en arrière qu'il a baptisé le "Fil du rasoir"



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 votre facture d'achat.

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.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux

ACCLAIM ENTERTAINMENT SA

31 Rue Louis Pasteur

92100 Bois de Boulogne, Paris, France

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 matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, 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 Opperstraat 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 Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

SUPER NINTENDO 90 dagen garantie

Super Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)

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

Indien onverhoopt toch een defekt optreedt dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan :

**Columbia TriStar Home Video,
Postbus 685
1200 AR Hilversum
Nederland**

**Columbia TriStar Home Video
Opperstraat
38 Rue Souveraine
1050 Brussels
Belgium**

Spelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschaf.

ALDRENS IN DE RING TE KLIMMEN

• LADEN:

1. Zorg ervoor dat de stroomschakelaar UIT is.
2. Plaats je **Royal Rumble*** Game Pak zoals aangegeven in je Super Nintendo Entertainment System handleiding.
3. Zet de stroomschakelaar AAN. Als je de titel **Royal Rumble*** op het beeldscherm ziet verschijnen, druk dan op een willekeurige toets van je joystick. Je zult dan een reeks keuzeschermen te zien krijgen. Gebruik de JOYPAD RICHTINGSPIJLEN OMHOOG en OMLAAG om je keuze te maken bij schermen:

• MATCH TYPE:

Kies:

- één tegen één
- twee tegen twee tag team
- drie tegen drie tag team
- **Royal Rumble***

• PLAYER MODE:

Kies één of twee spelers

• MATCH STIPULATION

(Matchvoorwaarde) Kies:

- één val voor het einde
- knokpartij
- toernooi.

REGELS VAN DE RING

Royal Rumble* biedt een grote scala van worstelmogelijkheden, variërend van de standaard één tegen één, één val-wedstrijd tot de 14-man **Royal Rumble***, elk met zijn eigen regels, reglementen en doelen.

In een één tegen één, één val-wedstrijd vechten twee worstelaars tegen elkaar. Het doel van deze wedstrijd is je tegenstander gedurende drie door de scheidsrechter uitgevoerde tellen met de schouders tegen de grond te houden. Aangezien worstelaars in topvorm verkeren, kan dit echter vaak moeilijk worden bereikt. Voordat ze met de schouders tegen de grond kunnen worden gedrukt, dienen ze uitgeput te zijn. Bijgevolg is voor iedere worstelaar een krachtmeter op het scherm zichtbaar met een exacte beschrijving. In een Tag Team, één val-wedstrijd vechten twee teams van ieder twee of drie worstelaars tegen elkaar. De regels zijn hetzelfde als die van de één tegen één, één val-wedstrijd, alleen kan een worstelaar een teamgenoot tikken om hem in de ring te vervangen. Bovendien heeft de speler buiten de ring de mogelijkheid een tegenstander in de ring te slaan of te grijpen.

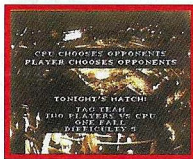
Een één tegen één of tag team **Brawl (Knokpartij)** is een wedstrijd zonder scheidsrechter. Alles mag. Alle onwettige zetten zijn toegestaan en er zijn geen schouderliggingen of diskwalificaties. De wedstrijd gaat verder totdat één man geen kracht meer heeft om verder te gaan!

In de **Toernooi-stand** (alleen mogelijk als je op de computer speelt) moet je worstelaar het winnen van alle 11 andere worstelaars in de door jou gekozen Brawl (Knokpartij) of één val-wedstrijden. In een tag team toernooi moet je duo zes andere teams verslaan. Je kunt zelf de keuze van tegenpartijen en de volgorde waarin je tegen ze vecht, bepalen.

De majestueuze **Royal Rumble***, de meest afmattende beproeving van worstelvaardigheid die ooit is bedacht, begint met twee worstelaars in de ring. Met regelmatige intervallen komen er worstelaars in de ring totdat er zes man in de ring zijn. Als een worstelaar uitgeschakeld wordt doordat hij uit de ring wordt gegooid, betreedt de volgende klaarstaande worstelaar het strijdperk. Als de 12de man de ring heeft betreden, gaat de wedstrijd verder totdat er maar één worstelaar overblijft. Hij is de **Royal Rumble*** kampioen!

ZETTEN EN MANOEUVRES

grondzetten: Voordat je de Titel van de World Wrestling Federation kunt winnen, moet je de kunst van het worstelen in alle opzichten leren. Zodra je de fundamentele grondzetten en houdgrepen onder de knie hebt, kun je de moeilijke lucht-zetten en eventueel de speciale, unieke zetten van iedere worstelaar perfectioneren. Alleen als deze allemaal een tweede natuur zijn geworden, kun je je jacht op de meest begeerde onderscheiding van de World Wrestling Federation werkelijk beginnen. Gebruik de JOYPAD RICHTINGSPIJLEN om in de ring te bewegen.



• DIFFICULTY

(Moeilijkheidsgraad): Kies uit 1 (makkelijkste) tot 10 (moeilijkste).

• WRESTLERS (WORSTELAARS):

Beslis of je je tegenstanders zelf uit wilt kiezen of dat de computer ze voor je uitkiest.

[OPMERKING: Je kunt op ieder moment voordat de wedstrijd werkelijk is begonnen, teruggaan en een van bovengenoemde onderdelen veranderen door op de keuzeknop SELECT te drukken.]

KRACHTMETER



Hou om door de ring te rennen, KNOP Y ingedrukt.

Druk om je tegenstander te schoppen, op KNOP A als jij en je tegenstander beiden staan.

Druk om je tegenstander te slaan, op KNOP B als jij en je tegenstander beiden staan.

Druk om je tegenstander te stampen of een knieval te bezorgen, op KNOP A als je staat en je tegenstander op de mat ligt.

Ga om de schouderligging door op KNOP X te drukken als je staat en je tegenstander op de mat ligt. Druk op KNOP L of R om van je tegenstander af te rollen en verder te worstelen, of druk op KNOP A, B, X of Y om je tegenstander in de schouderligging te houden. Als je je tegenstander drie volle tellen lang in de schouderligging houdt, win je!

Als je op de mat ligt, druk op de JOYPAD RICHTINGSPIJLEN L of R om op te staan of als je in de schouderligging wordt gehouden, om je uit de poging tot schouderligging te slaan.

Gebruik om uit de weg van je tegenstander te rollen als je op de mat ligt, de JOYPAD RICHTINGSPIJLEN OMHOOG en OMLAAG.

Druk om je teamgenoot in de ring te tikken (alleen in een tag team wedstrijd), op KNOP B als je vlak naast hem bevindt.

In de **houdgreep:** Een van de belangrijkste en meest spannende onderdelen van een worstelwedstrijd is de houdgreep. De houdgreep vormt de essentie van het worstelen, daar de twee strijdende partijen met elkaar om de overheersing wedijveren, waarbij ze al hun kracht en snelheid gebruiken om hun tegenstander tot overgave te dwingen.

Druk om je tegenstander in een houdgreep vast te zetten, op KNOP X als jullie beiden staan. De worstelaar die tijdens de houdgreep zich vooroverbuigt is degene die zijn tegenstander in bedwang heeft. In geval van een houdgreep verschijnt een houdgreepmeter boven de worstelaars, welke de kant en de mate van overheersing aangeeft. Als je in de houdgreep de overhand hebt, heb je zes mogelijkheden, waarvan elk het bereiken van een zekere mate van overhand vereist:

1. Een kopstoot uitdelen door op KNOP A te drukken.

2. Je tegenstander een "bodyslam" (slag op het lichaam) toebrengen door op KNOP B te drukken

3. Je tegenstander een "suplex" toebrengen door op KNOP X te drukken.

4. Je tegenstander in de touwen dringen door op KNOP Y te drukken.

5. Een "atomic drop" uitdelen door op KNOP L te drukken.

6. Een "backbreaker" (rugbreker) uitdelen door op KNOP R te drukken.

Druk om voor de overhand in een houdgreep te vechten herhaaldelijk op een willekeurige toets. Als je zelf in een houdgreep wordt gehouden, zal KNOP A je in staat stellen uit de houdgreep los te komen... je hebt genoeg kracht.

Luchtzetten: Luchtzetten vormen een ander spannend onderdeel dat op het repertoire van een professionele worstelaar staat. Ze zijn veel moeilijker onder de knie te krijgen als eenvoudige schoppen en slagen, maar zijn het aanleren zeker waard want ze vormen enkele van de meest doeltreffende en slopende manoeuvres in de sport.

Druk om je tegenstander een heugpooi te geven, op KNOP B als jij staat en je tegenstander rent.

Druk om een 'dropkick' uit te delen, op KNOP A als jij staat en je tegenstander op je afrent, of druk op KNOP B als jij staat en je tegenstander rent.

Druk om je tegenstander een 'clothesline' (tackel door uitgestrekte arm) toe te brengen, op KNOP X als jij staat en je tegenstander rent.

Druk om een 'flying elbowdrop' (vliegende elleboogval) uit te delen, op KNOP B als jij rent en je tegenstander op de mat ligt.

Gebruik om op de topspanschroef te klimmen, de JOYPAD RICHTINGSPIJLEN om naar de bovenste linker- of rechterhoek van de ring te lopen, druk dan op de JOYPAD RICHTINGSPIJL OMHOOG om erop te klimmen.

Druk om van de spanschroef te springen, op KNOP A, B, X of Y.

Druk om weer naar beneden te klimmen op de JOYPAD RICHTINGSPIJL OMLAAG.

Soms zal de pure kracht van een worstelzet een worstelaar vanuit de ring op het omringende beton doen gooien. Zodra de scheidsrechter ziet dat je de ring in een één val-wedstrijd hebt verlaten, zal hij beginnen met de 10 tellen. Als hij bij 10 is en je bent niet in de ring, zul je worden gediskwalificeerd en zal de overwinning naar je tegenstander gaan.

Loop om weer in de ring te komen, naar het voortoneel van de ring.



speciale zetten: Iedere worstelaar in de World Wrestling Federation laat zijn eigen, unieke stijl en persoonlijkheid zien. Deze persoonlijkheden beïnvloeden alles, van kostuums tot worstelstijlen, maar deze persoonlijkheden komen vaak het beste tot hun recht in de speciale "karakter"-zetten welke iedere worstelaar perfectioneert. Van de "Cranium Crunch" (Schedelverbrijzeling) van Crush* tot de "Sharpshooter" (Scherpschutter) van Bret Hart*, is de speciale zet van iedere worstelaar als een handelsmerk, waarmee hij in de worstelwereld wordt vereenzelvigd en angst en respect bij zijn tegenstanders inboezemt! Probeer de speciale zetten van iedere worstelaar onder de knie te krijgen voor de uiteindelijke World Wrestling Federation wedstrijd! Iedere zet kan alleen in de ring en op bepaalde momenten van een wedstrijd worden gebruikt.



De karakterzet van ringlegende **Macho Man Randy Savage*** is de Flying Elbow Smash (Vliegende elleboogslag)! Om deze uit te voeren moet je op de linker- of rechtertopspanschroef klimmen en KNOP R indrukken als je tegenstander binnen bereik ligt.

Mr. Perfect* heeft de "Perfect Plex" suplex als zijn ultieme manoeuvre ontworpen. Om deze te gebruiken moet je je tegenstander half bewusteloos slaan en dan op KNOP R drukken als je achter hem staat.

De "Tombstone Piledriver" (Grafsteenopstopper) van de **Undertaker*** (Begrafenisondernemer) komt voort uit zijn lugubere obsessie voor de dood. Druk op KNOP R vanuit de houdgreep om deze te gebruiken.

Bret "Hit Man" (Huurmoordenaar) Hart* legt zijn vaardigheid, kracht en "uitmundendheid in uitvoering" aan de dag met zijn "Sharpshooter" (Scherpschutter). Druk om deze uit te voeren op KNOP R als je bij de voeten staat van een gevallen tegenstander.

Crush*, de sterke man van Hawaï, geeft er de voorkeur aan zijn grof geweld te gebruiken om het hoofd van zijn tegenstander letterlijk te verpletteren met zijn door octrooi bemachtigde "Cranium Crunch" (Schedelverbrijzeling). Druk op KNOP R als je achter een half bewusteloos geslagen tegenstander staat om hem de Crunch toe te brengen.

Tatanka* verkondigt trots zijn Indiaanse erfenis met zijn krijgisdansen en zijn "Reverse Fallaway Slam" (Omgekeerde afhellende slag)! Gooi je tegenstander in de touwen, druk dan op KNOP R terwijl hij weer op je af komt rennen.

Sluwe Ric Flair* gebruikt zijn intelligentie om zijn tegenstanders in de luren te leggen en zijn zorgvuldig bedachte "Figure-Four Leglock" (vastzetting door vier-benen figuur) om ze ten einde raad te brengen. Ga om deze te gebruiken bij de voeten van een gevallen tegenstander staan en druk op KNOP R.

Shawn Michaels*, door zichzelf uitgeroepen tot "de meest sexy man ter wereld", gebruikt de "Back Suplex" om zijn tegenstanders af te maken en tegelijkertijd het publiek de kans te geven om zijn fysiek te bewonderen. Druk om deze uit te voeren op KNOP R als je achter een half bewusteloos geslagen tegenstander staat.

De **Narcist Lex Luger** heeft niet de problemen van **Shawn Michaels***, want hij bewondert zijn eigen fysiek - veel te veel volgens sommigen! Zijn speciale zet is de "Running Shoulder-Butt" (Rennende Schouderstoot). Gooi je tegenstander in de touwen, kaats terug van de tegenovergestelde touwen en druk op KNOP R terwijl je naar hem toerent.

Als een vroegere sumo-worstelaar leerde de kolossale **Yokozuna*** de kunst van gewichtsmanipulatie, een kunst waaruit zijn vernietigende "Banzei Drop" is ontstaan. Als je tegenstander in de bovenste helft van de ring ligt, loop dan naar de linker- of rechter topspanschroef alsof je erop wilt klimmen, maar druk in plaats daarvan op KNOP R. De zet wordt niet uitgevoerd als je tegenstander te ver weg ligt.

De **Man van Een Miljoen Ted DiBiase***, de rijkste man in de WWF*, gebruikt de "Miljoen-dollars-droom" Slaaphouder om zijn eigen merk van financiële beperkingen aan zijn tegenstanders op te leggen. Sla om deze te gebruiken, je tegenstander half bewusteloos, ga dan achter hem staan en druk op KNOP R.

De in Cuba geboren **Razor Ramon*** ziet men zelden zonder zijn tandestoker. Hij heeft zijn speciale zet betiteld met "The Razor's Edge". Druk op KNOP R vanuit de houdgreep om deze te gebruiken.

ZETTEN EN MANOEUVRES

alleen voor regel-overtreders: Als je een eerlijke vakkundige worstelaar bent die zich aan de regels houdt en zich met eerlijke competitie vermaakt, sla dan liever dit hoofdstuk over. Maar als je het soort worstelaar bent dat ieder voordeel probeert te behalen, zonder de regels voor de veiligheid van je tegenstander in acht te nemen, lees dan verder. Er zijn zetten die in de standaard World Wrestling Federation



wedstrijden zijn verboden vanwege hun schadelijke gevolgen voor hun slachtoffers. Deze illegale zetten kunnen in de ring tijdens de scheidsrechterloze Brawl (Knokpartij) en **Royal Rumble*** wedstrijden worden gebruikt, maar een scheidsrechter zal je altijd verhinderen ze te gebruiken als hij kijkt! Deze zetten zijn het oog uitsteken en de wurggreep.

Druk **om je tegenstander de ogen uit te steken**, op KNOP L als jij en je tegenstander beiden staan.

Druk **om je tegenstander te doen stikken**, op KNOP R als jij en je tegenstander beiden staan.

Druk **om uit een wurggreep te komen**, herhaaldelijk op KNOPPEN A, B, X, en Y als je word verstikt.



Uit eigen beweging de ring verlaten gedurende een wedstrijd is tevens onwettig, maar het kan een nuttige strategie zijn, want alle zetten, met inbegrip van de onwettige zetten, kunnen buiten de ring worden gebruikt. Als een wedstrijd eenmaal buiten de ring terechtkomt, heeft de scheidsrechter er geen gezag over en kan hij alleen 10 tellen beginnen te geven aan de worstelaars. Je tegenstander verhinderen terug in de ring te komen tijdens de 10 tellen is vaak een makkelijke weg naar de overwinning!

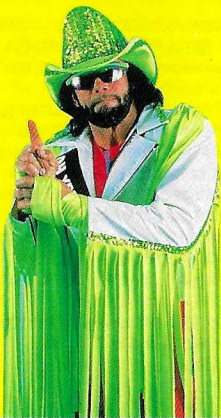
Bovendien is er een stoel die als wapen kan worden gebruikt tegen je tegenstanders, maar alleen buiten de ring waar de scheidsrechter je niet kan tegenhouden.

Druk **om uit eigen beweging de ring te verlaten**, op KNOP Y terwijl je in de touwen aan de voorkant of zijkant van de ring loopt, of door naar de voorkant te rollen en KNOP Y in te drukken.

Druk **om de stoel buiten de ring tegen je tegenstander te gebruiken**, op KNOP X om de stoel op te pakken of neer te zetten, en KNOP A, B, of Y om deze te gebruiken.

VLUGGE OVERZICHTSKAART

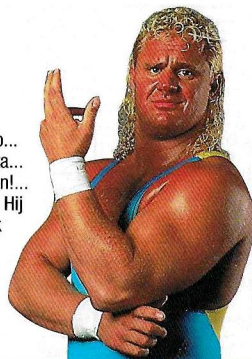
	B	A	X	Y	L	R
BEIDE WORSTELAARS STAAN	slaan/tag team-genoot	schoppen	houdgreep oppakken of neerleggen ringstoel (alleen buiten de ring)	rennen	oog uitsteken (illegaal)	wurggreep (illegaal)
JIJ HEBT JE TEGENSTANDER IN BEDWANG IN HOUDGREEP	bodyslam	kopstoot	suplex	in de touwen dringen	atomic drop (atoomval)	rug-breek
JE TEGENSTANDER HEEFT JE IN BEDWANG IN HOUDGREEP	probeer de overhand te krijgen	break uit overhand	probeer de overhand te krijgen	probeer de overhand te krijgen	probeer de overhand te krijgen	probeer de hand te krijgen
JIJ STAAT EN JE TEGENSTANDER LIGT	elbowdrop (elle-boogval) of 'big splash'	stamp of knieval	schouderligging of optrekken	rennen	wegrollen (alleen in schouderligging)	wegrollen (alleen in schouderligging)
JIJ STAAT EN JE TEGENSTANDER RENT	heupgool	dropkick	clothesline (tackel met uitgestrekte arm)	rennen		
JIJ RENT EN JE TEGENSTANDER STAAT	dropkick			rennen		
JIJ RENT EN JE TEGENSTANDER LIGT	flying elbowdrop (vliegende elleboogval)			rennen		



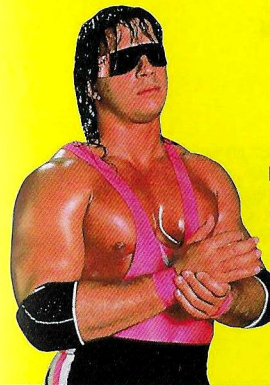
MACHO MAN RANDY SAVAGE* is 1m89 en weegt 108 kilo... Hij komt uit Sarasota, Florida... Tweemaal World Wrestling Federation Kampioen geweest en eenmaal Intercontinentale titelhouder... Een van de kleurrijkste worstelaars in de geschiedenis van de World Wrestling Federation... De "Flying Elbow-Drop" (Vliegende elleboogval) vanaf de topspan Schroef is zijn favoriete manoeuvre.



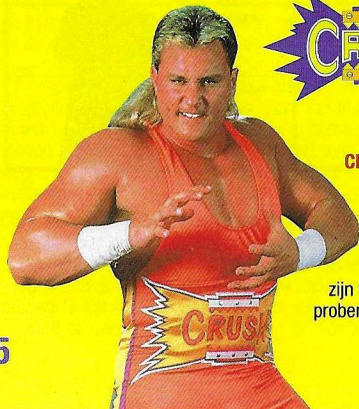
THE UNDERTAKER* is 2m10 en weegt 149 kilo... Toepasselijk noemt hij Death Valley zijn thuis... Bijgestaan door zijn lugubere manager Paul Bearer™... Hij heeft een vreemde fascinatie (obsessie?) voor de dood... Ongelooflijk lenig, kan op het bovenste touw als een koorddanser lopen... De "Tombstone Piledriver" (Grafsteenopstopper) is zijn genadeslag.



MR. PERFECT* is 1m93 en weegt 116 kilo... Geboren in Minneapolis, Minnesota... Zelfverzekerdheid is niet een van zijn problemen!... Een kwestie van louter deskundig worstelen... Hij beschikt over een opmerkelijk uithoudingsvermogen... Door de "Perfect Plex" suplex heeft hij letterlijk honderden beslissende overwinningen kunnen behalen.



BRET HART* is 1m83 en weegt 106 kilo... De Huurmoordenaar is ongelooflijk bedreven... Deze in Calgary, Alberta, Canada geboren worstelaar is houder geweest van de World Wrestling Federation Title, de Intercontinental Title en de Tag Team Title... De "Sharpshooter" (Scherpschutter) is het keurmerk van een stijl die hij benoemt als "uitmuntendheid in uitvoering".



CRUSH* is 2m03 en weegt 143 kilo... Deze berg van een kerel noemt het zand van Hawaii zijn thuis... Een zachttaardige man met een vriendelijke persoonlijkheid, eenmaal in de ring is hij niet zo zachttaardig met zijn tegenstanders!... Hij houdt ervan zijn kracht te gebruiken om het hoofd van zijn vijand met de palmen van zijn handen letterlijk proberen te verpletteren!



TATANKA* is 1m80 en weegt 116 kilo... Deze trotse Indiaan met helder rood haar komt uit Pembroke, North Carolina... Gewoonlijk verricht hij een krijgscans van overwinning rondom zijn gevallen tegenstander vlak voordat hij de winnende schouderligging gaat scoren... De "Reverse Fallaway Slam" (Omgekeerde afhellende slag) is zijn favoriete manoeuvre.

The Real World Champion
Ric Flair*

RIC FLAIR* is 1m80 en weegt 109 kilo... De te Charlotte, North Carolina geboren "Native Boy" is tweemaal Kampioen van de World Wrestling Federation geweest... Een uitstekende strategist in de ring... Volgens velen is hij vandaag de dag de sluwste veteraan in de sport... Gebruikt de "Figure-Four Leglock" (vastzetting door vier benen-figuur) als zijn favoriete manoeuvre.



NARCISST
LEX LUGER

De **NARCIST LEX LUGER*** is 1m98 en weegt 124 kilo... Deze in Atlanta, Georgia geboren worstelaar is indrukwekkend gespierd... Hij is evenzo vol eigenwaan als sterk... Een vroegere pro body-builder... Wordt geadviseerd door Bobby "The Brain" Heenan*... Hij geeft de voorkeur aan een op kracht gebaseerd repertoire... "Full Nelson" is zijn genadeslag.



Shawn Michaels*

SHAWN MICHAELS* is 1m83 en weegt 106 kilo... Hij komt uit San Antonio, Texas - maar je ziet hem nooit met cowboyhoed!... Hij beweert dat hij de meest sexy man ter wereld is, ook al is hij de enige die dit gelooft... Hij is titelhouder geweest van de Intercontinental Championship... De "Back Suplex" (rugsuplex) is zijn favoriete manoeuvre.



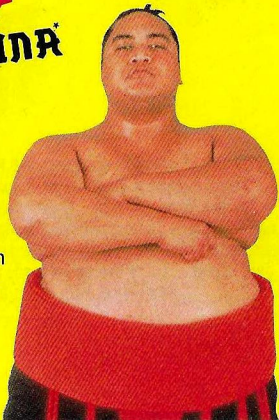
Million Dollar Man
TED DIBIASE

TED DIBIASE* is 1m90 en weegt 116 kilo... De Man van Een Miljoen heeft de Tag Team Titel twee maal gedeeld... Deze indrukwekkend rijke worstelaar beweert dat "Iedereen zijn prijs heeft"... Met veel seizoen-woningen maakt hij geen aanspraak op banden met zijn geboorteplaats... De "Slaaphouder van de Een Miljoen Dollar Droom" is zijn genadeslag.



YOKOZUNA

YOKOZUNA* is 1m96 en doet de weegschalen - geheel letterlijk! - doorslaan naar een indrukwekkende 229 kilo... Deze uit Polynesië afkomstige kolossale deelnemer leefde vele jaren in Japan... Kreeg een uitgebreide training als sumo-worstelaar... Bijgestaan door zijn manager Mr. Fuji*... De "Banzai Drop" is zijn genadeslag.



RAZOR
RAMON

RAZOR RAMON* is 2m01 en weegt 130 kilo... Hij komt uit Miami, Florida, maar is oorspronkelijk afkomstig uit Cuba... Men ziet hem zelden zonder zijn handelsmerk, de tandstoker die aan de zijkant van zijn mond uitsteekt... Hij beschikt over een uitputtende genadeslag middels de "backdrop" (rugbreuk) die hij heeft betiteld met "The Razor's Edge" (De Scherpe kant).

