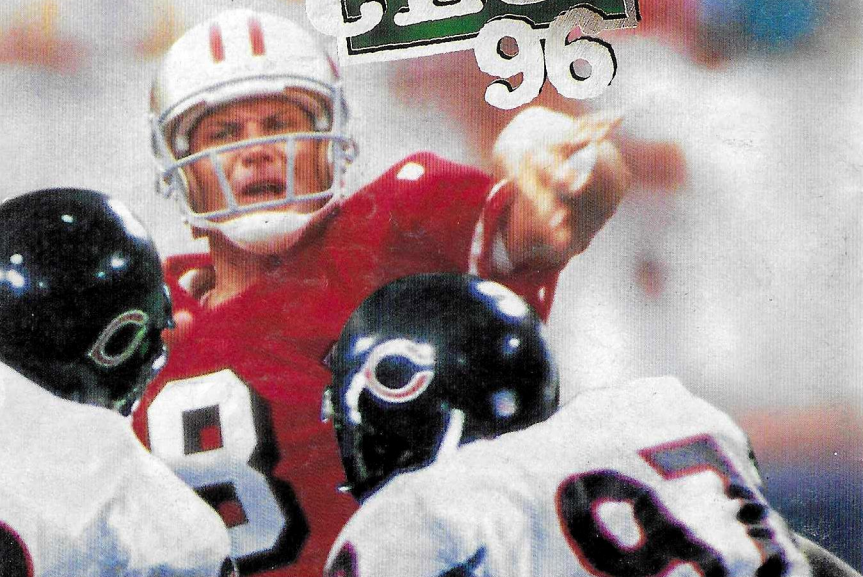


LOOK  
FOR

# MTI QUARTERBACK CLUB 96



PLAYERS



# Acclaim

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,

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

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH, Möhlstraße 10, 81675 München, Deutschland.

DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France

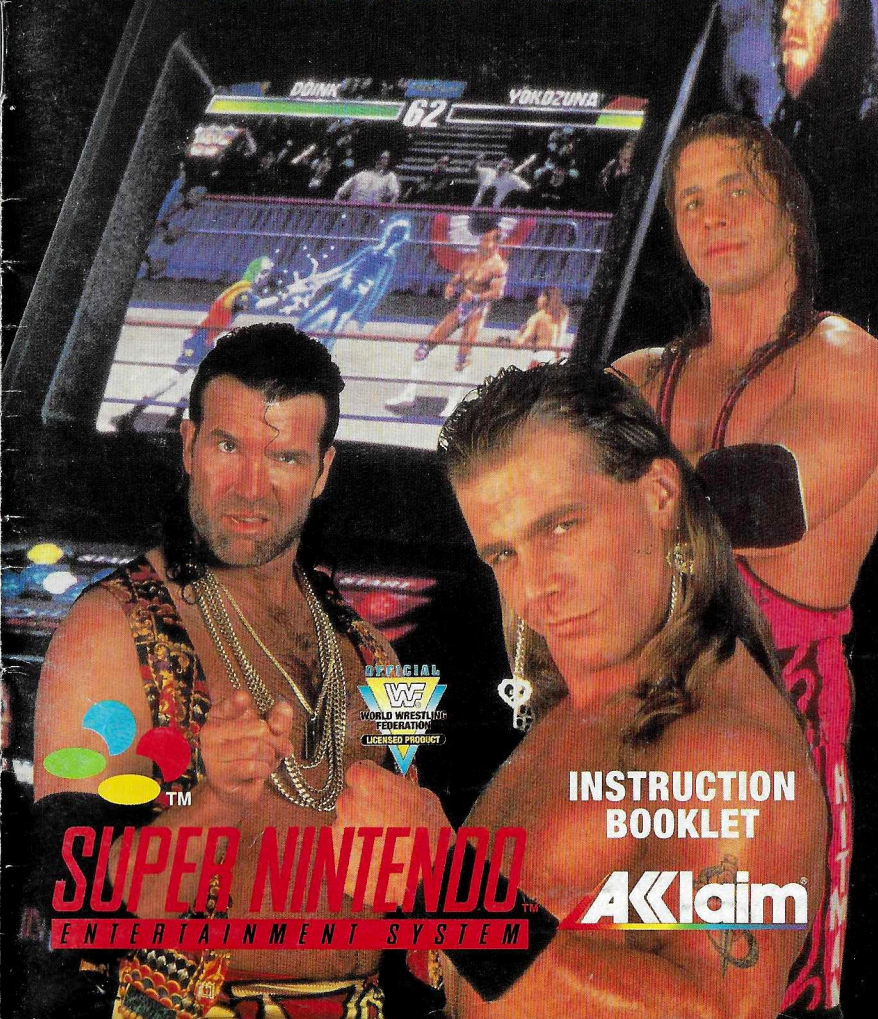
DISTRIBUTED BY: ROADSHOW NEW MEDIA, The Merlin Centre, 235 Pyrmont Street,

Pyrmont, NSW 2009, Australia

PRINTED IN JAPAN. Imprime au Japon.

SNSP-AWVP-EUR

# WRESTLEMANIA THE ARCADE GAME



# SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



## INSTRUCTION BOOKLET

# Acclaim

LICENSED BY

**Nintendo**



**Nintendo**

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

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

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT 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 QUIA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOOG KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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

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

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN, TÄRKISTÄ AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUUTA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.



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

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

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

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

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

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

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

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

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

**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, WrestleMania and its logos are registered trademarks of the TitanSports, Inc. All distinctive character names and likenesses are trademarks of TitanSports, Inc. © 1995 TitanSports, Inc. All rights reserved. Software developed by Sculptured Software, Inc. © & © 1995 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. The NFL Quarterback Club is a trademark of the National Football League. © 1995 Players Inc. All Rights Reserved. Cover photography © Sam Stone/NFL Photos, Louis DeLuca/NFL Photos. Developed by Iguana Entertainment. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment.

**GEWAHRLEISTUNG**

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekauften Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines 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,**  
Möhlstrasse 10, 81675 München, Deutschland.

**FRANCE SEULEMENT**

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

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

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec un justificatif d'achat.  
Pour plus d'information sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter :

- Le minitel au 36-15 ACCLAIM
- Le vocal Acclaim au 36.68.10.25

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

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

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT  
GARANTIE 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**  
38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

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

**90 DAGEN GARANTIE**

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

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

**Columbia Tristar Home Video,**  
postbus 685, 1200 AR Hilversum, Nederland  
**Columbia Tristar Home Video**

**Opperstraat 38, 38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium**  
Spekkassettes 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, abnormal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschaf.

**GARANZIA**

Il perfetto funzionamento di questo gioco 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-verà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risulteranno non funzionanti. Il costo della riparazione potrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contassegno. La presente garanzia copre i difetti di produzione di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manutenzioni e riparazioni da parte di personale non autorizzato. Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, la preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilare in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:

**Nintendo** ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.  
Moreau House, 112-120  
D-8754 Großostheim  
MADE IN JAPAN  
Brompton Rd., Knightsbridge,  
London SW3 1JJ, England

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N° 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLE E 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.

# PREPARING TO ENTER THE RING

## LOADING:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the **WrestleMania: The Arcade Game** Game Pak as described in your **SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™** instruction manual. If you wish to play a two player game, make sure both controllers are inserted at this time.
3. Turn the power switch ON.

When you see the **WrestleMania: The Arcade Game** title screen, press the **START** button. You will then come to the **Wrestler Select** screen, where you can choose your wrestler and/or set game options.



## SETTING OPTIONS

To set options, highlight the **Options** box with the **CONTROL PAD**, then press any symbol button. The options screen will pop up. Press **UP** or **DOWN** to highlight an option, and **LEFT** or **RIGHT** to toggle to the desired setting. When you're through, press any symbol button to return to the wrestler select screen.



## Difficulty

Set the play difficulty, from **Very Easy** all the way to **Very Hard**.

## Life

Give yourself a real challenge by setting the amount of life left in your energy meter, from **10%** up to **100%**.

## Music

Choose to play with the music **ON** or **OFF**.

# CHOOSING WRESTLERS

Press **UP** and **DOWN** on the **CONTROL PAD** to move the cursor to your favorite wrestler. Once you've selected a wrestler, press any button and join in the merry mayhem of **WrestleMania: The Arcade Game**!

If you are playing a two-player game, the computer will, after you've chosen your wrestlers, ask you to choose between a head-to-head bout or a cooperative tag team contest.

If you are playing a one-player game, the computer will choose your opponents automatically. You will also be asked whether you want to compete for the **Intercontinental** or **World** titles. Make your decision wisely: There are serious challenges awaiting you in each case!

## ONE PLAYER GAMES

**Intercontinental Title:** First, wrestle in four one-on-one bouts, then face a grueling series of vicious one on two matches, culminating in a savage one-on-three bout! Win them all, and you're the **Intercontinental** heavyweight champion!

**World Wrestling Federation Title:** You wrestle one-on-two handicap bouts against all the other wrestlers, then you compete in a series of one-on-three bouts against all six wrestlers! Then triumph in the final **Royal Rumble** match and become the **World Wrestling Federation** Champion!

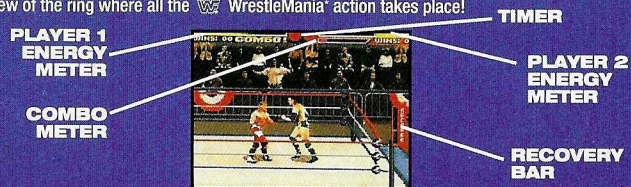
## TWO PLAYER GAMES

**Head to Head:** You and an opponent battle it out in a best of three one-fall match!

**Cooperative:** You and a partner wrestle two-on-one against specially super-charged versions of all the great athletes in **WrestleMania: The Arcade Game**!—including yourselves! Once one opponent is defeated, another rolls in to take a shot at the two of you. Once all wrestlers have been defeated, you're crowned as **World Tag Team Champions**! Now you've got to battle it out against your partner to see who's the best of the best!

# A LOOK AT THE ARENA

Here's a view of the ring where all the **WrestleMania** action takes place!



## PLAYER ONE ENERGY METER

This displays player one's remaining energy. It goes down as hits are sustained. When it's empty, you'll be on the canvas.

## PLAYER TWO ENERGY METER

Same as player one

## TIMER

Rounds consist of 99 seconds, after which the match is over. The winner at the end of the match is the one with the most energy.

## RECOVERY BAR

This meter appears when you're really beaten down or on the ropes. Hasten your recovery by rapidly pressing any button.

## COMBO MOVES ALERT

**Note:** When the combo moves alert is activated (this happens after you successfully execute certain moves), you'll be able to unleash spectacular combo moves!

# ESSENTIAL OFFENSE & DEFENSE

Don't even think of climbing into the **WrestleMania: The Arcade Game** ring unless you know the offensive and defensive basics!



# OFFENSE:



To **MOVE AROUND THE RING**, use the **CONTROL PAD**

To **RUN** from one side of the ring to the other and rebound off the ropes, press the **Y + B** BUTTONS

To **PUNCH** your opponent, press the **Y** BUTTON

To throw a **SUPER PUNCH**, press the **X** BUTTON

To **KICK** your opponent, press the **B** BUTTON

Unleash a **SUPER KICK** by pressing the **A** BUTTON

Some wrestlers can **PICK UP** opponents by pressing the **X + A BUTTONS**  
 Some wrestlers can release an **UPPERCUT** by first doing a **HEAD HOLD**, then pressing **DOWN + X BUTTON**  
 To **THROW YOUR OPPONENT INTO THE ROPES**, move in close, then press **AWAY, AWAY, X BUTTON**  
 Get your foe in a **HEAD HOLD** by pressing **TOWARDS, TOWARDS, X BUTTON**  
 To **TAKE DOWN** your opponents, press **AWAY, AWAY, Y BUTTON**

## DEFENSE:

To **BLOCK** an opponent, press the **RIGHT TRIGGER**  
 To **PUSH AWAY A BLOCKED OPPONENT**, hold the **RIGHT TRIGGER** and hit the **Y BUTTON**.  
 To break your opponent's hold when he has you by the head, press the **B BUTTON** to kick him, or experiment with reversal moves by utilizing one of the following button combinations: (a) **DOWN, DOWN, SUPERKICK**, or (b) **TOWARD, TOWARD AND SUPERPUNCH**. The resulting moves will be different for each wrestler—and these are not the only moves available! Experiment during competition to uncover all the available maneuvers!  
 To **ROLL OUT** of the way when you've been dropped to the mat, press **UP** or **DOWN** on the **CONTROL PAD**.

## STEPPING UP THE ATTACK!

### TAKE TO THE AIR!

Want to launch an attack from the top turnbuckle? Go for it! Move toward the upper left or right corner of the ring, then use the **UP/RIGHT** or **UP/LEFT CONTROL PAD** to climb to the top turnbuckle! Then press any moves button to soar above the ring!

### GET OUT OF THE RING!

Go ahead and battle your opponent on the arena floor ... but get back into the ring before your energy is depleted, or you'll be disqualified and lose the match!

### COMBINATION MOVES

Experiment to see what **YOUR** wrestler's particular combinations are! When a combination hit is made, the combo counter appears on screen, telling you that somebody just got a whipping!

### SECOND WIND

If you're pinned in the final round but your combo meter is lit, get a second wind by frantically pressing buttons.

### BUT WAIT... THERE'S MORE!

McMAHON: "Now if you want to really launch an attack on your foe..."

LAWLER: "Keep quiet, McMahon!"

McMAHON: "...then experiment with various button combinations..."

LAWLER: "They don't need to know this, McMahon!"

McMAHON: "...like double-press the CONTROL PAD in the direction of your opponent, then..."

LAWLER: "Oh, man, I can't believe this is happening!"

McMAHON: "...or press AWAY—"

LAWLER: "All right, that's enough! ENOUGH!"

## THE SUPERSTARS OF **W** WRESTLEMANIA\*: THE ARCADE GAME!

NOTE: The moves below assume that your opponent is to the right. To perform a move in the opposite direction, reverse the motion.

**P** = Punch Button

**SP** = Super Punch

**K** = Kick

**SK** = Super Kick



"Hey, put 'er there, pal! Let's shake! Hey, whatsa matter—you don't trust me?!"



**W** WRESTLEMANIA\*: THE ARCADE GAME MAYHEM! Figure out how to jolt your opponent with the joy buzzer!

### FAVORITE MANEUVERS:

EAR SLAP: ↓ ↘ → ⊕

HAPPY HAMMER: → → SK

SUPER CLOTHESLINE: Run, P or SP

HIP TOSS: ← ← P

HEAD SLAM: Head hold, ↓ ↓ SK



**BRET  
HIT MAN  
HART**

"In the **W**, there is only one excellence of execution, and that's me, the 'Hit Man'!"

**W** WRESTLEMANIA\*: THE ARCADE GAME MAYHEM! Figure out how to make 'em cry "Uncle" with the Sharpshooter!



### FAVORITE MANEUVERS:

EYE RAKE: ↓ ↘ → ⊕

ROLLING UPPERCUT: ↓ ↘ → SP

ARM DRAG: ← ← P

BULLDOG: Head hold, ↓ ↓ SK

FLYING CLOTHESLINE: Run, P or SP



**LEX LUGER**

"Nobody in the **W** can match my total package of brains and sheer power!"

**W** **WRESTLEMANIA**: THE ARCADE GAME MAYHEM! Figure out how to smash your opponent with a medieval mace!



**FAVORITE MANEUVERS:**

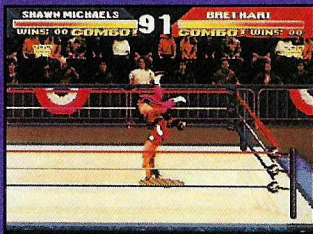
- SLIDING ELBOW: → → **P**
- DOUBLE AXHANDLE SMASH:  
When next to opponent, **BP**
- VERTICAL SUPLEX: Head hold, → → **BP**
- REBEL RACK: Lift over head, ↑ **SK**
- HIP TOSS: ← ← **P**



*Shawn Michaels*

"Take a look at the best, folks—it's your pleasure and privilege to watch me wrestle!"

**W** **WRESTLEMANIA**: THE ARCADE GAME MAYHEM! Figure out how to horrify your opponent with the Frankensteiner!



**FAVORITE MANEUVERS:**

- FRONT LEG TRIP: → → **K**
- SUNSET FLIP: Run, **BP**
- BODYSLAM: ← ← **P**
- SPEED KICK: ↓ ↓ → **K**
- BACK KICK: ← ← **SK**



**RAZOR RAMON**

"You think you can handle this much machismo, man? Just give it a try, chico!"

**W** **WRESTLEMANIA**: THE ARCADE GAME MAYHEM! Figure out how to shake your opponent like a rug!



**FAVORITE MANEUVERS:**

- UPPERCUT: Head hold, ↓ **BP**
- RAZOR'S EDGE: Head hold, → → **BP**
- PILEDRIVER: Head hold, ↓ ↓ **SK**
- HIP TOSS: ← ← **P**
- RAZOR SWIPE: Head hold, ↑ or ↓ **P**



**UNDERTAKER**

"My victory will be your funeral!"

**W** **WRESTLEMANIA**: THE ARCADE GAME MAYHEM! Figure out how to hurl punishing demons at your opponents!



**FAVORITE MANEUVERS:**

- SNAP MARE: ← ← **P**
- SUPER UPPERCUT: Head hold, ↓ **BP**
- TOMBSTONE SLAM: → → **SK**
- NECK BENDER: Hold **P** for 3 seconds, release
- DROPKICK: Run, **K** or **SK**

# BEVOR DU IN DEN RING STEIGST

## LADEN:

1. Achte darauf, daß das Gerät AUSGESCHALTET ist.
2. Lege das **W** WrestleMania®: The Arcade Game - Game Pak in Dein SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, wie im dazugehörigen Handbuch beschrieben. Für ein Spiel mit 2 Teilnehmern müssen beide Controller angeschlossen werden.
3. Schalte das Gerät EIN.

Sobald der **W** WrestleMania®: The Arcade Game -Titelbildschirm erscheint, drücke START. Du kommst dann zum Wrestler-Auswahlbildschirm, wo Du Deinen Kämpfer wählen und/oder die Spieloptionen festlegen kannst.

## EINSTELLEN DER OPTIONEN

Um Optionen einzustellen, markiere das OPTIONS-Feld mit dem R-KNOPF (Richtungsknopf), und drücke einen beliebigen Knopf. Daraufhin erscheint der Optionsbildschirm. Betätige den R-KNOPF OBEN oder UNTEN, um eine Option zu markieren, und LINKS oder RECHTS, um die gewünschte Einstellung zu wählen. Wenn Du fertig bist, gehe mit einem beliebigen Knopf zum Wrestler-Auswahlbildschirm zurück.

## DIFFICULTY (SCHWIERIGKEITSGRAD)

Wähle den gewünschten Schwierigkeitsgrad von "Very Easy" (Ganz leicht) bis zu "Very Hard" (Sehr schwer).

## LIFE (LEBEN)

Stell Dir eine echte Herausforderung, indem Du die Lebensenergie in der Energieanzeige auf einen Wert zwischen 10% und 100% setzt.

## MUSIC (MUSIK)

Entscheide Dich, ob die Musik an (ON) oder aus (OFF) sein soll.



# DIE WAHL DER WRESTLER

Drücke den R-KNOPF OBEN oder UNTEN, um den Cursor auf Deinen bevorzugten Wrestler zu ziehen. Wenn Du einen Kämpfer gewählt hast, drückst Du einen beliebigen Knopf, um in die wilde Welt von **W** WrestleMania®: The Arcade Game einzusteigen!

Wenn Du im Zwei-Spieler-Modus spielst, fordert Euch der Computer nach der Wahl Eurer Wrestler auf, zwischen einem Zweikampf (Head-to-Head) und einem Zweierteam-Kampf (Cooperative) zu wählen. Im Ein-Spieler-Modus legt der Computer automatisch Deine Gegner fest. Du wirst aber gefragt, ob Du den Intercontinental- oder den Weltmeistertitel anstreben willst. Überlege es Dir gut, denn in beiden Fällen warten harte Herausforderungen auf Dich!

## EIN-SPIELER-MODUS

Intercontinental-Titel: Schlage Dich erst durch eine Runde von vier Einzelkämpfen, bevor eine Reihe gnadenloser Kämpfe allein gegen zwei Gegner auf Dich wartet, die sogar mit einer Schlacht gegen drei andere Wrestler endet! Wenn Du alle Kämpfe gewinnst, wirst Du zum Intercontinental-Champion im Schwergewicht gekürt!

Weltmeistertitel (World Title): Du trittst zuerst in Handicap-Kämpfen von zwei gegen einen gegen alle anderen Wrestler an, bevor es mit drei gegen einen im Wettkampf gegen alle sechs Wrestler weitergeht. Siegst Du danach im abschließenden Royal Rumble®, bist Du der neue Weltmeister im Schwergewicht!

## ZWEI-SPIELER-MODUS

Zweikampf (Head to Head): Du und Dein Gegner messen sich, um zu sehen, wer zuerst zwei Kämpfe gewinnen kann! Gemeinschaftskampf (Cooperative): Du und Dein Partner treten als Team gegen jeweils einen der Top-Wrestler in **W** WrestleMania®: The Arcade Game an - sogar gegen Euch selbst! Sobald ein Gegner besiegt ist, rollt schon der nächste an, um Euch das Leben schwer zu machen. Sobald alle Wrestler besiegt sind, werdet Ihr zum Weltmeister der Tag-Teams erklärt! Und dann geht es nochmal gegen Deinen Partner, um herauszufinden, wer nun wirklich der Beste der Besten ist!

# EIN BLICK IN DIE ARENA

Hier siehst Du den Ring, in dem die gesamte Action von **W** WrestleMania®: The Arcade Game stattfindet.

ENERGIEANZEIGE  
SPIELER 1

UHR

ENERGIEANZEIGE  
SPIELER 2

KOMBINATIONSANZEIGE



ERHOLUNGSLEISTE

## ENERGIEANZEIGE SPIELER EINS

Hier wird die verbleibende Energie für Spieler Eins angezeigt. Mit jedem Treffer sinkt sie. Sobald sie leer ist, liegst Du auf der Matte.

## ENERGIEANZEIGE SPIELER ZWEI

Wie für Spieler Eins.

## UHR

Jede Runde dauert bis zu 99 Sekunden. Danach ist das Match beendet. Sieger ist, wer am Ende die meiste Energie übrig hat.

## ERHOLUNGSLEISTE

Diese Anzeige erscheint, wenn Du wirklich am Ende bist oder in den Seilen hängst. Drücke ganz schnell einen beliebigen Knopf, um wieder zu Kräften zu kommen.

## KOMBINATIONSANZEIGE

Anmerkung: Wenn die Kombinationsanzeige aktiviert ist (dies geschieht, nachdem Du bestimmte Aktionen erfolgreich ausgeführt hast), kannst Du spektakuläre Kombinationen anwenden!

# GRUNDLAGEN FÜR ANGRIFF UND VERTEIDIGUNG

ANMERKUNG: Diese Steuerungen sind die Standardeinstellungen. Du kannst sie auf dem Optionsbildschirm ändern.



# ANGRIFF:



Um Dich DURCH DEN RING ZU BEWEGEN, betätige den R-KNOPF.

Um durch den Ring zu LAUFEN und von den Seilen abzufedern, drücke KNOPF Y + B.

Um Deinem Gegner einen SCHLAG zu versetzen, drücke KNOPF Y.

Um einen SUPERSCHLAG auszuführen, drücke KNOPF X.

Um den Gegner mit einem KICK zu traktieren, drücke KNOPF B.

Für einen SUPERKICK muß Du KNOPF A betätigen.

Einige Wrestler können ihre Gegner HOCHHEBEN, indem sie KNOPF A + X drücken.

Manche Wrestler können einen UPPERCUT ausführen, indem sie zuerst einen SCHWITZKASTEN ansetzen und dann UNTEN + KNOPF X drücken.

Um DEINEN GEGNER IN DIE SEILE ZU WERFEN, geh dicht an ihn heran, und drücke dann ZURÜCK, ZURÜCK, KNOPF X.

Setze einen SCHWITZKASTEN an, indem Du VORWÄRTS, VORWÄRTS, KNOPF X drückst.

Um Deine Gegner ZU BODEN ZU WERFEN, betätige ZURÜCK, ZURÜCK und KNOPF Y.

## VERTEIDIGUNG:

Um einen Gegner ABZUBLOCKEN, drücke KNOPF RECHTS.

Um einen ABGEBLOCKTEN GEGNER WEGZUSTOSSEN, halte KNOPF RECHTS gedrückt, während Du KNOPF Y betätigst.

Willst Du Dich aus dem Schwitzkasten des Gegners befreien, drücke KNOPF B, um ihn zu treten, oder probiere es mit einer Befreiungsaktion. Dazu drückst Du eine der folgenden Knopfkombinationen: (a) OBEN, UNTEN, UNTEN, SUPERKICK oder (b) ZURÜCK, VORWÄRTS, VORWÄRTS und SUPERSCHLAG. Daraus ergeben sich für jeden Wrestler andere Bewegungen - und das sind nicht die einzigen! Experimentiere während der Wettkämpfe ruhig ein wenig, um alle verfügbaren Manöver ausfindig zu machen!

Um AUS DEM WEG ZU ROLLEN, wenn Du auf die Matte geworfen wurdest, drücke den R-KNOPF OBEN oder UNTEN.

## LEG NOCH EINEN GANG ZU!

### HEB AB!

Willst Du einen Angriff vom obersten Seil ausführen? Dann los! Geh in die obere linke oder rechte Ringecke und drücke den R-KNOPF OBEN/RECHTS bzw. OBEN/LINKS, um auf die oberste Seilbefestigung zu klettern. Betätige nun irgendeine Tastenkombination, um im Ring fliegen zu lernen!

### RAUS AUS DEM RING!

Jetzt aber ran, nimm Dir den Gegner auf dem Fußboden der Halle vor... aber geh in den Ring zurück, bevor Dir die Energie ausgeht, sonst wirst Du disqualifiziert und verlierst den Kampf!

### KOMBINATIONEN

Experimentiere ein wenig, um herauszufinden, welche Kombinationen Dein Wrestler draufhat! Wenn Dir eine Kombination gelungen ist, erscheint die Kombinationsanzeige auf dem Bildschirm, die Dir anzeigt, daß gerade jemand ordentlich was abgeknegt hat!

### ZWEITER ANLAUF

Wenn Du in der letzten Runde am Boden festgenagelt wirst, Deine Kombinationsanzeige aber aufleuchtet, dann kannst Du Dich noch einmal befreien, indem Du wild alle möglichen Knöpfe drückst.

### MOMENT MAL... ES GEHT NOCH WEITER!

McMAHON: "Also, wenn ihr eurem Gegner wirklich eine verpassen wollt..."

LAWLER: "Halt den Mund, McMahon!"

McMAHON: "...dann müßt ihr mit verschiedenen Tastenkombinationen experimentieren..."

LAWLER: "Das brauchen die gar nicht zu wissen, McMahon!"

McMAHON: "...zum Beispiel den R-KNOPF zweimal in Richtung des Gegners drücken und dann..."

LAWLER: "Oh Mann, das träum' ich ja wohl!"

McMAHON: "...oder ZURÜCK drücken..."

LAWLER: "Okay, es reicht. HÖR AUF DAMIT!"

## DIE SUPERSTARS VON WRESTLEMANIA\*: THE ARCADE GAME!

ANMERKUNG: Die unten angegebenen Steuerungen gehen davon aus, daß Dein Gegner auf der rechten Seite steht. Um eine Aktion in die andere Richtung auszuführen, kehrst Du einfach die Steuerung um.

**S** = Schlag-Knopf

**SS** = Superschlag

**K** = Kick

**SK** = Superkick



"He, Kumpel, laß dir die Hand drücken! Was'n los, traust du mir etwa nicht?!"



**W** WRESTLEMANIA\*: THE ARCADE GAME-CHAOS!  
Finde heraus, wie Du Deinen Gegner mit der Elektroschock-Therapie behandelst!

### EINIGE LIEBLINGSAKTIONEN:

EAR SLAP: ↓ ↘ → **S**

HAPPY HAMMER: → → **SK**

SUPER CLOTHESLINE: Laufen, **S** oder **SS**

HIP TOSS: ← ← **S**

HEAD SLAM: Schwitzkasten, ↓ ↓ **SK**



BRET  
HITMAN  
HART

"In der **W**, gibt es nur einen perfekten Vollstrecker, und das bin ich, the 'Hit Man'!"

**W** WRESTLEMANIA\*: THE ARCADE GAME-CHAOS!  
Finde heraus, wie Du sie mit dem Sharpshooter zum Winseln bringst!



### EINIGE LIEBLINGSAKTIONEN:

EYE RAKE: ↓ ↘ → **S**

ROLLING UPPERCUT: ↓ ↘ → **SS**

ARM DRAG: ← ← **S**

BULLDOG: Schwitzkasten, ↓ ↓ **SK**

FLYING CLOTHESLINE: Laufen, **S** oder **SS**



# LEX LUGER

**"Keiner in der W kann es mit meiner Kombination aus Köpfchen und Muskeln aufnehmen!"**

**W WRESTLEMANIA\*: THE ARCADE GAME-CHAOS!**  
Finde heraus, wie Du Deinen Gegner mit einer mittelalterlichen Keule erledigst!



### EINIGE LIEBLINGSAKTIONEN:

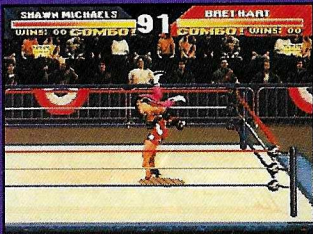
- SLIDING ELBOW: → → S
- DOUBLE AXHANDLE SMASH:  
Direkt neben dem Gegner, S
- VERTICAL SUPLEX: Schwitzkasten, → → S
- REBEL RACK: Über den Kopf heben ↑ SK
- HIP TOSS: ← ← S



# Shawn Michaels

**"Hier seht ihr den Besten, Leute. Es wird ein Privileg und eine Freude für euch sein, mich beim Wrestling zu beobachten!"**

**W WRESTLEMANIA\*: THE ARCADE GAME-CHAOS!**  
Finde heraus, wie Du Deinen Gegner mit dem Frankensteiner das Fürchten lehren



### EINIGE LIEBLINGSAKTIONEN:

- FRONT LEG TRIP: → → K
- SUNSET FLIP: Laufen, S
- BODYSLAM: ← ← S
- SPEED KICK: ↓ ↓ → K
- BACK KICK: ← ← SK



# RAZOR RAMON

**"Glaubst du, mit soviel Machismo wirst du fertig, Mann? Versuch's doch, chico!"**

**W WRESTLEMANIA\*: THE ARCADE GAME-CHAOS!**  
Finde heraus, wie Du Deinen Gegner am besten fertigmachen kannst!



### EINIGE LIEBLINGSAKTIONEN:

- UPPERCUT: Schwitzkasten, ↓ S
- RAZOR'S EDGE: Schwitzkasten, → → S
- PILEDRIVER: Schwitzkasten, ↓ ↓ SK
- HIP TOSS: ← ← S
- RAZOR SLICE: Schwitzkasten, ↑ or ↓ S



# UNDERTAKER

**"Mein Sieg wird deine Beerdigung sein!"**

**W WRESTLEMANIA\*: THE ARCADE GAME-CHAOS!**  
Finde heraus, wie Du Deinen Gegner mit rächenden Dämonen traktieren



### EINIGE LIEBLINGSAKTIONEN:

- SNAP MARE: ← ← S
- SUPER UPPERCUT: Schwitzkasten, ↓ S
- TOMBSTONE SLAM: → → SK
- NECK BENDER: 3 Sekunden lang S
- ffesthalten, loslassen
- DROPKICK: Laufen, K oder SK

# PREPAREZ-VOUS A ENTRER SUR LE RING

## MISE EN ROUTE:

1. Assurez-vous que l'alimentation est coupée (off).
2. Introduisez votre cartouche de jeu **W** WrestleMania\*: The Arcade Game de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. Appuyez sur l'interrupteur d'alimentation (On). A l'apparition de l'écran titre **W** WrestleMania\*: The Arcade Game, appuyez sur le bouton START. L'écran suivant est celui de sélection des combattants : il vous permet de choisir votre catcheur et/ou des options de jeu.



## CHOIX DES OPTIONS

Pour accéder aux options, sélectionnez la boîte des options avec le CONTROL PAD, puis pressez n'importe quel bouton symbole. L'écran des options se déploie.

Pressez HAUT ou BAS pour passer à telle ou telle option et GAUCHE ou DROITE pour modifier sa valeur. Lorsque vous avez fini, pressez n'importe quel bouton symbole pour retourner à l'écran de sélection des combattants.



## DIFFICULTY - DIFFICULTÉ

Permet de fixer le niveau de jeu de Very Easy (Très Facile) à Very hard (Très Difficile).

## LIFE - ENERGIE VITALE

Augmentez encore le défi en fixant vous-même le niveau d'énergie vitale qui reste dans votre compteur d'énergie, entre 10 et 100 %.

## MUSIC - MUSIQUE

Choisissez de jouer avec ou sans la musique (ON ou OFF).

# CHOIX DES CATCHEURS

Pressez HAUT et BAS sur le CONTROL PAD pour amener le curseur sur votre combattant préféré. Dès que vous avez choisi, pressez n'importe quel bouton et rejoignez les joueurs estropeiers du **W** WrestleMania\*: The Arcade Game!

Si vous jouez à deux, l'ordinateur vous demandera, dès que vous aurez sélectionné vos catcheurs, si vous voulez lutter l'un contre l'autre ou combattre ensemble du même côté.

Si vous jouez seul, il choisira lui-même vos adversaires. Il vous demandera également si vous souhaitez concourir pour le titre intercontinental ou mondial. Choisissez judicieusement : dans chaque cas, des défis toujours plus dangereux vous attendent au tournant !

## JEUX À UN JOUEUR

Titre intercontinental : Après quatre combats à un contre un, vous aurez à affronter une éreintante série de matchs vicieux à un contre deux. Ensuite, s'il reste encore quelque chose de vous, vous devrez affronter, cette fois, trois adversaires d'un coup. Gagnez et vous deviendrez le nouveau Champion intercontinental des poids lourds.

Titre mondial : Combattez avec un handicap, tous les autres catcheurs, à un contre deux puis, si vous en avez encore le courage, affrontez-les à nouveau, mais cette fois à un contre trois et éliminez les 6 catcheurs! Si vous parvenez jusque là, vous avez peut-être une chance de triompher dans le match final du Royal Rumble\* et d'être sacré Champion du monde !

## JEUX À DEUX JOUEURS

Un contre un : Le meilleur sur trois matchs à une seule chute, l'emporte !

En équipe : Vous allez combattre ensemble tous les grands athlètes de **W** WrestleMania\*: The Arcade Game, compris vous-mêmes ! A deux contre deux. Sitôt qu'un adversaire est vaincu, un autre bondit sur le ring pour vous attaquer à son tour ! Celui-là est en pleine forme ! Si vous parvenez à les vaincre tous les, vous êtes couronnés champions du monde par équipe. Mais vous devrez encore affronter votre coéquipier afin de savoir enfin lequel de vous deux est le meilleur !

# UN COUP D'OEIL SUR L'ARENE

Voici une vue du ring où se passe l'action de **W** WrestleMania\*: The Arcade Game!

COMPTEUR D'ENERGIE DU JOUEUR 1

CHRONO

COMPTEUR D'ENERGIE DU JOUEUR 2

COMPTEUR DE COMBINAISON

BARRE DE RECUPERATION



## COMPTEUR D'ENERGIE DU JOUEUR 1

Montre l'énergie restant au premier joueur. Elle baisse avec les coups reçus. Quand il n'en reste plus, vous êtes KO !

## COMPTEUR D'ENERGIE DU JOUEUR 2

Idem joueur 1

## CHRONO

Un round dure un maximum de 99 secondes. Le gagnant est celui à qui il reste le plus d'énergie à la fin du combat.

## BARRE DE RECUPERATION

Cette barre apparaît quand vous êtes complètement épuisé ou dans les cordes. Récupérez plus vite en pressant rapidement n'importe quel bouton.

## ALERTE COMBINAISON

Note: Quand l'alerte combinaison est activée (ce qui arrive lorsque vous avez réussi certains mouvements), vous pouvez déclencher de spectaculaires attaques combinées.

# LES BASES DE L'ATTAQUE-DEFENSE

NOTE: Vous trouverez ci-dessous les réglages par défaut. Vous pouvez les modifier dans l'écran des options.



# ATTAQUE

Pour VOUS DEPLACER SUR RING, utilisez le CONTROL PAD.

Pour COURIR d'un bord à l'autre du ring et rebondir sur les cordes, pressez simultanément les BOUTONS Y + B.

Pour DONNER UN COUP DE POING, pressez le BOUTON Y.

SE DÉPLACER SUR LE RING

COURIR

SUPER COUP DE POING

SUPER COUP DE PIED

COUP DE PIED



COUP DE POING

Pour DONNER UN SUPER COUP DE POING, pressez le bouton X.

Pour DONNER UN COUP DE PIED, pressez le BOUTON B.

Pour LANCER UN SUPER COUP DE PIED, pressez le BOUTON A.

Certains catcheurs peuvent SOULEVER leurs adversaires, pour cela appuyez sur les BOUTONS X + A.  
Certains catcheurs peuvent lancer un UPPERCUT (coup de poing de bas en haut). Il leur faut, tout d'abord, réaliser une PRISE DE TÊTE, puis presser les BOUTONS BAS + X.

Pour LANCER VOTRE ADVERSAIRE DANS LES CORDES, rapprochez-vous de lui, puis pressez ARRIERE, ARRIERE, BOUTON X.

Faites à votre ennemi une PRISE DE TÊTE en pressant AVANT, AVANT, BOUTON X.

Pour FAIRE CHUTER votre adversaire, pressez ARRIERE, ARRIERE, BOUTON Y.

## DEFENSE

Pour BLOQUER un adversaire, pressez le BOUTON DROIT.

Pour REPOUSSER UN ADVERSAIRE BLOQUE, laissez le BOUTON DROIT enfoncé et pressez le BOUTON Y.

Si un adversaire vous a attrapé la tête, pressez le BOUTON B pour lui donner un coup de pied ou essayez des mouvements de dégagement en utilisant l'une de ces deux combinaisons : (a) HAUT, BAS, BAS, SUPER COUP DE PIED ou (b) ARRIERE, AVANT, AVANT et SUPER COUP DE POING. Les mouvements seront différents pour chaque catcheur et ce ne sont pas les seuls possibles ! Faites des essais, au cours des compétitions, pour découvrir toutes les manœuvres possibles !

Pour EFFECTUER UNE ROULADE D'ÉCHAPPEMENT lorsque vous avez été jeté à terre, pressez HAUT ou BAS sur le CONTROL PAD.

## INTENSIFIER LES ATTAQUES !

### AU DESSUS DE LA MELEE !

Vous voulez lancer une attaque depuis le haut du tirant des cordes ? Allez-y ! Rejoignez le coin en haut, à gauche ou en haut, à droite du ring, puis pressez HAUT/DROIT et HAUT/GAUCHE du CONTROL PAD pour grimper ! Pressez alors n'importe quel bouton de mouvement pour planer au-dessus du ring !

### SORTIR DU RING !

Bien souvent, l'action devient si sauvage que le ring ne peut pas la contenir toute entière ! Allez-y et combattez votre adversaire sur le sol de l'arène... Mais revenez dans le ring avant d'avoir perdu toute votre énergie, sans quoi, vous seriez disqualifié et perdriez le match !

### MOUVEMENTS COMBINES

Essayez de découvrir quelles sont les combinaisons de votre catcheur ! L'alerte combinaison apparaît dès qu'une combinaison est réussie, pour vous dire que quelqu'un vient de mordre la poussière !

### SECOND SOUFFLE

Si vous vous êtes fait aplâtrir dans le round final, mais que votre alerte combinaison est allumée, trouvez un second souffle en pressant frénétiquement les boutons.

ET ATTENDEZ... IL Y EN A D'AUTRES !

McMAHON : "Bon maintenant fini de rigoler, si vous voulez vraiment vous battre..."

LAWLER : "Eh, tais-toi voir un peu McMahon !"

McMAHON : "Essayez donc ces combinaisons..."

LAWLER : "Mais, ils n'ont pas besoin de savoir ça !"

McMAHON : "Pressez deux fois le CONTROL PAD vers votre adversaire..."

LAWLER : "Non mais, c'est pas vrai. Eh McMahon, tu pêtes un boulon !"

McMAHON : "Ou encore pressez ARRIERE..."

LAWLER : "Tu veux qu'on se fasse écharper !? Stop-Motus-COUCHEZ !"

## LES SUPERSTARS DE WRESTLEMANIA\*

NOTE: Les mouvements décrits ci-dessous supposent que votre adversaire est à votre droite. Pour bouger dans la direction opposée, inversez le mouvement.

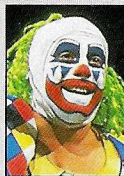
17

**P** = Bouton coup de poing

**K** = Bouton coup de pied

**SP** = Bouton super coup de poing

**SK** = Bouton super coup de pied



"Salut mon pote !  
Serre-moi la paluche  
!Eh, quoi? T'as pas  
confiance?!"



ENCORE UN COUP SPÉCIAL DE  
WRESTLEMANIA: THE ARCADE  
GAME! Essayez de découvrir  
comment électrocuter votre  
adversaire avec un fouet électrique !

### MANOEUVRES PREFEREES:

CLAUQUE A L'OREILLE: ↓ ↓ → **P**

SI J'AVAIS UN MARTEAU: → → **SK**

SPECIAL CORDE A LINGE: Courir **P** ou **SP**

COUP DE HANCHE: ← ← **P**

COUP A LA TETE: Prise de tête ↓ ↓ **SK**



BRET  
HITMAN  
HART

"Dans la **W**, il n'y a  
qu'un seul vrai  
Champion et c'est moi,  
le Tueur!"

COUP SPÉCIAL **W**  
WRESTLEMANIA: THE  
ARCADE GAME! Essayez  
donc de leur faire demander  
pitié avec l' Eclair Tranchant !



### MANOEUVRES PREFEREES:

LE RATEAU DANS L'OEIL: ↓ ↓ → **P**

L'UPPERCUT TOURNIQUET: ↓ ↓ → **SP**

PRISE DE BRAS: ← ← **P**

COUP DU BULLDOG: Prise de tête, ↓ ↓ **SK**

LA CORDE A LINGE VOLANTE: Courir, **P** ou **SP**

18



# LEX LUGER

"Personne dans la **W** ne peut égaler mon intelligence et ma force brute combinées!"

**COUP SPÉCIAL **W** WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME!** Trouvez donc comment écraser votre adversaire avec une masse médiévale!



### MANOEUVRES PREFEREES:

COUP DE COUDE: → → **P**

HACHE A DEUX MAINS: quand à côté de l'adv., **SP**

SUPLEX VERTICAL: Head hold, → → **SP**

LE CHEVALET BRISE-DOS: Lever par-dessus tête, ↑ **SK**

COUP DE HANCHE: ← ← **P**



# RAZOR RAMON

"Tu crois faire le poids, lavette? Eh bien, viens t'y frotter!"

**COUP SPÉCIAL **W** WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME!** Devinez comment il fait pour secouer ses adversaires comme des carpettes!



### MANOEUVRES PREFEREES:

UPPERCUT: Prise de tête, ↓ **SP**

LE FIL DU RASOIR: Prise de tête, → → **SP**

LE MARTEAU-PILON: Prise de tête, ↓ ↓ **SK**

COUP DE HANCHE: ← ← **P**

RAZOR SWIPE: Prise de tête, ↑ ou ↓ **P**



# Shawn Michaels

"Admirez le plus fort, les gars ! Décrassez bien vos yeux, ce soir c'est Shawn Michaels' qui régale ! Bande de veinards!"

**COUP SPÉCIAL **W** WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME!** Essayez donc d'épouvanter votre adversaire avec le Frankenstein'!



### MANOEUVRES PREFEREES:

CROC-EN-JAMBE: → → **K**

LA CHIQUENAUDE DU CREPUSCULE: Courir, **SP**

BODYSLAM: ← ← **P**

COUP DE PIED ECLAIR: ↓ ↓ → **K**

BACK KICK: ← ← **SK**



# UNDERTAKER

"Le jour de ma victoire est ton dernier! Profites-en!"

**COUP SPÉCIAL **W** WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME!** Essayez de deviner comment lancer des démons d'affliction sur vos adversaires!



### MANOEUVRES PREFEREES:

LA FRACTURE: ← ← **P**

SUPER UPPER CUT: Prise de tête ↓ **SP**

TOMBSTONE SLAM: → → **SK**

NECK BENDER: Tenir **P** pendant 3 s, relâcher

COUP DE PIED AU RAS DU SOL: Courir, **K** ou **SK**

# PREPARACIÓN PARA ENTRAR EN EL RING

## CARGAR:

1. Asegúrate de que el interruptor de la corriente está apagado (OFF).
2. Inserta el cartucho de **W** WrestleMania\*: The Arcade Game según se describe en el manual de instrucciones del SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM\*.
3. Enciende el interruptor (ON).

Cuando veas la pantalla del título de **W** WrestleMania\*: The Arcade Game, pulsa el botón Start. Accederás entonces a la pantalla de selección de luchador en la que puedes elegir a tu luchador y/o activar opciones de juego.



## CÓMO AJUSTAR OPCIONES

Para ajustar opciones, destaca el recuadro de opciones con el mando direccional y luego pulsa cualquiera de los botones de los símbolos. Aparecerá la pantalla de opciones. Pulsa la parte SUPERIOR o INFERIOR del mando direccional para destacar alguna opción y luego la parte IZQUIERDA o la DERECHA para activar o desactivar el ajuste deseado. Una vez que hayas terminado, pulsa cualquiera de los botones de los símbolos para volver a la pantalla de selección de luchador.



## DIFFICULTY (DIFICULTAD)

Activa la dificultad del juego, con toda una gama de opciones entre muy fácil (Very Easy) y muy difícil (Very Hard).

## LIFE (VIDA)

Rétate a ti mismo a un auténtico desafío ajustando la cantidad de vida restante en tu contador de energía. Puedes ajustarla entre un 10% y un 100%.

## MÚSICA (MUSIC)

Escoge entre tener la música encendida (ON) o apagada (OFF).

# ELECCIÓN DE LUCHADORES

Pulsa la parte SUPERIOR o INFERIOR del mando direccional para mover el cursor hacia tu luchador favorito. Una vez que hayas seleccionado un luchador, pulsa cualquier botón e incorpórate a la lucha sin cuartel de **W** WrestleMania\*: The Arcade Game!

Si juegas en la modalidad para dos jugadores, el ordenador te dará la posibilidad de, una vez seleccionados los dos luchadores, elegir entre un combate de uno contra uno o una competición por equipos.

Si juegas en la modalidad para un jugador, el ordenador elegirá automáticamente a tus rivales. Se te preguntará además si quieres competir por el título intercontinental o por el mundial. Decide con buen juicio, ¡te enfrentarás a difíciles retos en cualquiera de los dos casos!

## PARTIDAS PARA UN JUGADOR

Título intercontinental: Primero deberás superar cuatro combates de uno contra uno, para enfrentarte a continuación a una penosa serie de luchas de dos contra uno ¡y terminar en un solo enfrentamiento salvaje de tres contra uno! Si los ganas todos, ¡serás el campeón intercontinental de pesos pesados!

Título mundial: Te enfrentarás a todos los demás luchadores en varios combates con desventaja de dos contra uno y, a continuación, les plantarás cara a nada más y nada menos que tus seis rivales en una serie de combates de tres contra uno. Por último, tendrás que triunfar en el enfrentamiento final Royal Rumble\*. Cuando lo consigas, ¡te convertirás en el campeón mundial de pesos pesados!

## PARTIDAS PARA DOS JUGADORES

Uno contra uno: ¡Tú y tu rival deberéis enfrentaros en tres combates a una caída!

Cooperativo: Tú y tu compañero os enfrentaréis a todos los grandes deportistas de **W** WrestleMania\*: The Arcade Game, incluidos vosotros mismos, en combates de dos contra uno. En cuanto hayáis vencido a uno de vuestros oponentes, uno nuevo se sumará a la lucha para enfrentarse a vosotros dos. Una vez que hayáis vencido a vuestros rivales, ¡seréis coronados como campeones mundiales de luchas o equipos! ¡Después, tendrás que enfrentarte a tu compañero para ver quién es el mejor entre los mejores!

# UNA MIRADA A LA ARENA

¡Aquí tienes una vista del ring, en el que se desarrolla la acción de **W** WrestleMania\*: The Arcade Game!

CONTADOR DE ENERGÍA DEL JUGADOR 1

INDICADOR DE COMBOS



CRONÓMETRO

CONTADOR DE ENERGÍA DEL JUGADOR 2

BARRA DE RECUPERACIÓN

## CONTADOR DE ENERGÍA DEL JUGADOR NÚMERO UNO

Muestra la energía restante del jugador número uno. Irá descendiendo a medida que recibas golpes. Cuando llegue a cero estarás por los suelos.

## CONTADOR DE ENERGÍA DEL JUGADOR NÚMERO DOS

Igual que para el jugador número uno.

## CRONÓMETRO

Los asaltos constan de 99 segundos, transcurridos los cuales habrá concluido el combate. Al final del combate, el ganador será aquel que conserve la mayor cantidad de energía.

## BARRA DE RECUPERACIÓN

Este contador aparece cuando te encuentras verdaderamente acabado o contra las cuerdas. Puedes acelerar tu recuperación pulsando rápidamente cualquier botón.

## ALERTA DE MOVIMIENTOS DE COMBO

Nota: Cuando se active la alerta de movimientos combinados (lo que ocurrirá después de que hayas ejecutado con éxito ciertos movimientos), ¡podrás descargar espectaculares movimientos combinados o combos!

# MOVIMIENTOS BÁSICOS DE ATAQUE Y DEFENSA

NOTA: estos son los ajustes por defecto, pero puedes cambiarlos en la pantalla de opciones.



# ATAQUE

MOVERSE POR EL RING

CORRER SUPERPUÑETAZO

SUPERPATADA

PATADA

PUÑETAZO

Utiliza el mando direccional para MOVERSE POR EL RING.

Para correr de un lado del ring al otro y rebotar en las cuerdas, pulsa los BOTONES Y y B.

Para DARLE UN PUÑETAZO a tu rival, pulsa el BOTÓN Y.

Para descargar un SUPERPUÑETAZO, pulsa el BOTÓN X.

Para darle una PATADA a tu rival, pulsa el BOTÓN B.

Descarga una SUPERPATADA pulsando el BOTÓN A.

Algunos luchadores pueden ELEGIR a su rival pulsando los BOTONES X + A.

Algunos luchadores pueden descargar un GANCHO sujetando en primer lugar la CABEZA de su rival y luego pulsando la parte INFERIOR del mando direccional + BOTÓN X.

Para LANZAR A TU RIVAL CONTRA LAS CUERDAS, acércate a él y luego pulsa la parte del mando direccional para ALEJARSE, ALEJARSE, BOTÓN X. Consigue SUJETAR LA CABEZA de tu oponente pulsando la parte del mando direccional para ACERCARSE, ACERCARSE, BOTÓN X. Para TIRAR AL SUELO a tus oponentes, pulsa la parte del mando direccional para ALEJARSE, ALEJARSE, BOTÓN Y.

## DEFENSA

Para BLOQUEAR a tu rival, pulsa el BOTÓN DE DISPARO R.

Para RECHAZAR A UN RIVAL QUE TE TIENE BLOQUEADO, mantén pulsado el BOTÓN DE DISPARO R y dale un toque al BOTÓN Y.

Para romper el bloqueo de tu rival cuando te tiene cogido por la cabeza, pulsa el BOTÓN B para darle una patada o experimenta con los movimientos inversos utilizando una de las siguientes combinaciones de botones: (a) Parte SUPERIOR, INFERIOR, INFERIOR del mando direccional, SUPER PATADA, o (b) ALEJARSE, ACERCARSE, ACERCARSE y SUPERPUÑETAZO. Los movimientos finales serán distintos de unos luchadores a otros, ¡y éstos no son los únicos movimientos posibles! ¡Durante la competición, puedes hacer el experimento de descubrir todos los movimientos posibles!

Para QUITARTE DE EN MEDIO cuando te han tirado a la lona, pulsa la parte SUPERIOR o la INFERIOR del mando direccional.

## ¡MEJORA TU ATAQUE!

### ¡DOMINA EL AIRE!

¿Quieres lanzar un ataque desde lo alto de un poste de esquina? ¡Adelante! Avanza hacia la esquina izquierda o la derecha del fondo del ring y luego pulsa la parte SUPERIOR/DERECHA o la SUPERIOR/IZQUIERDA del mando direccional para trepar a los postes de las esquinas del fondo. ¡Luego pulsa el botón correspondiente a cualquiera de los movimientos para lanzarte sobre el ring!

### ¡SALTE DEL RING!

¡Adelante, vence a tu rival en el suelo firme...! ¡Pero vuelve al ring antes de quedarte sin energía o serás descalificado y perderás el combate!

### MOVIMIENTOS COMBINADOS

¡Experimenta hasta encontrar los movimientos combinados particulares de tu luchador! Cuando logres un movimiento combinado aparecerá el contador de combos en la pantalla indicándote que alguien ha recibido una paliza!

### SEGUNDO ALIENTO

Si te encuentras atrapado en el último asalto pero tu contador de combos está iluminado, intenta obtener un segundo aliento pulsando los botones frenéticamente.

### PERO ESPERA... ¡AÚN HAY MÁS!

McMAHON: "Mira, si de verdad quieres desencadenar un auténtico ataque contra tu rival..."

LAWLER: "¡Cállate, McMahon!"

McMAHON: "... experimenta con diversas combinaciones de botones..."

LAWLER: "¡No hace falta que se enteren de eso, McMahon!"

McMAHON: "...como pulsar dos veces la parte del MANDO DIRECCIONAL correspondiente a la dirección de tu rival..."

LAWLER: "Pero tío, ¡no me puedo creer que se lo estés contando!"

McMAHON: "...o pulsar ALEJARSE."

LAWLER: "Muy bien, ¡ya vale! ¡Ya es SUFICIENTE!"

## SUPERESTRELLAS DE WRESTLEMANIA\*: THE ARCADE GAME

NOTA: Los movimientos que aparecen a continuación parten de una situación en la que tu rival se encuentra a tu derecha. Para realizar un movimiento en la dirección opuesta, invierte las instrucciones

23

**P** = Botón de puñetazo

**SP** = Superpuñetazo

**K** = Patada

**SK** = Superpatada



"¡Eh, tío, ponte allí!  
¡Vamos a movernos un  
'poquito'! ¡Eh! ¿qué te  
pasa, no te fías de mí?"



¡MOVIMIENTO MORTAL DE LA  
W WRESTLEMANIA\*: THE  
ARCADE GAME! Descubre cómo  
machacar a tu rival con el  
brazo zumbador!

### MOVIMIENTOS FAVORITOS:

BOFETADA EN LA OREJA: ↓ ↘ → **P**

MARTILLO FELIZ: → → **SK**


SUPERCUELQUE: Correr **P** o **SP**


CADERAZO: ← ← **P**

GOLPE DE CABEZA: Sujetar cabeza, ↓ ↓ **SK**



BRET  
HITMAN  
HART

"¡En la , no hay más que  
un maestro de la ejecución,  
y ese soy yo, the 'Hit Man'  
(el golpeador)!"

¡MOVIMIENTO MORTAL  
DE LA  WRESTLEMANIA\*:  
THE ARCADE GAME!  
¡Descubre cómo hacerles  
llorar de rodillas con  
el tirador certero!



### MOVIMIENTOS FAVORITOS:

BARRIDA DE OJO: ↓ ↘ → **P**

GANCHO RODANTE: ↓ ↘ → **SP**

ARRASTRE DE BRAZO: ← ← **P**

BULLDOG: Sujetar cabeza, ↓ ↓ **SK**

CUELQUE VOLANTE: Correr, **P** o **SP**

24



# LEX LUGER

“¡Nadie en la **W** reúne mi perfecta combinación de cerebro y fuerza bruta!”

**¡MOVIMIENTO MORTAL DE LA **W** WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME!**  
¡Descubre cómo machacar a tu oponente con un mazo medieval!



### MOVIMIENTOS FAVORITOS:

CODAZO DESLIZANTE: → → **P**

GOLPE DE MANO DE DOBLE EJE: Cuando estés cerca de tu rival, **SP**

VOLTEO VERTICAL: Head hold, → → **SP**

REBEL RACK: Salta sobre su cabeza, ↑ **SK**

CADERAZO: ← ← **P**



# Shawn Michaels

“¡Echadle una ojeada a lo mejor, tíos, será un honor y un privilegio para vosotros verme pelear!”



**¡MOVIMIENTO MORTAL DE LA **W** WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME!**  
¡Descubre cómo aterrorizar a tu rival con el Frankensteiner!”

### MOVIMIENTOS FAVORITOS:

ZANCADILLA PIERNA DELANTERA: → → **K**

VUELO AL ATARDECER: Correr, **SP**

SACUDIDA: ← ← **P**

PATADA VELOZ: ↓ ↓ → **K**

BACK KICK: ← ← **SK**



# RAZOR RAMON

“¿Crees que podrás con este pedazo de macho, gringo? ¡Inténtalo, chico!”



**¡MOVIMIENTO MORTAL DE LA **W** WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME!**  
¡Descubre cómo sacudir a tu rival como a una alfombra!

### MOVIMIENTOS FAVORITOS:

GANCHO: Sujetar cabeza, ↓ **SP**

FILO DE CUCHILLA: Sujetar cabeza, → → **SP**

MARTINETE: Sujetar cabeza, ↓ ↓ **SK**

CADERAZO: Sujetar cabeza: ← ← **P**

REBANADA DE CUCHILLA: Sujetar cabeza, ↑ o ↓ **P**



# UNDERTAKER

“¡Mi victoria será tu funeral!”

**¡MOVIMIENTO MORTAL DE LA **W** WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME!**  
¡Descubre cómo arrojar demonios de castigo sobre tus rivales!



### MOVIMIENTOS FAVORITOS:

PESADILLA DE CRUJIDOS: ← ← **P**

SUPERGANCHO: Sujetar cabeza, ↓ **SP**

TOMBSTONE SLAM: → → **SK**

ROMPE CUELLOS: Mantén pulsada **P** 3 segs., suéltala

PATADA CON CAÍDA: Correr, **K** o **SK**

# PREPARATI AD ANDARE SUL RING

## CARICAMENTO

1. Controlla che l'interruttore sia spento.  
2. Inserisci la cartuccia di gioco **W** WrestleMania: The Arcade Game come descritto nel manuale d'istruzioni del SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

3. Accendi l'interruttore.

Quando vedrai la videata **W** WrestleMania: The Arcade Game premi il pulsante **START**. Vedrai quindi la videata **Wrestler Select** (selezione del lottatore), che potrai utilizzare per scegliere un lottatore e/o impostare le opzioni del gioco. Se desideri giocare una partita a due giocatori, controlla che siano state collegate ambedue le pulsantiere.



## IMPOSTAZIONE DELLE OPZIONI

Per impostare le opzioni, evidenzia la casella Options (opzioni) con la **PULSANTE DIREZIONALE**, quindi premi un simbolo qualsiasi: apparirà la videata delle opzioni. Premi la pulsante direzionale **SU** o **GIÙ** per evidenziare un'opzione, e **SINISTRA** o **DESTRA** per passare all'impostazione desiderata. Una volta terminato, premi un simbolo qualsiasi per ritornare alla videata per la selezione del lottatore.



## DIFFICULTÀ (DIFFICOLTÀ)

Imposta la difficoltà di gioco, che può andare da **Very Easy** (facilissimo) fino a **Very Hard** (Molto difficile).

## LIFE (VITA)

Decidi il numero delle vite sull'indicatore d'energia, da 10% fino a 100%.

## MUSIC (MUSICA)

Scegli di giocare con la **ON** (ACCESA) o **OFF** (SPENTA).

# SCelta DEI LOTTATORI

Premi il **PULSANTE DIREZIONALE SU** o **GIÙ** per spostare il cursore sul tuo lottatore preferito. Una volta selezionato il lottatore, premi un pulsante e entra nell'allegro caos del **W** WrestleMania: The Arcade Game! Se giochi assieme ad un amico, il computer ti chiederà, dopo che entrambi avete scelto i lottatori, di scegliere tra un incontro testa a testa (head-to head) o una gara a staffetta (cooperative tag team contest). Se giochi da solo, il computer sceglierà automaticamente i tuoi avversari. Ti si chiederà anche se vuoi gareggiare per il titolo **Mondiale** (World) o **Intercontinentale** (Intercontinental). Pondera bene: in ogni caso ci sono delle insidie ad attenderti!

## GIOCHI AD UN GIOCATORE

**Titolo Intercontinentale:** Innanzitutto combatti 4 incontri uno contro uno e poi affronta l'estenuante serie di incontri uno contro due che culminano in un incontro selvaggio uno contro tre! Vincili tutti e diventerai il campione Intercontinentale dei pesi massimi!

**Titolo Mondiale:** Combatterei in incontri con handicap due contro uno, affrontando tutti gli altri lottatori e poi gareggerai in una serie di incontri tre contro uno contro tutti gli altri sei lottatori! Trionfa nell'incontro finale **Royal Rumble** e diventa il campione del mondo dei pesi massimi!

## GIOCHI A DUE GIOCATORI

**Testa a testa (head to head):** tu e un tuo avversario combatterete un incontro al meglio delle tre cadute!  
**Cooperazione (cooperative):** tu ed il tuo partner lotterete incontri due contro uno con tutti i più grandi atleti del **W** WrestleMania: The Arcade Game, compresi voi stessi. Una volta sconfitto uno degli avversari, un altro sale sul ring per colpire voi due. Una volta sconfitti tutti e gli avversari, sarete incoronati quali **Campioni Mondiali** della gara a staffetta! Adesso ti toccherà vedertela con il tuo partner, per vedere chi è il migliore!

# UNO SGUARDO ALL'ARENA

Una veduta del ring sul quale ha luogo tutta l'azione del **W** WrestleMania: The Arcade Game!

**INDICATORE DELL'ENERGIA DEL GIOCATORE 1**

**ALLARME DELLE MOSSE COMBinate**



**TIMER**

**INDICATORE DELL'ENERGIA DEL GIOCATORE 2**

**BARRA DI RECUPERO**

## INDICATORE DELL'ENERGIA DEL GIOCATORE 1 (ENERGY METER)

Visualizza l'energia rimanente del giocatore 1. L'energia diminuisce man mano che subisci i colpi e, una volta esaurita, ti troverai a tappeto.

## INDICATORE DELL'ENERGIA DEL GIOCATORE 2

Come per giocatore 1.

## TIMER

I round durano 99 secondi, dopo di che l'incontro è concluso. Il vincitore del match sarà chi ha conservato più energia.

## BARRA DI RECUPERO

Questo indicatore appare ogniqualvolta vieni veramente abbattuto o sei alle corde. Accelera il tuo recupero premendo subito un pulsante qualsiasi.

## ALLARME DELLE MOSSE COMBinate

Importante: Quando questo allarme è attivato, il che accade dopo che hai eseguito con successo certe mosse, sarai in grado di piazzare spettacolari mosse combinate!

# AZIONI ESSENZIALI DI DIFESA E DI ATTACCO

**IMPORTANTE:** questi sono degli allestimenti predefiniti. Potrai cambiarli sulla videata a scomparsa delle Opzioni.



# ATTACCO

**SPOSTARTI SUL RING**

**CORRERE**

**SUPER PUGNO**

**SUPER CALCIO**

**PRENDERE A CALCI**

**DARE PUGNI**



Per **SPOSTARTI SUL RING**, usa la **PULSANTE DIREZIONALE**.

Per **CORRERE** da un punto all'altro del ring e rimbalzare dalle corde, premi i pulsanti **Y** e **B**.

Per **DARE PUGNI** al tuo avversario, premi il **PULSANTE Y**. Per tirare un **SUPER PUGNO**, premi il **PULSANTE X**.

Per **PRENDERE A CALCI** un avversario, premi il **PULSANTE B**.

Per sganciare un SUPER CALCIO premi il PULSANTE A. Alcuni lottatori possono TIRARE SU gli avversari premendo PULSANTE X + A.  
 Alcuni lottatori possono piazzare un UPPERCUT effettuando prima una PRESA PER LA TESTA e quindi premendo il pulsante direzionale GIÙ + PULSANTE X.  
 Per LANCIARE UN AVVERSARIO VERSO LE CORDE, prima avvicinati e quindi premi INDIETRO, INDIETRO, PULSANTE X.  
 Blocca il nemico con una PRESA PER LA TESTA premendo AVANTI, AVANTI, PULSANTE X.  
 Per TIRARE GIÙ gli avversari, premi INDIETRO, INDIETRO, PULSANTE Y.

## DIFESA

Per BLOCCARE un avversario, premi il PULSANTE DESTRO.  
 Per SPINGERE VIA UN AVVERSARIO BLOCCATO, tieni premuto il PULSANTE DESTRO e premi il PULSANTE Y.  
 Per liberarti dalla presa di un avversario, quando ti ha preso per la testa, premi il PULSANTE B per dargli calci o prova le mosse di inversione utilizzando una delle seguenti combinazioni di pulsanti: a) SU, GIÙ, GIÙ, SUPERCALCIO o b) INDIETRO, AVANTI, AVANTI E SUPERPUGNO. Le mosse che ne risulteranno saranno diverse da lottatore a lottatore e queste non sono le sole mosse disponibili! Durante la gara prova a scoprire tutte le mosse disponibili!  
 Per ROTOLARE VIA quando sei stato fatto cadere sul tappeto, premi la PULSANTE DIREZIONALE SU o GIÙ.

## POTENZIARE GLI ATTACCHI

### ATTACCO AEREO!

Vuoi lanciare un attacco dal tirante a vite in alto? Provaci! Spostati verso l'angolo in alto a sinistra o in alto a destra del ring e quindi premi la PULSANTE DIREZIONALE SU/DESTRA o SU/SINISTRA per salire sul tirante a vite in alto! Quindi premi un pulsante per le mosse per elevarti sopra il ring!

### USCIRE DAL RING!

E allora vai e combatti l'avversario sul pavimento dell'arena...ma ritorna sul ring prima che la tua energia finisca o altrimenti verrai squalificato e perderai l'incontro!

### MOVIMENTI COMBINATI

Prova a vedere quali sono le particolari combinazioni del TUO lottatore! Quando si effettua un colpo combinato, il contatore delle combinazioni appare sullo schermo, facendoti sapere che qualcuno ha appena subito un duro colpo!

### RIPRENDERSI

Se vieni inchiodato alla ripresa finale ma il tuo contatore delle combinazioni è ancora acceso, riprenditi premendo freneticamente i pulsanti.

### MA ASPETTA UN ATTIMO...C'È DELL'ALTRO!

McMAHON: "Adesso, se vuoi veramente sferzare un attacco contro il tuo nemico..."

LAWLER: "Stai zitto, McMahon!"

McMAHON: "...allora prova con varie combinazioni di pulsanti..."

LAWLER: "Non c'è bisogno che lo sappiano, McMahon!"

McMAHON: "...come premere due volte la PULSANTE DIREZIONALE nella direzione del tuo avversario, allora..."

LAWLER: "Oh, andiamo, non ci posso credere!"

McMAHON: "...oppure premi INDIETRO..."

LAWLER: "Va bene, adesso basta! BASTA!"

## LE SUPERSTAR DEL WRESTLEMANIA\*: THE ARCADE GAME

IMPORTANTE: Le mosse che seguono presumono che il tuo avversario sia sulla destra. Per effettuare una mosse nella direzione opposta, inverti il movimento.

**P** = Pulsante per il Pugno

**K** = Calcio

**SP** = Super Pugno

**SK** = Super Calcio



**"Ehi, amico!  
Stringiamoci la mano!  
Ehi, che ti succede,  
non ti fidi di me?!"**



**IL CAOS DEL  WRESTLEMANIA\*: THE ARCADE GAME!** Cerca di capire come far vibrare il tuo avversario con un fulminatore!

### ALCUNE MOSSE FAVORITE:

PACCA ALL'ORECCHIO: ↓ ↘ → **P**

FELICE MARTELLO: → → **SK**


SUPER APPESA ALLE CORDE: Corri, **P** o **SP**


FIANCATA: ← ← **P**

SBATTUTA DI TESTA: Presa per la testa, ↓ ↓ **SK**



**BRET  
HIT MAN  
HART**

**"Nel , c'è solo uno che rappresenta la perfezione di esecuzione: io, the 'Hit Man' (il killer)!"**

**IL CAOS DEL  WRESTLEMANIA\*: THE ARCADE GAME!** Scopri come fargli gridare "Mi arrendo" con il tiratore scelto!



### ALCUNE MOSSE FAVORITE:

CAVA OCCHIO: ↓ ↘ → **P**

UPPERCUT ROLLANTE: ↓ ↘ → **SP**

TIRA BRACCIO: ← ← **P**

BULLDOG: presa per la testa, ↓ ↓ **SK**

APPESA ALLE CORDE VOLANTE: Corri, **P** o **SP**



# LEX LUGER

**"Nessuno nel **W** può eguagliare la mia combinazione perfetta di mente e pura potenza!"**

**IL CAOS DEL **W** WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME!** *Pensa a come fare a pezzi il tuo avversario con una mazza medievale!*

### ALCUNE MOSSE FAVORITE:

GOMITATA SCORREVOLE: → → ○

DOPPIA SCUDISIATA:

Quando sei vicino all'avversario, ○

SUPLEX VERTICALE: Presa per la testa, → → ○

ATTACCO RIBELLE: Alza al di sopra della testa, ↑ ○

FIANCATA: ← ← ○



# RAZOR RAMON

**"Pensi di riuscire a sostenere questa super virilità? Provaci, chico!"**

**IL CAOS DEL **W** WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME!** *Scopri come fare a sbattere il tuo avversario come un tappeto!*

### ALCUNE MOSSE FAVORITE:

UPPERCUT: Presa per la testa, ↓ ○

FILLO DEL RASOIO: Presa per la testa, → → ○

BATTIPALO: Presa per la testa, ↓ ↓ ○

FIANCATA: Presa per la testa: ← ← ○

COLPO DI RASOIO: Presa per la testa, ↑ ○ ↓ ○



# Shawn Michaels

**"Ammirate il migliore, gente: è un vostro privilegio, e piacere, guardarmi mentre faccio del wrestling!"**

**IL CAOS DEL **W** WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME!** *Scopri come fare inorridire il tuo avversario con il "Frankensteiner"!*

### ALCUNE MOSSE FAVORITE:

SGAMBETTO PER LA GAMBA FRONTALE: → → ○

COLPO DEL TRAMONTO: Corri, ○

SBATTUTA: ← ← ○

CALCIO VELOCE: ↓ ↓ → ○

BACK KICK: ← ← ○



# UNDERTAKER

**"La mia vittoria sarà il tuo funerale!"**

**IL CAOS DEL **W** WRESTLEMANIA: THE ARCADE GAME!** *Scopri come scagliare demoni punitivi contro i tuoi avversari!*

### ALCUNE MOSSE FAVORITE:

FALCIATA: ← ← ○

SUPER UPPERCUT: Presa per la testa, ↓ ○

COLPO TOMBALE: → → ○

SPEZZA COLLO: Tieni premuto ○ per 3 secondi, rilascia

SCALCIATA: Corri, ○ ○ ○



# MAAK JE KLAAR OM DE RING IN TE GAAN

## LADEN:

1. Kijk of de stroomschakelaar op OFF (UIT) staat.
2. Zet het **W** WrestleMania: The Arcade Game. Game Pak in het **SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™**, volg hierbij de aanwijzingen in de bijgeleverde handleiding. Indien je van plan bent om met z'n tweeën te spelen, moet je nu twee controllers aansluiten.
3. Zet de stroomschakelaar op ON (AAN).

Wanneer het titelscherm van **W** WrestleMania: The Arcade Game verschijnt, druk je op de **START TOETS**, om het **Wrestler Select** scherm op te roepen, daar kun je je worstelaar kiezen en/of de spelopties instellen.

## DE OPTIES INSTELLEN

Voor het instellen van de opties, licht je eerst met de **CONTROLEPAD** het optievenster uit, dan druk je op een symbool toets. Het optiescherm verschijnt. Druk **BOVEN** of **ONDER** om een optie uit te lichten en **LINKS** of **RECHTS** om naar de gewenste instelling te schakelen. Wanneer je klaar bent, druk je op een symbool toets om naar het **Wrestler Select** scherm terug te keren.

## DIFFICULTY

De moeilijkheidsgraad van het spel kan om te beginnen op **Very Easy** (heel makkelijk) ingesteld worden en loopt op tot **Very Hard** (heel moeilijk).

## LIFE

Daag jezelf uit en vul je energiemeter met een hoeveelheid leven van 10% tot 100%.

## MUSIC

Kies of je met de muziek **AAN** of **UIT** wil spelen.

# DE WORSTELAARS KIEZEN

Druk **BOVEN** of **ONDER** op de **CONTROLEPAD** om de cursor naar je favoriete worstelaar te verzetten. Als je je worstelaar eenmaal geselecteerd hebt, druk je op een toets om te beginnen aan het gooi- en smijtwerk van **W** WrestleMania: The Arcade Game!

Als je met z'n tweeën speelt, vraagt de computer nadat jullie je worstelaars gekozen hebben, of je een één tegen één partij, of een samenwerkende tag team partij wil spelen.

Als je alleen speelt, kiest de computer je tegenstanders automatisch. Verder wordt je gevraagd of je aan de **Intercontinental-** of de **Wereldkampioenschappen** wil meedoen.

Kies verstandig: in beide gevallen wacht je een enorme uitdaging!

## WEDSTRIJDEN VOOR ÉÉN SPELER

Het **Intercontinentale Kampioenschap**: Eerst worstel je in vier één tegen één partijen, dan in een afmattende serie gevaarlijke één tegen twee partijen, die z'n hoogtepunt bereikt in een meedogenloze één tegen drie partij! Als je al die partijen wint, ben je de **Intercontinental kampioen** zwaargewicht!

Het **Wereldkampioenschap van de Wrestling Federation**: Je worstelt twee tegen één partijen op handicap tegen alle andere worstelaars, dan doe je mee aan een serie drie tegen één partijen tegen alle zes worstelaars! Als je dan in de laatste wedstrijd van de **Royal Rumble** triomfeert, ben je wereldkampioen zwaargewicht van de **Wrestling Federation**!

## WEDSTRIJDEN VOOR TWEE SPELERS

Een tegen één: Jij en je tegenstander vechten het uit in drie partijen, waarin met een schouderlegging gewonnen/verloren wordt. De eerste worstelaar die twee partijen wint is de winnaar!

Samenwerkend: Jij en je partner worstelen twee tegen twee tegen speciale super versies van alle grote atleten in de **W** WrestleMania: The Arcade Game - daar horen jullie zelf ook bij! Als één van de tegenstanders verslagen is, komt er een andere de ring in om het tegen jullie tweeën op te nemen! Als alle worstelaars verslagen zijn, worden jullie uitgeroepen tot wereldkampioen **Tag Team**! Nu hoef je het alleen nog maar met je partner uit te vechten om te zien wie de beste van de besten is!



# EEN KIJKJE IN DE ARENA

Hier zie je de ring, waarin alle actie van de **W** WrestleMania: The Arcade Game zich afspeelt!

DE  
ENERGIEMETER  
VAN SPELER 1

COMBOBEWEGINGEN  
METER



DE TIJDKLOK

DE  
ENERGIEMETER  
VAN SPELER 2

DE RECOVERY  
METER

## DE ENERGIEMETER VAN SPELER EEN

Hier kun je aflezen hoeveel energie speler één nog over heeft. Naarmate hij geraakt wordt gaat de energiemeter achteruit. Wanneer de energiemeter leeg is, ligt de speler uitgeput op de mat.

## DE ENERGIEMETER VAN SPELER TWEE

Net als bij speler een.

## DE TIJDKLOK

De rondes duren 99 seconden, waarna de partij afgelopen is. De winnaar is de worstelaar die de meeste energie over heeft.

## DE RECOVERY METER

Deze meter verschijnt wanneer je doodop bent, of in de touwen hangt. Je kunt je herstellen door snel op een toets te drukken.

## COMBOBEWEGINGEN ALERT

Noot: Wanneer combobewegingen alert geactiveerd wordt (nadat je met succes bepaalde bewegingen uitgevoerd hebt), is de tijd aangebroken om een nummertje spectaculaire combo's weg te geven!

# DE GRONDBEGINSELEN VAN DE AANVAL EN DE VERDEDIGING

Wag het niet om de **W** WrestleMania: The Arcade Game! ring in te klimmen, zonder dat je de grondbeginsele van de aanval en de verdediging kent!



## DE AANVAL:

**IN DE RING RONDLOPEN**: Gebruik de **CONTROLEPAD**.

Van de ene kant van de ring naar de andere **RENNEN** en van de touwen terugveren: Druk op de **TOETSEN Y + B**.

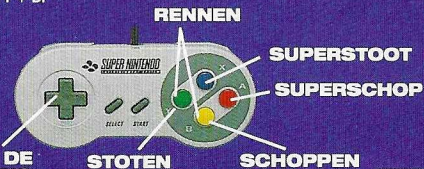
Je tegenstander **STOTEN**: Druk op **TOETS Y**.

Een **SUPERSTOOT** geven: Druk op **TOETS X**.

Je tegenstander **SCHOPPEN**: Druk op **TOETS B**.

Een **SUPERSCHOP** geven: Druk op de **TOETS A**.

Enkele worstelaars kunnen een tegenstander **OPTILLEN** door op de **TOETSEN X + A** te drukken.



Sommige worstelaars kunnen een UPPERCUT geven, door eerst hun tegenstander in de HOOFDGREEP te nemen, en dan op OMLAAG + TOETS X te drukken. JE TEGENSTANDER IN DE TOUWEN GOOIEN: Ga dicht bij hem staan, druk dan op ACHTERUIT, ACHTERUIT, TOETS X. Neem je tegenstander in de HOOFDGREEP door op VOORUIT, VOORUIT, TOETS X te drukken. Je tegenstander NEERLEGGEN: Druk op ACHTERUIT, ACHTERUIT, TOETS Y.

## DE VERDEDIGING:

Een tegenstander blokkeren: Druk op de TOETS RECHTSBOVEN.

Een GEBLOKKEERDE TEGENSTANDER WEGDUWEN: Hou de TOETS RECHTSBOVEN ingedrukt en druk op TOETS Y.

De greep van je tegenstander doorbreken, wanneer hij je in de hoofdgreep heeft: Druk op TOETS B om hem te schoppen, of experimenteer met omkeerbewegingen door één van de volgende toetsencombinaties te gebruiken: (a) OMHOOG, OMLAAG, SUPERSCHOP, of (b) ACHTERUIT, VOORUIT, VOORUIT EN SUPERSTOOT. Bij elke worstelaar zijn de resulterende bewegingen weer anders - dit zijn trouwens niet de enige kunstgrepen waarover je kunt beschikken! Experimenteer terwijl je bezig bent en ontdek alle kunstgrepen die er zijn!

UIT DE WEG ROLLEN wanneer je op de mat geworpen bent: Druk OMHOOG of OMLAAG op de CONTROLEPAD.

## DE AANVAL OPVOEREN!

### ZOEK HET IN DE LUCHT!

Wil je een aanval uitvoeren vanaf de bovenste spanschroef? Doe het maar! Ga naar de bovenste linker- of rechter hoek van de ring, gebruik dan OMHOOG/RECHTS of OMHOOG/LINKS op de CONTROLEPAD om naar de bovenste spanschroef te klimmen! Druk dan op een bewegingstoets en zweef boven de ring!

### ZET DE STRIJD BUITEN DE RING VOORT!

Ga je gang en worstel met je tegenstander op de vloer van de arena ... maar zorg ervoor dat je terug in de ring bent voordat je energie op is, anders word je gediskwalificeerd en verlies je de wedstrijd!

### COMBINATIEBEWEGINGEN

Experimenteer om te ontdekken welke combinaties JOUW worstelaar kan uitvoeren! Wanneer er een combo gemaakt wordt, verschijnt de combo teller op het scherm, om aan te tonen dat er iemand is die net een pak ransel gekregen heeft!

### WEER OP ADEM KOMEN

Als je in de laatste ronde met je schouders op de mat gedrukt wordt, maar je combometer is verlicht, krijg je weer nieuwe energie door verwoed op toetsen te drukken.

### MAAR WACHT'ES EVEN ... ER IS NOG MEER!

McMAHON: "Nou, als je werkelijk een aanval op je vijand wil uitvoeren..."

LAWLER: "Hou je kop, McMahon!"

McMAHON: "...experimenteer dan met de diverse toetsencombinaties..."

LAWLER: "Dat hoeven ze niet te weten, McMahon!"

McMAHON: "...zoals de CONTROLEPAD twee keer indrukken in de richting van je tegenstander, dan..."

LAWLER: "Oh ja, ik geloof m'n oren niet!"

McMAHON: "... of druk op ACHTERUIT..."

LAWLER: "Goed, dat is genoeg GENOEG!"

## DE SUPERSTERREN IN WRESTLEMANIA\*: THE ARCADE GAME!

NOOT: Bij de hier volgende bewegingen wordt ervan uitgegaan dat je tegenstander rechts van je staat, voer de beweging in de tegenovergestelde richting uit, als je tegenstander links van je staat.

**P** = Punch (stoot) toets

**SP** = Super Punch (Superstoot)

**K** = Kick (schoppen)

**SK** = Super Kick (Superschop)



**"Geef me de hand, vriend! Laten we vrienden zijn! Hé, wat is dat nou - vertrouwen je me niet?"**



**W WRESTLEMANIA\*: THE ARCADE GAME GOOI- EN SMIJTWERK! Zoek maar es uit hoe je je tegenstander een schok met de joy zoemer kunt geven!**

### ENKELE VAN ZIJN FAVORIETE KUNSTGREPEN:

EEN KLAP OM DE OREN: ↓ ↘ → **P**

HAPPY HAMMER: → → **SK**

SUPER CLOTHESLINE: Ren, **P** of **SP**

HEUPWORP: ← ← **P**

HEAD SLAM: Hoofdgreep, ↓ ↓ **SK**



**BRET  
HIT MAN  
HART**

**"In de  is er maar één die excellent is in het executeren en dat ben ik, de 'Hit Man'!"**

**W WRESTLEMANIA\*: THE ARCADE GAME GOOI- EN SMIJTWERK! Zoek maar es uit hoe je die kleintjes met de Sharpshooter "Uncle" ("Oom") kunt laten roepen!**



### ENKELE VAN ZIJN FAVORIETE KUNSTGREPEN:

EYE RAKE: ↓ ↘ → **P**

ROLLENDE UPPERCUT: ↓ ↘ → **SP**

ARM DRAG: ← ← **P**

BULLDOG: Hoofdgreep, ↓ ↓ **SK**

VLIEGENDE CLOTHESLINE: Ren, **P** of **SP**



**LEX LUGER**

"Niemand in de **W** kan mijn totaal pakket aan hersens en zuivere kracht evenaren!"

**W** **WRESTLEMANIA**: THE ARCADE GAME GOOI- EN SMIJTWERK! Zoek maar es uit hoe je je tegenstander met een middeleeuwse strijdnokts kan verslaan!



**ENKELE VAN ZIJN FAVORIETE KUNSTGREPEN:**

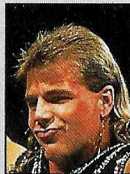
SLIDING ELBOW: → → **P**

DUBBELE KLAP MET HANDVAT VAN BIJL: Wanneer naast tegenstander, **SP**

VERTICAL SUPLEX: Hoofdgreep, → → **SP**

REBEL RACK: Til boven het hoofd, ↑ **SK**

HEUPWORP: ← ← **P**



*Shawn Michaels*

"Kijk maar eens naar de beste van alle worstelaars mensen -het is u een voorrecht en een vreugde om mij te zien worstelen!"



**W** **WRESTLEMANIA**: THE ARCADE GAME GOOI- EN SMIJTWERK! Zoek maar es uit hoe je je tegenstander met de Frankensteiner de stuipen op het lijf kunt jagen!

**ENKELE VAN ZIJN FAVORIETE KUNSTGREPEN:**

FRONT LEG TRIP: → → **K**

SUNSET FLIP: Ren, **SP**

BODYSLAM: ← ← **P**

SPEED KICK: ↓ ↓ → **K**

BACK KICK: ← ← **SK**



**RAZOR RAMON**

"Dus jij denkt dat je deze machismo wel aan kunt? Probeer het maar eens chico!"



**W** **WRESTLEMANIA**: THE ARCADE GAME GOOI- EN SMIJTWERK! Zoek maar es uit hoe je je tegenstander als een kledje kan schudden!

**ENKELE VAN ZIJN FAVORIETE KUNSTGREPEN:**

UPPERCUT: Hoofdgreep, ↓ **SP**

RAZOR'S EDGE: Hoofdgreep, → → **SP**

PILEDRIVER: Hoofdgreep ↓ ↓ **SK**

HEUPWORP: ← ← **P**

RAZOR SWIPE: Hoofdgreep, ↑ of ↓ **P**



**UNDERTAKER**

"Mijn overwinning betekent jouw begrafenis!"

**W** **WRESTLEMANIA**: THE ARCADE GAME GOOI- EN SMIJTWERK! Zoek maar es uit hoe je hoe je afstraffende demonen naar je tegenstander kan smijten!



**ENKELE VAN ZIJN FAVORIETE KUNSTGREPEN:**

SNAP MARE: ← ← **P**

SUPPER UPPERCUT: Hoofdgreep, ↓ **SP**

GRAFSTEEN SLAM: → → **SK**

NECK BENDER: **P** 3 seconden ingedrukt houden, dan loslaten

DROPKICK: Ren, **K** of **SK**