



SPIELANLEITUNG
MANUAL DE
INSTRUCCIONES

AKkaim[®]
entertainment inc
Masters of the Game[™]

Licensed by Nintendo
for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM[™]

WRESTLEMANIA[®]

Con Hulk Hogan[™]
y otras
Superestrellas de WWF[™]



NES-HN-ESP ①

You've always dreamed of getting in the ring with one of the WWF greats. Like Hulk Hogan, Andre the Giant, Macho Man, and the rest. So get ready to pump yourself up. 'Cause that's exactly what you're about to do!

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™



This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™

Nintendo® and Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo.
Developed and programmed by Rare Coin-It, Inc.



SIND SIE BEREIT?

Es handelt sich um die größten, kräftigsten und schwersten Catcher aller Zeiten. Die sensationellsten und umwerfendsten Ringer, die je einen WWF-Ring bestiegen haben.

Und Sie koennen jetzt alle herausfordern!

Benutzen Sie Ihre Ellenbogen, schlagen Sie mit Ihren Faeusten, treten Sie mit aller Kraft zu! Oder benutzen Sie Ihren Kopf – im wahrsten Sinn des Wortes.

Denn bei WWF-Wrestlemania ist alles erlaubt!

Bis zu 6 Mitspieler koennen sich an diesem Spiel beteiligen oder gegen den Computer einen echten Wettbewerb auf Profiniveau durchspielen. Egal wie Sie spielen oder wer im Ring ist, eines ist sicher: Einer wird beim Bodyslam auf der falschen Seite stehen. Passen Sie auf, daß nicht Sie derjenige sind.

SICH FUER DEN RING BEREITMACHEN

START: Druecken Sie auf die Start-Taste.

AUSWAHL VON SPIELERZAHL/SPIELFORM

WWF-Wrestlemania besitzt acht verschiedene Spielformen. Bis zu 6 Spieler koennen – einer gegen einen – im Ring antreten. Sie koennen aus zwei unterschiedlichen Wettbewerben waehlen: Standard oder Turnier.

AUSWAHL VON SPIELERZAHL/SPIELFORM – Druecken Sie die Taste SELECT solange, bis die Pfeile auf der Grafik auf die gewuenschte Spielerzahl und die gewuenschte Spielform deuten. Druecken Sie anschliessend die Taste START. Jetzt koennen Sie die Namen fuer die einzelnen Spieler eingeben.

1 - Spieler Standard

In dieser Version waehlen Sie aus,

welcher Ringer Sie sein wollen und gegen welchen Sie antreten moechten. Dann ringen Sie in einem zeitlich nicht begrenzten Wettkampf solange miteinander, bis einer von Ihnen am Boden liegt und ein klarer Sieger ermittelt ist.



1 - Spieler Turnier

In dieser Version waehlen Sie zunaechst Ihren Ringer aus. Dann ringen Sie mit allen anderen Catchern nacheinander in zeitlich begrenzten Kaempfen und zwar in folgender Reihenfolge:

Ted "Million-Dollar-Man" Di Biase
Bam Bam Bigelow
Honky Tonk Man
Randy "Macho Man" Savage

André the Giant
Hulk Hogan

Gewinnen Sie den Kampf, indem Sie Ihren Gegner lange genug am Boden halten, treten Sie gegen den naechsten Ringer auf obiger Liste an.
Ist der Kampf unentschieden, gibt es einen weiteren Kampf gegen den gleichen Gegner (unentschieden ist ein Kampf, der drei Minuten gedauert hat, ohne daß es einen eindeutigen Sieger gibt). Sie bestreiten solange immer neue Kaempfe gegen denselben Gegner, bis einer der beiden Ringer auf dem Boden bleibt und es einen eindeutigen Sieger gibt.

Verlieren Sie einen Kampf, ist das Spiel zu Ende.

Besiegen Sie alle 5 Maenner, mit denen Sie ringen, so haben Sie den WWF-Meisterschaftsguertel gewonnen.

2 - Spieler Standard

In dieser Version waehlen zunaechst zwei Spieler jeaus, welcher Ringer sie sein wollen. Dann betreten Sie den

Ring zu einem zeitlich unbegrenzten Mann-gegen-Mann-Wettkampf. Dieser ist zu Ende, wenn einer der beiden am Boden liegt und nicht wieder hochkommt.

Sie koennen sogar, um es ein bißchen spannender zu machen, beide den gleichen Ringer waehlen. Lassen Sie Hulk gegen Hulk antreten!

Das ist die absolut beste Form, die Faehigkeiten der Spieler gegeneinander zu messen.

HINWEIS: Nur in dieser Version koennen zwei Spieler den gleichen Ringer waehlen (2-Spieler Standard).

2 - Spieler Turnier

In diesem harten Kampf, wo nur Kraft und Durchhaltevermoegen zaehlt, waehlen beide Spieler einen Ringer aus. Diesen Kaempfer kontrolliert man dann durch das ganze Turnier hindurch. Jeder von Ihnen trifft auf den anderen insgesamt fuenf mal, in einem aufregenden, 15 Wettkaempfe

umfassenden Turnier.

Alle Ringer, die nicht von einem Spieler gewaehlt wurden, sind unter Kontrolle des Computers. Daher koennen Sie, wenn zwei Computer-ringer dran sind, entscheiden, ob Sie den Kampf der beiden von Ihrem Sitz am Ring verfolgen wollen oder ob Sie den Wettkampf uebergehen wollen und den Computer lediglich ueber seinen Ausgang entscheiden lassen.

Beobachten des Wettkampfes –
Druecken Sie die Taste START
Ueberspringen des Wettkampfes –
Druecken Sie die Taste SELECT

TURNIERREGELN

- Jeder Ringer steht jedem anderen Ringer einmal zu einem zeitlich begrenzten dreiminuetigen Kampf gegenueber. Insgesamt also 15 Wettkaempfe.
- Sollte nach drei Minuten noch keiner am Boden liegen, ist der Kampf

unentschieden. In diesem Fall gibt es einen Wiederholungskampf.

- Wer die meisten Kämpfe gewinnt, ist der Sieger des Turniers.
- Haben am Ende des Turniers zwei Ringer die gleiche Anzahl von Kämpfen gewonnen, so gewinnt derjenige das Turnier, der seine Gegner in der kürzeren Zeit zu Boden gerungen hat.

3 - Spieler Turnier

Die Regeln und die Zahl der Wettkämpfe sind die gleichen wie oben, nur daß es jetzt drei Spieler und drei Computerringe sind.

4 - Spieler Turnier

Wiederum das gleiche wie oben, nur daß es diesmal vier Spieler und nur zwei Computergegner sind.

5 - Spieler Turnier

Hierbei gibt es fünf Spieler und nur einen Computerringe.

6 - Spieler Turnier

Sechs Spieler, keine Computergegner. Jeder Mann fuer sich!

DIE EINGABE IHRES NAMENS ODER IHRER INITIALEN



EINGABE IHRES NAMENS:

Sie koennen bis zu sechs Buchstaben Ihres Namens oder seiner Abkuerzung eingeben. Bewegen Sie dazu mit dem 4-Wege-Taster das Kaestchen auf der Grafik, bis es den von Ihnen gewuenschten Buchstaben hervorhebt. Druecken Sie dann die Taste A, um diesen Buchstaben einzugeben.

Wollen Sie weniger als sechs Buchstaben auswaehlen, bewegen Sie das Kaestchen nach Ihrer Eingabe auf das Wort END unten auf der Grafik. Druecken Sie dann die Taste SELECT, um

Ihre Eingabe abzuschliessen.

Sollten Sie einen Fehler gemacht haben, bewegen Sie das Kaestchen auf das Wort RUB and druecken Sie Taste A. Dadurch loeschen Sie den zuletzt eingegebenen Buchstaben.

Spieler 1, 3 und 5 geben Ihre Namen oder Initialen mit dem ersten Controller ein.

Spieler 2, 4 und 6 muessen den zweiten Controller zur Eingabe des Namens benutzen.

DIE AUSWAHL IHRER RINGER

Sie haben die Wahl aus sechs der haertesten Jungs des WWF. Jeder hat seine besonderen Staerken und Spezialitaeten.

AUSWAHL EINES RINGERS

Bewegen Sie den 4-Wege-Taster nach oben oder unten, um sich die sechs Kämpfer genauer anzusehen.



Auf der Grafik sehen Sie dann alle wichtigen Daten ueber den Ringer. Seine Staerken, Groesse, Gewicht – sogar seinen Manager.

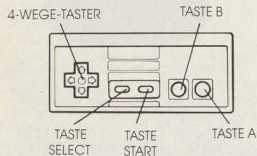
Der Name (oder die Initiale) des auszuwaehlenden Spielers blinkt dabei auf dem unteren Teil der Grafik.

Wenn Ihnen der Ringer gefaellt, der gerade vorgestellt wird, druecken Sie Taste A, um ihn anzuwaehlen.

NICHT VERGESSEN: Spieler 1, 3 und 5 benutzen den ersten Controller, Spieler 2, 4 und 6 benutzen den zweiten Controller.

DER CONTROLLER

Die folgende Abbildung zeigt Ihnen die einzelnen Funktionstasten.



SO BEWEGEN SIE SICH IM RING:

GEHEN: Druecken Sie auf dem 4-Wege-Taster in die gewuenschte Richtung, um Ihren Kaempfer zu bewegen.

LAUFEN UND BEWEGUNGEN:

1. Druecken Sie auf dem 4-Wege-Taster nach rechts oder links und halten Sie ihn niedergedrueckt fest.

2. Jetzt druecken Sie die Taste A, lassen den 4-Wege-Taster los und anschließend Taste A los. Ihr Ringer ist jetzt im "LAUFMODUS." Er laeuft vor und zurueck – wobei er von den Seilen zurueckgeworfen wird.

3. Waehrend Ihr Ringer laeuft, kann er bei gleichem Tastendruck andere Bewegungen als im "GEHMODUS" ausfuehren.

Hulk Hogan fuehrt beispielsweise einen Uppercut Smash aus, wenn Sie die Taste A druecken. Ist er jedoch im "Laufmodus", so reagiert er mit einem Tritt im Fallen.

Verlassen des "Laufmodus" – druecken Sie Taste A erneut.

DIE 'TURNBUCKLE'-BEWEGUNG

1. Beginnen Sie ganz unten im Ring.
2. Schalten Sie in den "LAUFMODUS."
3. Druecken Sie jetzt Taste B, kurz bevor Sie das Seil beruehren. Perfektes Timing und etwas Uebung sind erforderlich.

HINWEIS: Nicht alle Ringer sind Experten in dieser Uebung.

BODYSLAMMING – Manche Ringer bringen Ihren Gegner mit einem "Bodyslam" zu Boden. Dazu benoetigen Sie vor allem mehr Energie als Ihr Gegner. Stellen Sie sich direkt neben ihn und druecken Sie die Tasten A und B gleichzeitig. Wenn Ihre Energie zu wenig oder der Bodyslam keine Spezialitaet Ihres Ringers ist, wird statt dessen ein Back Move ausgefuehrt.




ANGRIFF VON HINTEN (BACK MOVE) – Ueber diesen ueber-raschenden Schlag verfuegen die meisten Ringer. Um ihn durchzu-fuehren, drehen Sie Ihrem Gegner schnell den Ruecken zu. Druecken Sie dazu Taste A und B gleichzeitig. Macht Ihr Ringer keinen 'Back Move', wird er stattdessen einen 'Bodyslam' ausfuehren.

DEN GEGNER AUF DEM BODEN

HALTEN UND GEWINNEN – Um einen Wettkampf zu gewinnen, muessen Sie Ihren Gegner mit Erfolg am Boden halten. Bringen Sie ihn zuerst zu Boden, indem Sie ihn so hart angehen, daß seine Energie auf Null sinkt. Sobald Sie ihn am Boden haben, koennen Sie ihn niederdruecken, indem Sie sich ihm zuwenden und die Ihren Ringer betreffenden Tasten druecken. Es erscheint dann ein Zaehlwerk, welches von 1 bis 3 zaehlt. Hat es bis 3 gezaehlt, haben Sie es geschafft, Ihren Gegner lange genug am Boden zu halten. Die Glocke erklingt – das Match ist zu Ende.

WIEDER AUFSTEHEN – Wenn Sie am Boden liegen und festgehalten werden, druecken Sie so schnell Sie koennen auf dem 4-Wege-Taster nach oben. Versuchen Sie wieder hochzukommen und aus dem Haltegriff des Gegners auszubrechen.

ÜBERSICHTSTABELLE ÜBER DIE FÄHIGKEITEN DER EINZELNEN RINGER

| RINGER | A | B | $A + \frac{n. \text{ oben}}{n. \text{ unten}}$ | $B + \frac{n. \text{ oben}}{n. \text{ unten}}$ | RÜCKEN ZUM GEGNER | ZUM GEGNER GEWENDET | BEWEGUNGEN IM LAUFMODUS | | TURNBUCKLE-BEWEGUNG | ENERGIE-SPENDER |
|------------------------|----------------|---------------|------------------------------------------------|------------------------------------------------|----------------------|---------------------|-------------------------|-----|---------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Ted DiBiase | Fauststoß | Augenpresse | Bodenhaltegriff | . | A + B | A + B | A | B | B | \$ |
| Bam Bam Bigelow | Kopfstoß | Spin Kick | Bodenhaltegriff | Augen-Presse | Ruecken-fauststoß | . | Tritt im | Rad | . |  |
| Honky Tonk Man | Fauststoß | Tritt | Kopfstoß | Bodenhaltegriff | Ellenbogen-rueckstoß | . | Tritt im | . | Fliegender Ellenbogenstoß |  |
| Randy Savage | Ellenbogenstoß | Tritt | Kopfstoß | Bodenhaltegriff | Ellenbogen-rueckstoß | Body slam | Tritt im | . | Fliegender Ellenbogenstoß |  |
| André the Giant | Wischer | Big Boot Kick | Kopfstoß | Bodenhaltegriff | Ruecken-fauststoß | Body slam | Torkeln | . | . |  |
| Hulk Hogan | Uppercut-Smash | Tritt | Kopfstoß | Bodenhaltegriff | Ellenbogen-rueckstoß | Body slam | Tritt im | . | Fliegender Beinstoß | + |

GREIFEN SIE NACH IHREM ENERGIESPENDER – Jeder Ringer hat seinen eigenen Energiespender. Er erscheint manchmal, wenn Ihre Energie nachläßt. Versuchen Sie in diesem Fall ihn unbedingt zu fangen. Dadurch erhalten Sie mehr Energie.

PAUSE: Druecken Sie die Taste START

SPIEL FORTSETZEN: Druecken Sie erneut Taste START

AUF DEM BILDSCHIRM

DIE GRAFIK VOR DEM KAMPF

zeigt Ihnen:

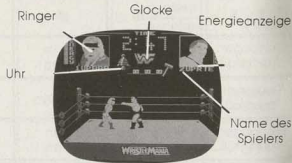
- Fotos von jedem Ringer
- Wer sie kontrolliert (Spieler oder Computer)



- Welchen Controller die einzelnen Spieler benutzen sollen

DIE GRAFIK WAEREND DES KAMPFES:

Hier spielt sich das eigentliche Geschehen ab:



Die Energieanzeige zeigt Ihnen, wieviel Kraft und Ausdauer Ihnen noch verbleiben.

Die Jhr zaehlt von 0:00 bis 3:00 (0 Sekunden bis 3 Minuten). Unter der Uhr befindet sich die Glocke, die ertönt, wenn die Zeit abgelaufen ist.

TURNIERGRAFIK

Am Ende eines Kampfes zeigt Ihnen der Bildschirm, wieviel Kaempfe jeder Spieler gewonnen oder verloren hat. Desweiteren zeigt er Ihnen die durchschnittliche Kampfdauer in den bisher ausgefuehrten Kaempfen fuer jeden Spieler.

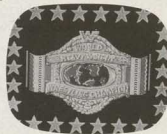
SIEGESBILD

Wenn alle Kaempfe in einem Turnier zu Ende gefochten sind, sehen Sie ein SIEGESBILD, durch den der Gewinner bekanntgegeben wird.



DER WWF-WELTMEISTER-SCHAFTSGUERTEL

Darum kaempfen alle Ringer in der WWF: der eindrucksvolle Meisterschaftsguertel! Er ist aus purem Gold mit den eingravierten Insignien des WWF. Er steht fuer pure Kraft. Mal sehen, wie oft es Ihnen gelingt, ihn zu tragen!



IM RING

Energieanzeige

Behalten Sie die Energieanzeige im Auge – Ihre eigene und die des Gegners, da manche Bewegungen nur moeglich sind, wenn Sie mehr Energie haben als Ihr Gegner. Ist Ihre

Energieanzeige auf Null, werden Sie schnell zu Boden gehen. Dann ist bis zum Sieg Ihres Gegners nicht mehr weit.

Die Farbveraenderungen

Wird die Haut eines Ringers rosa, dann rot, bedeutet das, er ist stinkwuetend. (Je mehr Schlaege er einstecken muß, desto wuetender wird er.) Daher hat jeder Schlag, den er dann austeilt, noch mehr Power – und richtet mehr an – als normalerweise.

Je roeter der Ringer ist, desto gefaehrlicher ist er. Wenn Ihr Ringer rot wird, nutzen Sie die Extra-Power und kaempfen Sie so hart Sie koennen.

Die Energiespender

Wenn die Energie Ihres Ringers nachlaeßt, tauchen manchmal besondere Gegenstaende auf dem Bildschirm auf, die erst von rechts nach links ueber den Ring hin und herfliegen, dann nach rechts entschwinden. Sollten Sie den

Gegenstand entdecken, der zu Ihrem Ringer gehoert, hinterher! Jagen Sie ihn und versuchen Sie, ihn zu erwischen. Denn falls Sie das schaffen, erhalten Sie eine große Menge Extra-Energie als Bonus.

Hier ist eine Liste der besonderen Gegenstaende und zu wem sie gehoeren:

| | | |
|--------------|------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| Flammen |  | Bam Bam Bigelow |
| \$-Zeichen |  | Millionen-Dollar-Mann |
| Gitarre |  | Honky Tonk Man |
| Sonnenbrille |  | Machomann |
| Riesenfuß |  | André the Giant |
| Goldenes X |  | Hulk Hogan |

PROFILE DER SUPERSTARS

Hier sind ein paar Details ueber jeden dieser WWF-Superstars



HULK HOGAN

2,03 m, 137 kg

Einer der Großen der WWF. Ein Superstar in jedem Haushalt, mit einer so starken Fan-Gemeinde, daß sie sogar einen besonderen Namen hat: Hulkamaniacs.

Wenn der Klotz in den Ring schlenkert, seine 60-Zentimeter-Bizeps anspannt (liebevoll "Pythons" genannt), da flippen die Fans aus.



ANDRE THE GIANT

2,24 m, 236 kg

Manager:

Bobby "das Hirn" Heenan
Sie nennen ihn das "Achte Weltwunder." Und es ist klar, warum: Er ist nicht nur der groeßte Ringer in der WWF, er ist auch der groeßte Profisportler der Welt.

Er traegt Stiefel in Groeße 54. Er hat nicht nur große Fueße, er macht auch Riesenschritte. Er ruemt sich, ihn habe noch nie jemand besiegt.



RANDY "MACHOMANN SAVAGE" (DER WILDE)

1,88 m, 108 kg

Manager: Elizabeth

Einer der smartesten WWF-Kaempfer – und einer der Besten.

Er zeigt eine erstaunliche Kombination von Staerke, Schnelligkeit, Ausdauer und Intensitaet; der ist eine ganz harte Nuß.

Wenn wir schon von harten Nuessen sprechen: seine huebsche Managerin, Elizabeth, ist in der ganzen WWF beliebt – und die einzige weibliche Managerin im Verband.



HONKY TONK MAN

1,91 m, 110 kg

Manager: Colonel Jimmy Hart

Er ruehmt sich, der weltbeste Ringer zu sein – und er stellt es liebend gerne unter Beweis.

Aber das ist nicht sein ganzer Ruhm. Er nennt sich "das Unterhaltungspaket" und behauptet, er kann ringen, tanzen, singen und Gitarre spielen. Und natuerlich kann er alle diese Dinge besser als jeder andere.



BAM BAM BIGELOW

1,91 m, 177 kg

Manager: Oliver Humperdink

Er hat Taetowierungen auf dem Kopf und Flammen auf seiner Kleidung. Damit ist er einer der umstrittensten Raufbolde in der WWF. Trotz seiner enormen Aumae ist er erstaunlich flink. Er vollfuehrt Tritte im Fallen, schlaegt Raeder und hat eine Reihe von Seiltricks auf Lager.

Einer der WWF-Stars mit dem eigenwilligsten Aeueren – er ist leicht zu erkennen.



TED DIBIASE – MILLION-DOLLAR-MANN

1,91 m, 118 kg

Manager: Virgil

"Jeder hat seinen Preis," sagt Ted DiBiase, der Millionen-Dollar-Mann. Wo immer er hingeht, kriegt er mit Geld Leute dazu, groteske Dinge zu tun – etwa seine Fuee zu kuessen oder ihm den Schwei abzuwischen. Er hat sogar versucht, den Meisterschaftsguertel zu kaufen! Und er haette es beinahe geschafft!

DiBiase ist ein brillianter Techniker im Ring. Aber manchmal versucht er es auf krummen Wegen...\$\$\$\$.

HEINWEISE FÜR DEN RING

1. Wenn Sie alleine spielen, koennen Sie das Standardspiel fuer zwei Spieler benutzen, um Ihre Bewegungen zu ueben.
2. Wenn Ihr Energiemesser wenig anzeigt, versuchen Sie, Ihrem Gegner fernzubleiben, um Ihre Energie wieder aufzubauen.
3. Wenn das Energieniveau Ihres Gegners niedrig ist, erscheint womoeglich sein Energiespender. Bleiben Sie moeglichst zwischen ihm und dem Energiespender, so daß er keine Energie bekommt.

HINEIN IN DEN RING!

Nachdem Sie die Anleitung durchgelesen haben, sollten Sie jetzt wissen, wo's lang geht. Zeigen Sie denen, was Sie in sich haben. Und das ist 'ne Menge, schließlich sind Sie Mitglied der ehrenwerten WWF!



Siempre has soñado con subir al ring y enfrentarte con uno de los grandes WWF como Hulk Hogan™, Andre the Giant™, Macho Man™, y el resto. Así que prepárate para pelear, porque eso es exactamente lo que estas a punto de hacer!



This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

Este juego ha sido autorizado por Nintendo para jugar en el Nintendo Entertainment System.

Nintendo® y Nintendo Entertainment System® son marcas registradas de Nintendo.



¿ESTAS PREPARADO?

Ellos son los más grandes. Los más forzudos. Los más violentos y más sensacionales luchadores que han entrado en el ring WWF.

Y ahora puedes retarlos a todos.

Mueve los brazos. Aprieta los puños. Prepara las piernas. O usa la cabeza ¡literalmente!

¡Porque en WWF WrestleMania todo vale!

Incluso puedes saltar fuera de las cuerdas y machacar a tu oponente con una patada voladora. O girar, y entonces

sorprenderle con un estrepitoso codazo.

Puedes ser quien quieras ser. Y puedes luchar contra quien quieras.

Enfrenta a Hulk Hogan™ contra Andre the Giant™ en un duelo de titanes. Entra en el ring con Randy "Macho Man" Savage™. O golpea y sacude a Honky Tonk Man™.

Haz que Bam Bam Bigelow™ haga uno de sus famosos saltos mortales de lado-y observa lo que pasa cuando alguien se cruza en su camino. O adivina lo que esconde en la manga el Ted "Million Dollar Man".

Hasta seis jugadores pueden participar en esta tremenda lucha. O retar al ordenador a una lucha profesional.

No importa como luches—o quién esté en el ring—una cosa es cierta: alguien va a salir mal parado. ¡Y mejor que no seas tú!

PREPARATE PARA EL RING

Cómo cargar el juego

1. Asegúrate de que el interruptor de encendido está en OFF.
2. Introduce el cartucho de WWF WrestleMania® como se describe en el manual de tu Consola NINTENDO Entertainment System™.
3. Coloca el interruptor de encendido en ON.

Primero veras una escalofriante imagen del explosivo Hulk Hogan, que está dispuesto a luchar contra cualquiera (Especialmente si eres tú).

Aparecerá entonces la PANTALLA DE TITULO WWF WrestleMania, seguida de la PANTALLA DE CRÉDITOS.

PARA EMPEZAR: pulsa el BOTÓN START.

COMO ELEGIR EL NUMERO DE LUCHADORES Y EL TIPO DE JUEGO

WWF WrestleMania te ofrece ocho maneras de jugar. Desde 1 a 6 jugadores pueden enfrentarse—uno a uno—en el ring. Y se puede hacer de dos formas diferentes de competición: Normal (Standard) o Competición (Tournament)

Una vez que pulsas START, la primera pantalla que ves es la PANTALLA DE SELECCIÓN.



PARA SELECCIONAR JUGADORES/TIPO DE JUEGO

Pulsa SELECT varias veces hasta que las flechas de la pantalla señalen al número deseado de jugadores y el tipo de juego al que quieres jugar. Entonces pulsa START para entrar en la PANTALLA DE INTRODUCCIÓN DE NOMBRES.

Standard para 1 jugador

En esta versión, elige el luchador que quieres ser y también al que te quieres enfrentar. Entonces lucharéis en un asalto sin límite de tiempo hasta que uno de los dos sea inmovilizado.

Competición para 1 jugador

En esta versión, primero eliges el luchador que quieres ser. Después te enfrentarás con todos los otros luchadores del circuito en un asalto cronometrado, en este orden:

Ted "Million Dollar Man" DiBiase.
Bam Bam Bigelow
Honky Tonk Man
Randy "Macho Man" Savage
Andre the Giant
Hulk Hogan

Si ganas el asalto
inmovilizando a tu oponente,
lucharás con el siguiente de la
lista.

Si no hay inmovilización (empate), entonces se vuelve a luchar. (Un empate ocurre

cuando se acaban los tres minutos y nadie ha ganado). Seguiréis luchando hasta que uno de los dos haya sido inmovilizado.

Si pierdes un asalto, el juego se acaba.

**Si ganas a todos los tipos
con los que has luchado,
¡ganas el cinturón del
Campeonato WWF!**

Standard para 2 jugadores.

Aquí, los dos jugadores seleccionan los luchadores que quieren ser, y una vez hecho comienza la lucha. El combate se acaba cuando uno de los luchadores está bloqueado y el árbitro ha contado hasta tres.

Ambos jugadores pueden seleccionar el mismo luchador

para dar más emoción a la competición. Imagina a Hulk luchando a brazo partido contra Hulk.

¡O mira lo que sucede cuando Andre the Giant se enfrenta a sí mismo!

NOTA: Dos luchadores idénticos pueden luchar uno contra otro sólo en esta versión (2-PLAYER STANDARD).

Competición para 2 jugadores

En este riguroso enfrentamiento de fuerza y resistencia, ambos jugadores eligen un luchador. Cada jugador controla el mismo luchador durante todo el torneo, y ambos os encontraréis cinco veces distintas en un excitante combate de quince asaltos.

Todos los luchadores que no sean controlados por un jugador serán controlados por el ordenador. Así cuando están luchando dos jugadores, puedes elegir entre verlos como se machacan desde tu asiento en la orilla del ring, o puedes eliminar ese combate y dejar que el ordenador decida el resultado.

Así es como debes hacer la selección para la ronda de luchas:

Para ver el encuentro—pulsa START

Para saltarte el encuentro—pulsa SELECT

Aquí tienes las reglas del torneo. No olvides atenerte a ellas.

REGLAS DEL TORNEO

- Cada luchador se enfrenta a otro en un asalto de tres minutos. Quince asaltos en total.
- Si nadie es inmovilizado al final de los tres minutos, hay un empate. En este caso tendrá lugar un segundo asalto.
- El que gane más asaltos gana el torneo.
- En caso de empate al *final del torneo* (dos luchadores con el mismo número de victorias), el luchador que haya bloqueado a sus cinco oponentes en menos tiempo será el ganador.

Competición con 3 jugadores

Las reglas y el número de asaltos es el mismo que para la

competición entre dos jugadores, descrita arriba—excepto que hay tres jugadores y el ordenador pone a otros tres luchadores.

Competición con 4 jugadores.

De nuevo, igual que la competición con dos jugadores—excepto que hay cuatro jugadores y el ordenador pone a otros cuatro luchadores.

Competición con 5 jugadores.

Cinco jugadores y esta vez el ordenador sólo pone a un luchador.

Competición con 6 jugadores.

6 jugadores. El ordenador no selecciona a ningún luchador. ¡Cada uno lucha por sí mismo!

COMO INTRODUCIR TU NOMBRE O INICIALES:

Una vez que hayas seleccionado el número de jugadores y el tipo de juego, tendrás que introducir tu nombre o iniciales.

Aquí tienes cómo hacerlo:



PARA INTRODUCIR EL

NOMBRE—Puedes introducir un máximo de seis letras. Para esto, utiliza el BLOQUE DE CONTROL para mover el recuadro sobreiluminado por toda la pantalla. Cuando éste

se sitúe encima de la letra deseada, pulsa el BOTÓN A para seleccionar esa letra.

Continúa así hasta que hayas seleccionado todas las letras. Si quieres introducir menos de seis letras, solamente tienes que mover el recuadro iluminado hasta la palabra **END** en la parte de abajo de la pantalla tras hacer tu selección.

Después pulsa el BOTÓN A para introducirlas.

Si seleccionas las seis letras, la entrada se completará cuando pulses el BOTÓN A para seleccionar la sexta letra.

Si cometes un *error* o quieres cambiar las letras que has

introducido, mueve el recuadro luminoso hacia la palabra **RUB** y pulsa el BOTÓN A. Esto borrará la última letra que hayas introducido.

Además de las letras del abecedario, puedes elegir guiones, puntos y barras.

NOTA: Los jugadores 1, 3 y 5 introducirán su nombre o iniciales usando el control #1.

Los jugadores 2, 4 y 6 usarán el control #2 para introducir sus nombres.

Así que no olvides colocar el control correcto a cada jugador para que puedan introducir sus nombres o iniciales.

Cuando todos los jugadores hayan introducido sus iniciales, pasa a la PANTALLA DE SELECCIÓN DE Luchador. (Ve a Cómo **Seleccionar los Jugadores**).

COMO SELECCIONAR LOS JUGADORES

Tendrás que elegir entre 6 de los tipos más duros de la WWF. Cada uno tiene sus propias características. Y sus propias especialidades. Aprende quién hace qué. Y cómo. (Para saber más acerca de cada luchador,

mira la **Tabla de Características**, páginas 16-17, **Tabla Individual de Luchadores**, páginas 25-30 y **Perfiles del Superstar**, páginas 22-24).



PARA SELECCIONAR CADA LUCHADOR—Pulsa las flechas SUPERIOR o INFERIOR del BLOQUE DE CONTROL para moverte entre las seis pantallas en las que aparecen los seis luchadores. Cada pantalla muestra la foto de un luchador, así como su nombre, altura, peso—incluso a su manager.

El nombre (o iniciales) del jugador que está seleccionando parpadeará en

la parte de abajo de la pantalla.

Cuando llegas a la pantalla del jugador que quieres elegir—pulsa el BOTÓN A para seleccionarlo. La flecha que señala a la foto del luchador parpadeará. Entonces el siguiente jugador hará su selección. Después de que todos los jugadores hayan elegido, pasarás a la PANTALLA DE PRE-ASALTO.

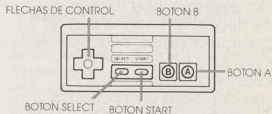
RECUERDA: Jugadores 1, 3 y 5 seleccionarán luchadores usando el control #1.

Jugadores 2, 4 y 6 usarán el control #2.

Así que no olvides cambiar los controles para cada selección de luchador.

LOS CONTROLES

La siguiente ilustración muestra los puntos de control. A través de este libro de instrucciones nos referiremos a los controles mediante los nombres indicados aquí.



PARA MOVERTE POR EL RING: MODO DE CAMINATA—

Pulsa las flechas DERECHA, IZQUIERDA, SUPERIOR o INFERIOR del bloque de control. Para moverte en diagonal, pulsa entre dos FLECHAS.

MODALIDAD "RUNNING" Y MOVIMIENTOS

1. Mantén pulsada la FLECHA DERECHA o IZQUIERDA.
2. Pulsa el BOTÓN A para seleccionar la "MODALIDAD

RUNNING", y suelta las FLECHAS, así como el BOTÓN A. En este momento tu luchador correrá hacia atrás y adelante—embistiendo contra las cuerdas—incluso sin la ayuda del control.

3. Mientras estés en la MODALIDAD RUNNING, tu luchador puede ejecutar diferentes movimientos de los que hacía en el "MODO WALKING", ¡incluso aunque

las teclas que pulses sean las mismas!

Por ejemplo, normalmente Hulk Hogan embestirá con un uppercut al pulsar el BOTÓN A. Pero si está en RUNNING (balanceándose en las cuerdas), dará una patada cuando pulses el BOTÓN A.

Para salir de la modalidad RUNNING—vuelve a pulsar el BOTÓN A.

LANZAMIENTOS

1. Colócate en la parte inferior del ring.
2. Mantén pulsada la FLECHA DERECHA O IZQUIERDA DEL BLOQUE DE CONTROL (¡no la sueltes todavía!) y pulsa el BOTÓN A para entrar en la opción RUNNING.

3. Ahora, justo antes de que vayas contra las cuerdas pulsa el BOTÓN B. Te llevará algún tiempo—y bastante práctica. Pero merece la pena practicar para ver a tu hombre hacer este movimiento.

*NOTA: No todos los luchadores son expertos en este movimiento. Mira la **Tabla de Características** para determinar si el tuyo puede.*

BODYSLAM—Ciertos luchadores pueden levantar y hacer un "bodyslam" a sus oponentes causándoles gran dolor. Para hacer un "bodyslam" a tu oponente debes tener una ventaja de energía sobre él. Si es así, sitúate cerca de él y pulsa los BOTONES A y B

SIMULTANEAMENTE. (Ver **Tabla de Características**).

Si no puedes ejecutar un "bodyslam" (ya sea porque tu nivel de energía está bajo o porque no es un movimiento especial de tu luchador), podrás efectuar un "movimiento de retaguardia" en su lugar.

SORPRENDER POR DETRAS (MOVIMIENTOS DE RETAGUARDIA)

—La mayoría de los luchadores pueden ejecutar este movimiento de sorpresa. Para realizarlo, dale la espalda a tu contrincante y pulsa los BOTONES A y B simultáneamente. Si tu luchador no hace esta clase de movimientos, en su lugar

hará un "bodyslam" (ver **Tabla de Características**).

INMOVILIZAR Y VENCER—Para ganar un asalto, debes bloquear con éxito al contrario. Primero, lánzale al suelo dándole un super golpe de manera que le dejes su energía a cero. Luego, una vez que esté en el suelo, puedes intentar inmovilizarle poniéndote delante y pulsando los BOTONES apropiados para cada luchador en particular. (ver **Tabla de Características**). Entonces aparecerá en pantalla la cuenta atrás. Si la cuenta llega a tres mientras tu oponente siga en el suelo, sonará la campana y habrá terminado el combate.

TABLA DE CARACTERISTICAS

| LUCHADOR | A | B | A+ <u>ARRIBA</u> ABAJO | B+ <u>ARRIBA</u> ABAJO | DE ESPALDAS AL CONTRARIO | DE CARA AL CONTRARIO | MOVIMIENTOS EN LA OPCION RUNNING | | LANZAMIENTO | SIMBOLO DE ENERGIA |
|-----------------|----------|--------------------|---------------------------|---------------------------|-----------------------------|-------------------------|-------------------------------------|-----------|------------------|-----------------------|
| Ted DiBlase | Puñetazo | Golpe en el ojo | Agarrón | • | Cadazo desde atrás | Body slam | Caída | • | Lanzamiento | \$ |
| Bam Bam Bigelow | Cabezazo | Patada con giro | Agarrón | Golpe en el ojo | Puñetazo desde atrás | • | Caída | Voltereta | • | 🔥 |
| Honky Tonk Man | Puñetazo | Patada | Cabezazo | Agarrón | Cadazo desde atrás | • | Caída | • | Codazo con salto | 🎸 |
| Randy Savage | Cadazo | Patada | Cabezazo | Agarrón | Cadazo desde atrás | Body slam | Caída | • | Codazo con salto | 🕶️ |
| Andre the Giant | Barrido | Gran Patada | Cabezazo | Agarrón | Puñetazo desde atrás | Body slam | Empujon | • | • | 👣 |
| Hulk Hogan | Uppercut | Patada | Cabezazo | Agarrón | Cadazo desde atrás | Body slam | Caída | • | Patada con salto | ✚ |

PARA LEVANTARSE—Si eres tú el que ha sido inmovilizado, pulsa la FLECHA SUPERIOR del bloque de control tan rápido como puedas para tratar de revolvete y librarte del bloqueo. Si te queda suficiente energía, puede que tengas éxito.

PARA CONSEGUIR ENERGIA EXTRA—Puede que tengas la oportunidad de aumentar tu nivel de energía. Lo puedes conseguir de este modo: cada luchador tiene su propio símbolo de energía (ver *En el Ring*, páginas 20-21). Si tu nivel de energía está bajo, puede que aparezca tu símbolo de energía. ¡Si lo hace, cógelo!

Para ello, simplemente tienes que tocarlo y conseguirás más energía.

OTROS MOVIMIENTOS DE LUCHA LIBRE—Ver la *Tabla de Características* para controlar a cada uno de los luchadores.

PARA HACER UN PAUSA—Pulsa el BOTÓN START.

PARA COMENZAR DE NUEVO—Vuelve a pulsar el BOTÓN START.

EN LA PANTALLA

Aparte de las pantallas iniciales de selección, hay otras pantallas de juego. Estas son:

PANTALLA DE PRE-ASALTO

Una vez que has completado todas las pantallas de selección, ya estás listo para jugar. Primero verás la PANTALLA DE PRE-ASALTO, en la que aparece:

- Fotos de cada luchador
- Quién está controlándolos (jugadores u ordenador)
- Qué control debe usar cada jugador



PANTALLA PRINCIPAL

Aquí es donde tiene lugar toda la acción. (Ver *En el Ring*, páginas 20-21).



En las esquinas superiores verás la imagen de los contendientes. Al lado aparece un medidor de energía que muestra cuánta fuerza y resistencia te queda.

Debajo de cada dibujo aparece el nombre de los jugadores. Si uno de los jugadores es el ordenador, simplemente verás el nombre de luchador con el que el ordenador esté jugando.

En la parte superior está el reloj—que cuenta desde 0:00 hasta 3:00 (0 segundos hasta 3 minutos). Debajo del reloj está la campana que suena al final de cada asalto.

PANTALLA POST-ASALTO

Al final del combate, aparecerá el nombre del ganador en esta pantalla...y del perdedor.



PANTALLA DE COMPETICION

Al final de cada asalto, esta pantalla te mostrará cuántos asaltos ha ganado, perdido o empatado cada jugador. También aparecerá el tiempo consumido por cada jugador durante todo el encuentro.

PANTALLA DE VICTORIA

Cuando hayan tenido lugar todos los asaltos, aparecerá la PANTALLA DE VICTORIA, que identifica al ganador.

PANTALLA CON EL CINTURON DEL CAMPEONATO WWF

Esto es por lo que todos los luchadores de la WWF se han estado esforzando tanto: ¡el espectacular Cinturón del Campeonato!.. Está hecho de oro macizo, tiene grabada la insignia de la WWF. ¡Piensa las

EN EL RING

Una vez dentro del ring, tu único objetivo será derrotar a tu oponente.

Cómo te las arregles para conseguirlo es asunto exclusivamente tuyo. Haz uso de todos los movimientos de que dispongas. (Recuerda: diferentes luchadores tienen diferentes especialidades. Ver **Tabla de Características**).

veces que vas poder llevarlo!



Medidor de Energía

No pierdas de vista este medidor—el tuyo y el de tu oponente, porque necesitarás tener más energía que tu contrincante para ejecutar ciertos movimientos. Cuando se te acabe la energía, le será más fácil a tu oponente derribarte. Y una vez en el suelo, te podrán inmovilizar con gran facilidad.

Medidor del Color

Si la piel de un luchador se vuelve rosa y luego roja, esto significa que se está enfureciendo. (Cuanto más golpes reciba, más se enfurecerá). Así que cualquier golpe que te den mientras estén en "rojo" tendrán más fuerza—y harán más daño—de lo normal.

Cuanto más rojo esté un luchador, más daño hará. Cuando tu luchador comience a enrojecer, aprovéchate de tu fuerza para contraatacar tan duro como puedas.

Simbolos de Energía.

Cuando la energía de tu luchador comience a descender, aparecerán ciertos objetos por todo el ring de izquierda a derecha. Cuando

veas el objeto que corresponda a *tu* jugador, ve por él y trata de cogerlo. Si lo consigues, recibirás una gran bonificación en modo de energía extra.

Aquí tienes a quién pertenece cada objeto:

Llamas



Bam Bam Bigelow

Simbolo del dolar



Millon Dollar Man

Guitarra



Honky Tonk Man

Gafas de Sol



Macho Man

Un pie gigantesco



Andre the Giant

X Dorada



Hulk Hogan

PERFILES DE LAS SUPERESTRELLAS

Aquí tienes algunas características de cada una de las estrellas de WWF.

HULK HOGAN

2'03 m, 137'4 kg.

Uno de los más grandes en la WWF. Una super estrella en todos los sentidos. Con un número de seguidores tan grandes que se les ha dado el nombre de Hulkmaniacos.

Cuando el gigante Hulk se pasea por el ring—flexionando sus biceps de 61 cm de contorno (cariñosamente llamados "Pitones")—los fans se vuelven locos.

ANDRE THE GIANT

2'23 m, 235'8 kg.

Manager: Bobby "The Brain" Heenan

Le llaman "La Octava Maravilla del Mundo". Y es fácil adivinar por qué. No es sólo el luchador más grande de la WWF, sino que es el mejor atleta profesional del mundo.

Calza unas botas del número 22 (numeración U.S.A.), Y además de tener unos pies enormes hace enormes proezas. Como el hecho de que nunca ha sido derrotado.

RANDY "MACHO MAN" SAVAGE

1'88 m, 108 kg.

Manager: Elizabeth

Uno de los más alucinantes competidores en la WWF. Y uno de los mejores.

Ejerciendo una arrolladora combinación de fuerza, velocidad, vigor e intensidad, es realmente difícil derrotarle.

Y hablando de auténticas delicias, su hermosa manager, Elizabeth, es la predilecta de la WWF. Y la única mujer manager del circuito.

HONKY TONK MAN

1'90 m, 110'2 kg.

Manager: Colonel Jimmy Hart.

Es uno de los más grandes luchadores del mundo. Y le gusta demostrarlo.

Y esto no es todo. Se llama a si mismo el "Entretenimiento Total", diciendo que puede luchar, cantar, bailar y tocar la guitarra. Y por supuesto dice que puede hacer cualquiera

de estas cosas mejor que lo haría cualquier otro.

BAM BAM BIGELOW

1'90 m, 177 kg.

Manager: Oliver Humperdink

Con tatuajes en la cabeza y fuego en los puños, es uno de los luchadores más conflictivos de la WWF. Y, a pesar de sus proporciones, es increíblemente ágil en cualquier movimiento que ejecuta.

Siendo una de las estrellas de la WWF, es fácil ver por qué se le ha puesto el apodo de "La Bestia del Este".

TED DIBIASE—THE MILLION DOLLAR MAN

1'90 m, 118 kg.

Manager: Virgil

"Todo hombre tiene un precio", dice Ted DiBiase, "The Million Dollar Man". Donde quiera que va soborna a la gente para que hagan cosas bochornosas—como besarle los pies o limpiarle el sudor.

TRUCOS EN EL RING

1. Cuando estés jugando solo puedes utilizar la opción de 2 jugadores para practicar tus movimientos.
2. Si tu nivel de energía está bajo, intenta mantenerte lejos de tu adversario hasta

¡VAMOS ALLA!

Bien, ahora que ya has leído las instrucciones que aparecen en esta guía, ya estás listo para saltar al ring. Así que,

Incluso ha tratado de comprar el Cinturón del Campeonato WWF. Y casi lo consiguió.

DiBiase tiene una técnica brillante en el ring. Pero a veces lo intenta por la vía fácil...\$\$\$

que logres aumentarlo.

3. Si el nivel de energía de tu adversario está bajo, puede que aparezca su símbolo de energía. Intenta colocarte entre él y el símbolo para que no pueda cogerlo.

jadelante! ¡Y demuestra lo que has aprendido! Lo que—como miembro de la WWF—es bastante.

LUCHADOR:
TED
"THE MILLION DOLLAR MAN"
DIBIASE™

| MOVIMIENTO | CONTROLES | NOTAS |
|--------------------|--------------------|---------------------------------------------------------------|
| PUÑETAZO | A | |
| GOLPE EN EL OJO | B | |
| CODAZO DESDE ATRAS | A + B JUNTAS | De espaldas al oponente. <i>Ver reglas de retaguardia.</i> |
| BODYSLAM | A + B JUNTAS | De cara al oponente. <i>Ver reglas para golpear.</i> |
| CAIDA | A | Cuando está en modo de corrida. |
| LANZAMIENTO | B | Desde la opción de lanzamiento. |
| AGARRÓN | A + ARRIBA O ABAJO | <i>Ver reglas de inmovilización.</i> |

LUCHADOR:
BAM BAM BIGELOW™

| MOVIMIENTO | CONTROLES | NOTAS |
|----------------------|--------------------|---------------------------------------------------------------|
| CABEZAZO | A | |
| PATADA CON GIRO | B | |
| PUÑETAZO DESDE ATRAS | A + B JUNTAS | De espaldas al oponente. <i>Ver reglas de retaguardia.</i> |
| GOLPE EN EL OJO | B + ARRIBA O ABAJO | |
| CAIDA | A | Cuando está en modo de corrida. |
| VOLTERETA | B | Cuando está en modo de corrida. |
| AGARRÓN | A + ARRIBA O ABAJO | <i>Ver reglas de inmovilización.</i> |

**LUCHADOR:
HONKY TONK MAN™**

| MOVIMIENTO | CONTROLES | NOTAS |
|--------------------|--------------------|---------------------------------------------------------------|
| PUÑETAZO | A | |
| PATADA | B | |
| CODAZO DESDE ATRAS | A + B JUNTAS | De espaldas al oponente. <i>Ver reglas de retaguardia.</i> |
| CABEZAZO | A + ARRIBA O ABAJO | |
| CODAZO CON SALTO | B | Desde la opción de lanzamiento. |
| CAIDA | A | Cuando está en modo de corrida. |
| AGARRÓN | B + ARRIBA O ABAJO | <i>Ver reglas de inmovilización.</i> |

**LUCHADOR:
RANDY "MACHO MAN" SAVAGE™**

| MOVIMIENTO | CONTROLES | NOTAS |
|--------------------|--------------------|---------------------------------------------------------------|
| CODAZO | A | |
| PATADA | B | |
| CODAZO DESDE ATRAS | A + B JUNTAS | De espaldas al oponente. <i>Ver reglas de retaguardia.</i> |
| BODYSLAM | A + B JUNTAS | De cara al oponente. Ver reglas para golpear. |
| CABEZAZO | A + ARRIBA O ABAJO | |
| CAIDA | A | Cuando está en modo de corrida. |
| CODAZO CON SALTO | B | Desde la opción de lanzamiento. |
| AGARRÓN | B + ARRIBA O ABAJO | <i>Ver reglas de inmovilización.</i> |

**LUCHADOR:
ANDRE THE GIANT™**

| MOVIMIENTO | CONTROLES | NOTAS |
|----------------------|--------------------|---------------------------------------------------------------|
| BARRIDO | A | |
| GRAN PATADA | B | |
| PUÑETAZO DESDE ATRAS | A + B JUNTAS | De espaldas al oponente. <i>Ver reglas de retaguardia.</i> |
| BODYSLAM | A + B JUNTAS | De cara al oponente. <i>Ver reglas para golpear.</i> |
| CABEZAZO | A + ARRIBA O ABAJO | |
| EMPUJON | A | Cuando está en modo de corrida. |
| AGARRÓN | B + ARRIBA O ABAJO | <i>Ver reglas de inmovilización.</i> |

**LUCHADOR:
HULK HOGAN™**

| MOVIMIENTO | CONTROLES | NOTAS |
|--------------------|--------------------|---------------------------------------------------------------|
| UPPERCUT | A | |
| PATADA | B | |
| CODAZO DESDE ATRAS | A + B JUNTAS | De espaldas al oponente. <i>Ver reglas de retaguardia.</i> |
| BODYSLAM | A + B JUNTAS | De cara al oponente. <i>Ver reglas para golpear.</i> |
| CABEZAZO | A + ARRIBA O ABAJO | |
| CAIDA | A | Cuando está en modo de corrida. |
| PATADA CON SALTO | B | Desde la opción de lanzamiento. |
| AGARRÓN | B + ARRIBA O ABAJO | <i>Ver reglas de inmovilización.</i> |

Distributed and marketed by Acclaim Entertainment, Inc. 71 Audrey Avenue, Oyster Bay, New York 11771 USA.
European Office: Acclaim Entertainment GmbH, Freidrichstrasse 9, D-8000, Munich 40 Germany.

Hulk Hogan,™ Hulkster™ and Hulkamania™ are trademarks of the Marvel Comics Group licensed exclusively to TitanSports, Inc. WWF® and Wrestlemania® are registered trademarks of TitanSports, Inc. All other distinctive names and character likenesses are trademarks of TitanSports, Inc. © 1991 TitanSports Inc. All Rights Reserved. Printed in Japan

Developed and programmed by Rare Coin-it, Inc.

Acclaim® and Masters of the Game™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. © 1991 Acclaim Entertainment Inc.

Deutsch

⚠️ WARNUNG ⚠️

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

Español

⚠️ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠️

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

1/10/68

MEMORANDUM FOR THE RECORD

The following information was obtained from a review of the files of the Department of the Interior, Bureau of Land Management, regarding the proposed acquisition of land for the establishment of a national monument in the State of California.

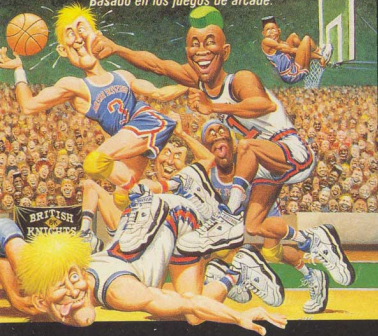
1/10/68

RECOMMENDATION FOR THE RECORD

It is recommended that the proposed acquisition of land for the establishment of a national monument in the State of California be approved.

ARCH RIVALS

*Una cancha completa de locura.
Basado en los juegos de arcade.*



- Si no consigues bloquear el golpe de tu rival—¡Tíralo al suelo!
- Acción de frente para uno y dos jugadores.



Acclaim[®]
entertainment inc.
Masters of the Game[™]

Licensed by Nintendo
for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM[™]

Arch Rivals[®] ©1989 Con licencia de Midway Manufacturing Company. Acclaim[®] y Masters of the Game[™] son marcas registradas de Acclaim Entertainment, Inc. Nintendo[®], Nintendo Entertainment System[™] y los sellos oficiales son marcas registradas de Nintendo ©1991 Acclaim Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. Impreso en Japón.

Printed in Japan