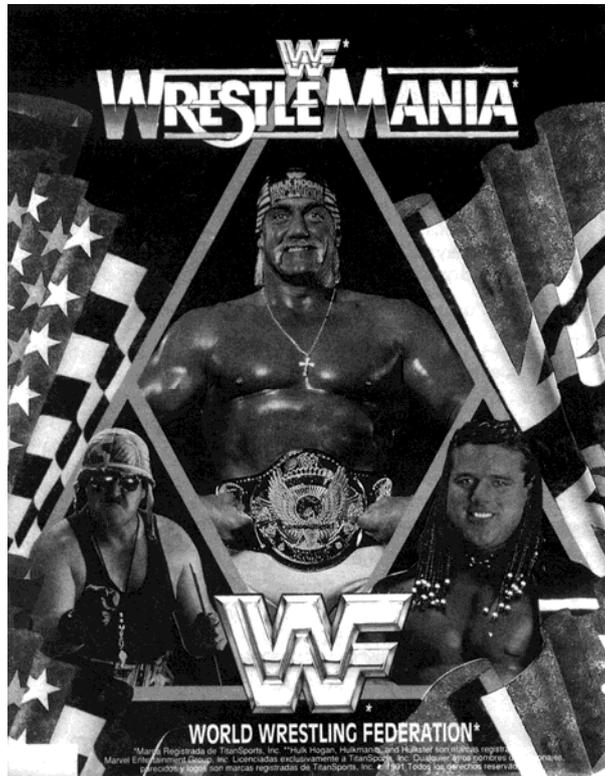


WWF WRESTLEMANIA



ESCENARIO

¡Las emociones y caídas de World Wrestling Federation* llegan a tu pantalla! Pon a prueba tu fuerza en extravagantes combates de músculos. Conviértete en un indiscutible campeón como Hulk Hogan*, Ultimate Warrior* o el British Bulldog*. Lucha para sobrevivir contra Sgt. Slaughter*, Warlord* y un montón de estrellas del WWF*. Todo está permitido en estos combates llenos de acción donde sólo los más fuertes consiguen sobrevivir.



CARGA

ATARI ST

ESTE JUEGO REQUIERE UNA UNIDAD DE DISCO DE DOBLE CARA.

Enciende el ordenador e inserta el disco 1 en la unidad. El programa se cargará automáticamente. Sigue las instrucciones de pantalla.

AMIGA CBM

Inserta el disco 1 en la unidad y enciende el ordenador; el programa se cargará y funcionará automáticamente.

SPECTRUM

SOLO CASSETTE DE 128K

Inserta la cinta de cassette en la grabadora. Comprueba que está totalmente rebobinada. Selecciona la opción **LOADER** y pulsa **RETURN**. Pulsa **PLAY** en la grabadora y el juego se cargará automáticamente.

DISCO SPECTRUM +3

Arranca el sistema como se describe en tu manual de instrucciones. Inserta el disco y pulsa **INTRO** para seleccionar la opción **LOADER**. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CASSETTE CPC 464

Inserta la cinta de cassette, totalmente rebobinada, en la grabadora, teclea **RUN** y pulsa la tecla **ENTER/RETURN**. Sigue las instrucciones de pantalla. Si hay una unidad de disco incorporada, teclea **| TAPE** y pulsa la tecla **ENTER/RETURN**. Después teclea **RUN** y pulsa la tecla **ENTER/RETURN** (el símbolo **|** se obtiene manteniendo presionada la tecla **Shift** y pulsando **@**).

CPC 664 y 6128

Conecta una grabadora de cassette apropiada y comprueba que los cables están bien colocados, como se define en el Manual de Instrucciones del Usuario. Inserta la cinta rebobinada en la grabadora, teclea **| TAPE** y pulsa la tecla **ENTER/RETURN**. Después, teclea **RUN** y pulsa la tecla **ENTER/RETURN**. Sigue las instrucciones de pantalla.

DISCO

Inserta el disco del programa en la unidad, con la cara **A** hacia arriba. Teclea **| DISC** y pulsa **ENTER/RETURN** para comprobar que el ordenador puede acceder a la unidad. Después, teclea **RUN|DISC** y pulsa **ENTER/RETURN**. El juego se cargará automáticamente.

COMMODORE

Inserta la cinta de cassette en tu grabadora Commodore con la etiqueta hacia arriba y comprueba que está totalmente rebobinada. Comprueba que has conectado todos los cables. Pulsa simultáneamente las teclas **SHIFT** y **RUN/STOP**. Sigue las instrucciones de pantalla. Pulsa **PLAY** en el cassette. El programa se cargará automáticamente. Para cargar el **C128** teclea **G064 (RETURN)** y sigue la instrucción **C64**.

POR FAVOR: Este es un juego multicarga, sigue las instrucciones de pantalla.

PC

Instalación del juego en una unidad de disco duro:

Inserta el disco 1 en la unidad de disco floppy y después teclea la letra de la unidad seguida por: (por ejemplo, si insertas el Disco 1 de **WWF** en la unidad **B**, teclea **B:** y después pulsa **RETURN**). Teclea **INSTALL X:**, donde **X** es la letra de la unidad donde quieres instalar el juego. Sigue las instrucciones de pantalla para saber cuándo introducir los demás discos de juego.

Funcionamiento del juego desde unidades floppy (SOLO PC):

Inserta el disco 1 en la unidad de disco floppy y después teclea la letra de la unidad seguida por: (ejemplo, si insertas el Disco 1 **WWF** en la unidad **B**, teclea **B:** y pulsa **RETURN**). Después teclea **WWF** y pulsa **RETURN**. El juego seleccionará automáticamente la tarjeta de sonidos/gráficos que sea más apropiada para tu ordenador.

Si deseas cancelar la selección automática, cuando cargues el juego, añade una E (por EGA) o V (por VGA) en la línea de mandatos. Por ejemplo, si tecleas WWF E seleccionarás la tarjeta EGA; si tecleas WWF V seleccionarás la tarjeta VGA.

JUGANDO EL JUEGO

Después de cargar el programa, verás la secuencia de apertura. Pulsa el botón disparo si quieres saltarte esta secuencia y pasar directamente al juego. Tienes dos opciones: empezar a competir para ganar el Cinturón Wrestlemania* o practicar un poco seleccionando el MODO PRÁCTICA. Si tienes un Spectrum, Amstrad y PC deberás ajustar también el método de control deseado.

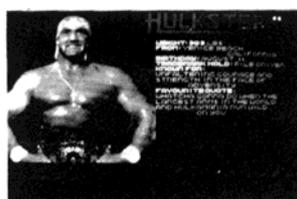
MODO PRÁCTICA

El MODO PRACTICA permite que dos jugadores humanos compitan en una lucha cuerpo a cuerpo. El Jugador Uno puede seleccionar cualquiera de los tres luchadores; el Jugador Dos será siempre Mr. Perfect*. Tras completar la secuencia de práctica puedes jugar otra sesión de práctica o volver a la secuencia de título.

OPCION COMPETIR

Cuando selecciones la OPCION COMPETIR (Compete Option), podrás seleccionar uno de los tres luchadores disponibles. Pulsa izquierda o derecha para pasar de un luchador a otro. Pulsa disparo para seleccionar al luchador que aparece en pantalla. Puedes competir como uno de los siguientes luchadores:

Hulk Hogan**	Legdrop off the Ropes (Salto desde las cuerdas)
Ultimate Warrior*	Gorila Press (Presión Gorila)
British Bulldog*	Running Power Slam (Golpe potente corriendo)



Hulk Hogan**



Ultimate Warrior*



British Bulldog*

Para ganar el Cinturón de Wrestlemania*, deberás derrotar a cinco de los luchadores más duros y peligrosos del WWF. Cada contrincante tiene ciertos movimientos especiales y su propio estilo de lucha. Te enfrentarás a estos luchadores en el siguiente orden:

Mr. Perfect*	Perfect Plex
The Warlord*	Full Nelson
Million Dolar Man*	Back Breaker
The Mountie*	Drop Headlock
Sergeant Slaughter*	Camel Clutch.

Empiezas la partida con 4 créditos. Cada vez que pierdas un combate o te veas obligado a retirarte, aparecerá una pantalla de opciones que te permitirá volver a jugar el último combate utilizando un crédito. Cuando te quedes sin créditos, el juego volverá automáticamente a la secuencia de apertura. Antes de empezar un asalto, tu adversario tendrá la oportunidad de decir lo que piensa de ti. Naturalmente, tú tienes todo el derecho del mundo a responderle. Selecciona tu respuesta moviendo el control derecho o izquierdo. Una vez elegida la respuesta deseada, pulsa el botón disparo para seleccionarla. Tu contrincante podrá entonces responder a tus comentarios. ¡Después habrá llegado el momento de empezar a luchar!

NORMAS DEL PARTIDO

Cada asalto dura cinco minutos. Durante ese tiempo ganarás el asalto si consigues tirar a tu adversario al suelo y bloquearlo con tu cuerpo durante tres segundos. Si pasados cinco minutos, no hay ningún vencedor absoluto, se declarará empate y se dará por terminado tu desafío por el Cinturón del Wrestlemania*.

Si cualquiera de los competidores es obligado a salir del ring, se pondrá en marcha un reloj de veinte segundos. Este reloj volverá a cero una vez que los dos luchadores estén de vuelta en el ring. Si cualquiera de los competidores permanece fuera del ring más de veinte segundos, el partido acabará en empate y tu desafío por conseguir el Cinturón de Wrestlemania* se dará por terminado.

NORMAS DEL JUEGO

Cada luchador cuenta con un indicador de fuerza situado en la parte inferior de la pantalla (cualquier lado de la pantalla en la versión C64). Este nivel de fuerza indica lo rápido que se puede recuperar el luchador cuando es tirado al suelo o lo rápidamente que puede soltarse de su adversario si éste se ha tirado sobre él y lo mantiene bloqueado sobre la lona. Tu fuerza se agota gradualmente cada vez que eres golpeado, recibes una patada o caes al suelo.

Durante el juego aparecen dos iconos en pantalla que indican qué acción deberías tomar.

[Los dos siguientes párrafos dan a entender que se muestra un icono para explicar su significado, pero lo cierto es que en el manual, el espacio correspondiente está en blanco].

Este icono aparece cuando el luchador está en el suelo. Pulsa rápidamente el botón disparo para conseguir que tu luchador se ponga de pie. Sin embargo, ten en cuenta que si el luchador está demasiado débil, esto le llevará unos cuantos segundos.

Este icono aparece cuando estás luchando cuerpo a cuerpo contra tu contrincante. Mueve rápidamente el joystick de un lado a otro para aumentar tu fuerza de agarre. Esta viene indicada por una barra ascendente que se encuentra en la zona lateral del icono agarrar. El primer luchador que consiga que su barra alcance la altura máxima será el ganador. Después, ejecutará su movimiento especial sobre el otro luchador.

CONTROLES

Los luchadores son controlados vía joystick en el ST, Amiga, PC, Commodore 64. Los luchadores son controlados vía joystick y teclado en el PC, Spectrum y Amstrad. En el modo 2 jugadores del Spectrum +2, +3, se requiere un interface Kempston o Sinclair para jugar con los 2 joysticks.

MOVIMIENTOS DEL JOYSTICK DEL WWF*

Cuando tu luchador está en el ring:

Andar	Joystick izquierda, derecha, arriba, abajo y diagonales.
Dar un puñetazo	Parada + pulsar disparo.
Dar una patada	Mover + pulsar disparo.
Caída Patada (Drop Kick)	Disparo dos veces + izquierda o derecha.

Correr hacia izda. Pulsar dos veces izquierda.
Correr hacia dcha. Pulsar dos veces derecha.
Salir del ring Empujar las cuerdas laterales o frontales (ST/AMIGA/PC). Cuerdas delanteras sólo en el Spectrum/Amstrad/C64

Cuando tu luchador está corriendo:

Salto Rodillazo (Flying Knee) Pulsa disparo
Salto Patada (Flying Kick) Empujar dirección y pulsa disparo

Cuando tu adversario está debajo de ti:

Bloquearlo con tu cuerpo (Pin) Colócate sobre él, aplástalo + pulsa disparo
Machacarle con el pie (Stamp) Colócate sobre él y pulsa disparo
Salto Patada a la cabeza (Flying Head Kick) Pulsa disparo mientras estás encima del poste.

Cuando estás cerca del poste:

Subirse al poste Empujar hacia el poste

Cuando estás sobre el poste:

Salto Caída Pulsa disparo
Patada (Flying drop kick) *[No viene instrucción en el manual]*
Bajar del poste Tirar hacia abajo

Cuando estás fuera del ring: (ST/Amiga/PC)

Entrar/salir del ring Empujar contra las cuerdas frontales o laterales
Coger silla Anda sobre ella y pulsa disparo

Cuando estás fuera del ring: (C64, Spectrum, Amstrad, sólo)

Entrar/salir del ring Empujar contra las cuerdas frontales

TECLAS PC

	JUGADOR 1	JUGADOR 2
ARRIBA	Q	CURSOR ARRIBA
ABAJO	A	CURSOR ABAJO
IZQUIERDA	O	CURSOR IZQUIERDA
DERECHA	P	CURSOR DERECHA
DISPARO	SPACE	TECLA 0 DEL TECLADO
PAUSA	1	
TERMINAR (EN PAUSA)	2	
VOLVER A EMPEZAR	3	

TECLAS SPECTRUM

	JUGADOR 1	JUGADOR 2
ARRIBA	Q	9
ABAJO	A	8
IZQUIERDA	O	6
DERECHA	P	7
DISPARO	SPACE	0
PAUSA	1	
TERMINAR (EN PAUSA)	2	

VOLVER A EMPEZAR 3

TECLAS AMSTRAD

	JUGADOR 1	JUGADOR 2
ARRIBA	Q	F7
ABAJO	A	F4
IZQUIERDA	O	F8
DERECHA	P	F9
DISPARO	SPACE	F0
PAUSA	1	
TERMINAR (EN PAUSA)	2	
VOLVER A EMPEZAR	3	

TECLAS DEL COMMODORE 64

Jugador 1	Joystick 2	
Jugador 2	Joystick 1	
PAUSA/VOLVER A EMPEZAR	P	
TERMINAR	RESTORE	

AMIGA/ATARI ST

Jugador 1	Joystick 2 (Joystick 1 en ST)
Jugador 2	Joystick 1 (Joystick 0 en ST)
P	PAUSA
ESC	TERMINAR
DISPARO	VOLVER A EMPEZAR
Efectos estéreo	S (sólo en el Amiga)
Efectos Mono	M (sólo en el Amiga)

WWF WRESTLEMANIA*

Su código de programación es copyright de Ocean Software Limited y no puede ser reproducido, alquilado o transmitido de ninguna forma sin permiso escrito de Ocean Software Limited. Todos los derechos reservados.

ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE HA SIDO CUIDADOSAMENTE DESARROLLADO Y FABRICADO SEGUN ESTANDAR DE GRAN CALIDAD. POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LAS INSTRUCCIONES DE CARGA.

CREDITOS

* Marca registrada de TitanSports, Inc. © 1991. Todos los derechos reservados. Todos los nombres de personajes importantes, retratos y logos son marcas registradas de TitanSports, Inc. © 1991. Todos los derechos reservados.

** Hulk Hogan, Hulkamania y Hulkster son marcas registradas de TitanSports, Inc. © 1991. Todos los derechos reservados.

Programación, Gráficos y Diseños por Twilight Ocean Software Ltd.

Programación PC por John Wildsmith

Música por Sean Conran

Producido y comercializado por Ocean Software Ltd.

Depósito Legal: M-41158-1991