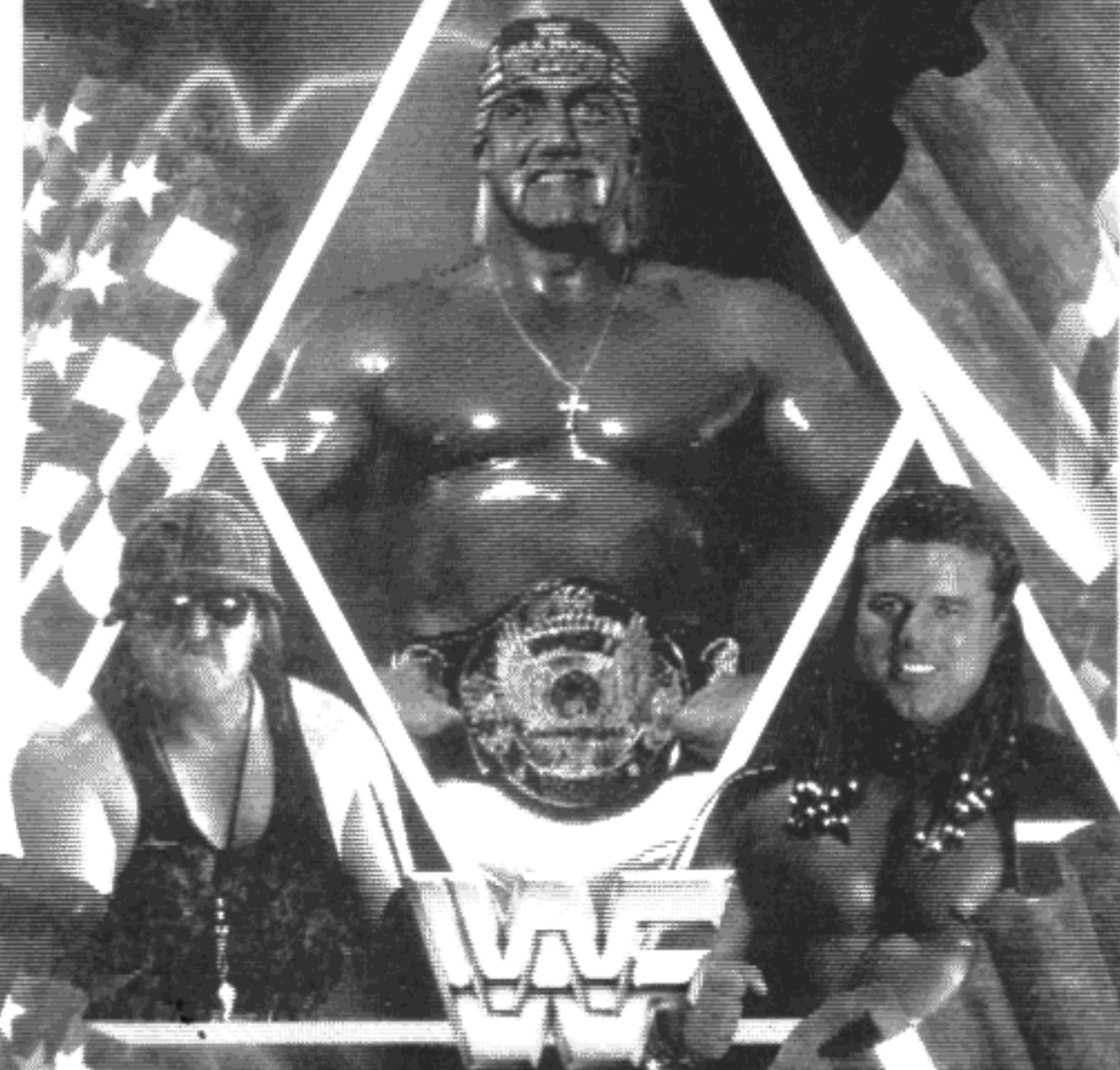


WRESTLEMANIA*



WORLD WRESTLING FEDERATION

AMSTRAD
SPECTRUM
COMMODORE

ocean

ATARI ST
CBM AMIGA

SCENARIO

Les sensations et les émotions de la World Wrestling Federation* en direct sur ton écran ! Teste ta force dans cet extraordinaire spectacle de catch bien musclé.

Deviens le champion incontesté sous le nom de Hulk Hogan*, The Ultimate Warrior* ou The British Bulldog* dans des combats sans merci contre Sgt. Slaughter*, le Warlord* et un tas d'autres stars de la WWF.* Dans ces rencontres pleines d'action, tous les coups sont permis et il n'y a que le plus coriace qui s'en sort !

CHARGEMENT

ATARI ST

IL FAUT UN LECTEUR DE DISQUETTES DOUBLE-FACE POUR CE JEU

Allume l'ordinateur et introduis la disquette 1 dans le lecteur. Le programme se charge automatiquement. Suis les instructions affichées sur l'écran.

CBM AMIGA

Introduis la disquette 1 dans le lecteur et allume l'ordinateur; le programme se charge automatiquement.

AMSTRAD CASSETTE CPC 464

Mets la cassette rembobinée dans le lecteur de cassettes, tape RUN" et appuie sur la touche ENTREE/RETOUR.

Suis les instructions à mesure qu'elles s'affichent sur l'écran. S'il y a aussi un lecteur de disquettes, tape I TAPE et appuie sur la touche ENTREE/RETOUR.

Puis tape RUN" et appuie sur la touche ENTREE/RETOUR. (Le symbole est obtenu en appuyant sur Majuscule et @ en même temps).

CPC 664 et 6128

Branche un lecteur de cassettes en prenant soin que les câbles soient reliés comme indiqué dans le livret d'instructions. Mets la cassette rembobinée dans le lecteur de cassettes, tape I TAPE et appuie sur la touche ENTREE/RETOUR. Puis tape RUN" et appuie sur la touche ENTREE/RETOUR. Suis les instructions affichées sur l'écran.

DISQUETTE

Introduis la disquette du programme dans le lecteur face A tournée vers le haut. Tape I DISC et appuie sur la touche ENTREE/RETOUR pour que la machine accède au lecteur. Puis tape RUN"DISC et appuie sur la touche ENTREE/RETOUR. Le jeu se charge automatiquement.

PC

Installation du jeu sur disque dur :

Introduis la disquette 1 dans le lecteur et tape la lettre de ce lecteur suivie de : (par exemple, si tu introduis la disquette 1 de WWF dans le lecteur B, tape B: et appuie sur RETOUR). Tape INSTALL X:, X étant la lettre du lecteur où tu veux installer le jeu. Puis des messages t'inviteront à introduire les autres disquettes dans le lecteur, comme nécessaire.

Fonctionnement du jeu à partir d'un floppy (PC seulement):

Introduis la disquette 1 dans le lecteur de floppy et tape la lettre de ce lecteur suivie de : (par exemple, si tu introduis la disquette 1 de WWF dans le lecteur B, tape B: et appuie sur RETOUR). Le jeu sélectionne automatiquement la carte son et l'écran vidéo qui conviennent le mieux à ton ordinateur.

Si tu ne veux pas que la sélection soit automatique, ajoute un E (EGA) ou un V (VGA) à la ligne de commande quand tu charges le jeu, par exemple WWF E sélectionne l'écran EGA alors que WWF V sélectionne un écran VGA.

COMMENCER LE JEU

Quand le chargement est terminé, la séquence d'introduction commence. Appuie sur FEU pendant cette séquence pour commencer à jouer. Choisis entre la compétition pour la Ceinture Wrestlemania* ou le mode entraînement. Si tu joues sur un Amstrad ou un PC, tu peux aussi choisir le mode de pilotage.

MODE ENTRAÎNEMENT

Dans le mode entraînement, deux joueurs sont en compétition dans une rencontre en tête à tête. Le Joueur N°1 choisit entre les trois challengers et le Joueur N°2 est toujours Mr. Perfect*. A la fin du combat d'entraînement, tu peux soit y jouer de nouveau soit retourner à la séquence du titre.

OPTION COMPETITION

Quand tu sélectionnes l'option compétition, tu as le choix entre les trois challengers. Appuie à droite ou à gauche pour afficher un autre challenger. Appuie sur FEU pour sélectionner le challenger affiché. Tu peux choisir d'être l'un des trois catcheurs suivants :

Hulk Hogan** – Legdrop off the Ropes

Ultimate Warrior* – Gorilla Press

British Bulldog* – Running Power Slam



Hulk Hogan**



Ultimate Warrior*



British Bulldog*

Pour gagner la Ceinture Wrestlemania*, tu dois battre cinq des plus durs et des plus vicieux catcheurs de la WWF. Ils ont chacun une prise spéciale et leur propre style de combat. Ces catcheurs apparaissent dans l'ordre suivant :

Mr Perfect*	– Perfect Plex
The Warlord*	– Full Nelson
Million Dollar Man*	– Million Dollar Sleeper Hold
The Mountie*	– Drop Headlock
Sergeant Slaughter*	– Camel Clutch

Au début du jeu, tu as 4 crédits. Chaque fois que tu perds un match ou que tu es forcé d'abandonner, un écran d'option te permet de rejouer ce match en utilisant un autre crédit. Quand tu as utilisé tous tes crédits, le jeu retourne automatiquement à la séquence d'introduction.

Avant le début d'un combat, ton adversaire peut te dire ce qu'il pense de toi. Et ensuite, tu as le droit de lui répondre. Pour choisir ta réponse, déplace la commande à gauche ou à droite. Quand tu es sur la réponse voulue, appuie sur le bouton FEU pour la sélectionner. Ton adversaire peut donner sa réaction à tes commentaires et puis, c'est le moment d'y aller !

REGLES DU MATCH

Chaque combat dure cinq minutes maximum. Pour remporter le match, il faut immobiliser l'adversaire au sol pour un compte de trois secondes. S'il n'y a pas de vainqueur absolu au bout de cinq minutes, le match est déclaré nul et ce challenge de la Ceinture Wrestlemania* est terminé. Si l'un des adversaires est envoyé hors du ring, le chronomètre commence un compte de vingt secondes. Ce chronomètre est remis à zéro quand les deux catcheurs sont de nouveau dans le ring. Si l'un des adversaires reste hors du ring plus de vingt secondes, le match est déclaré nul et ce challenge de la Ceinture Wrestlemania* est terminé.

REGLES DU JEU

Les catcheurs ont chacun un indicateur de force en bas de l'écran. Le niveau de cet indicateur détermine la rapidité avec laquelle le catcheur va se relever quand il a été envoyé au sol et la rapidité avec laquelle il peut repousser quelqu'un qui l'immobilise. Ta force diminue quand tu es frappé de la main ou du pied ou quand tu es envoyé au sol. Pendant que tu joues, deux icônes différentes apparaissent sur l'écran indiquant ce que tu dois faire.



Cette icône apparaît quand ton catcheur est au sol. Si tu appuies rapidement sur le bouton FEU, il se remet debout, mais s'il est faible, il lui faudra quelques secondes.



Cette icône apparaît quand tu t'empoignes avec ton adversaire. Déplace rapidement la manette de gauche à droite pour augmenter la force de ton empoigne ce qui est représenté par une barre qui grandit à côté de l'icône de l'empoigne. Celui qui remporte l'empoigne exécute alors sa prise spéciale sur l'autre catcheur.

LES COMMANDES

Sur un ST, un Amiga, un PC, les catcheurs sont pilotés par une manette de jeu et sur un PC, et un Amstrad, ils sont pilotés par une manette de jeu ou le clavier.

LES MOUVEMENTS DE LA MANETTE DE JEU DANS WWF*

Quand ton catcheur est dans le ring :

Pour marcher	Manette de jeu à gauche, à droite, en haut, en bas et en diagonale
Coup de poing	Immobile + FEU
Coup de pied	Avance + FEU
Coup de pied vers le bas	FEU deux fois + gauche ou droite
Pour courir à gauche	Deux fois à gauche
Pour courir à droite	Deux fois à droite
Pour sortir du ring	Pousse vers les cordes latérales ou de devant (ST/AMIGA/PC), contre les cordes de devant seulement sur Amstrad

Quand ton catcheur court :

Coup de genou lancé	FEU
Coup de pied lancé	Pousse dans la direction du coup et FEU

Quand ton adversaire est au sol :

Pour l'immobiliser Mets-toi sur lui, tire vers le bas + FEU

Pour le piétiner Mets-toi sur lui et FEU

Coup de tête lancé FEU quand tu es sur le poteau

Quand tu es près du poteau :

Pour monter sur le poteau Pousse en direction du poteau

Quand tu es sur le poteau :

Coup de pied lancé FEU

Pour descendre du poteau Tire vers le bas

Quand tu es hors du ring : (ST/AMIGA/PC)

Pour entrer/sortir du ring Pousse contre les cordes latérales ou de devant

Pour saisir la chaise Mets-toi dessus et FEU

Quand tu es hors du ring : (Amstrad seulement)

Pour entrer/sortir du ring Pousse contre les cordes de devant

TOUCHES DU PC

JOUEUR 1

HAUT Q
BAS A
GAUCHE O
DROITE P
FEU BARRE ESPACE
NUMERIQUE

JOUEUR 2

CURSEUR HAUT
CURSEUR BAS
CURSEUR GAUCHE
CURSEUR DROITE
O SUR PAVE

PAUSE 1
ABANDONNER (EN PAUSE) 2
RECOMMENCER 3

TOUCHES DE L'AMSTRAD

JOUEUR 1

HAUT Q
BAS A
GAUCHE O
DROITE P
FEU BARRE ESPACE

JOUEUR 2

F7
F4
F8
F9
F0

PAUSE 1
ABANDONNER (EN PAUSE) 2
RECOMMENCER 3

AMIGA/ATARI ST

Joueur 1 Manette 2 (Manette 1 sur ST)

Joueur 2 Manette 1 (Manette 0 sur ST)

P PAUSE

ESC ABANDONNER

FEU RECOMMENCER

Sons stéréo S (Amiga seulement)

Sons mono M (Amiga seulement)

WWF WRESTLEMANIA*

Le copyright du code de ce programme appartient à Ocean Software Limited. La reproduction, l'enregistrement, la location ou la transmission de ce programme sous quelque forme que ce soit est strictement interdit sans le consentement écrit d'Ocean Software Limited.

Ce jeu à été l'objet de tests et de vérifications anti-virus.

Prière de ne pas utilisé de disc utility avec les produits Ocean, ceci pouvant corrompre les données et par la même rendre le disque inutilisable.

GENERIQUE

* Marque déposée de TitanSports, Inc. © 1991. Tous droits réservés. Tous les noms des personnages spécifiques, toutes les ressemblances et tous les logos sont les marques déposées de TitanSports, Inc. © 1991. Tous droits réservés.

** Hulk Hogan, Hulkamania et Hulkster sont les marques déposées de Marvel Entertainment Group, Inc. octroyées sous licence exclusive à TitanSports, Inc. © 1991. Tous droits réservés.

Programmation, Graphismes et Création : Twilight pour Ocean Software Limited.

Programmation PC : John Wildsmith

Musique : Sean Conran

Produit et commercialisé par Ocean Software Limited.



WORLD WRESTLING FEDERATION*