



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 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.

## **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 ENTRAINEMENT**

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, les catcheurs sont pilotés par une manette de jeu et sur 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 :

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

Quand ton catcheur court :

<b>Coup de genou lancé</b>	FEU
<b>Coup de pied lancé</b>	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)

**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 DE L'AMSTRAD

	JOUEUR 1	JOUEUR 2
HAUT	Q	F7
BAS	A	F4
GAUCHE	O	F8
DROITE	P	F9
FEU	BARRE ESPACE	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.

Musique : Sean Conran

Produit et commercialisé par Ocean Software Limited.





**ocean** is a registered trademark.

*Téléchargé sur  
Le Vieux Manuel*

*[Http://www.abandonware-manuels.org](http://www.abandonware-manuels.org)*