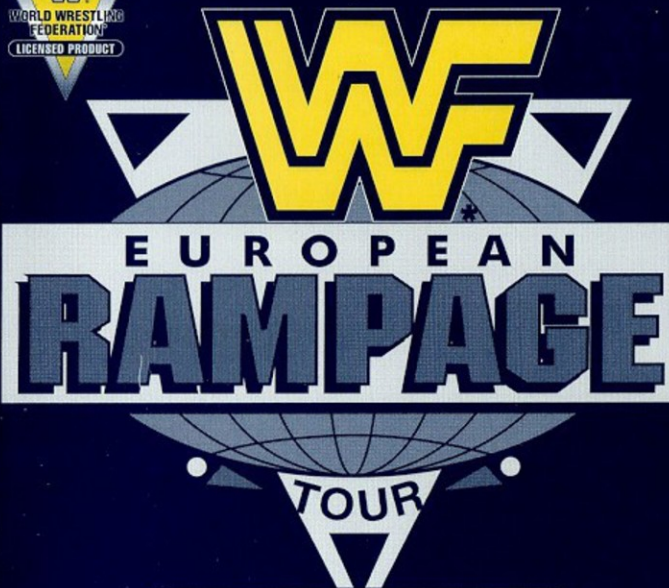


OFFICIAL
WF
WORLD WRESTLING
FEDERATION
LICENSED PRODUCT



ocean®

*Trademark of TitanSports, Inc. ©1992 All Rights Reserved.
**Hulk Hogan, Hulkamania and Hulkster are trademarks of the Marvel Entertainment Group, Inc. Licensed exclusively to TitanSports, Inc.
All other distinctive character names, likenesses, titles and logos are trademarks of TitanSports Inc. ©1992 All Rights Reserved

ocean is a registered trademark of Ocean Software Limited

ocean®

ATARI ST / AMIGA / IBM PC

ENGLISH FRANÇAIS DEUTSCH ITALIANO



ENGLISH.....2

FRANÇAIS.....14

DEUTSCH.....26

ITALIANO...38



The WWF* comes to Europe.

Your tag team must visit various European Cities and defeat all opposing teams to win the European Rampage* Tour. You will then be considered good enough to take on the Legion of Doom* for the coveted Tag Team Championship.

On the tour you will compete against the following WWF* tag teams:

Money Inc.*, featuring **Million Dollar Man Ted DiBiase*** and **Irwin R. Schyster***.

The Nasty Boys*, featuring **Sags*** and **Knobbs***.

Natural Disasters*, featuring **Earthquake*** and **Typhoon***.

If you can fight your way to the final competition, you will face:

Legion of Doom*, featuring **Animal*** and **Hawk***.

LOADING

Amiga & ST require at least one megabyte of memory.

ATARI ST

THIS GAME REQUIRES A DOUBLE-SIDED DISK DRIVE.

Switch on the computer and insert disk 1 into the internal disk drive. If you have two disk drives, insert disk 1 into drive A and disk 2 into drive B. The program will load and run automatically. Follow the on-screen instructions.

CBM AMIGA

Switch on the computer and insert disk 1 into the internal disk drive. The program will load automatically.

PC

Installing the game onto hard disk:

Insert Disk 1 into your floppy disk drive. Type the drive letter followed by : (e.g., if you insert the WWF* disk 1 into drive B, then type B: followed by <RETURN>). Type INSTALL and follow the on-screen instructions.

You will be asked to select the drive/path on which you would like WWF* to be installed. If you choose a non-existent path, one will be created for you. Press ENTER to accept the drive/path offered.

STARTING THE GAME

When the game has loaded, there will be a short presentation sequence. After this you may select any one of three scenarios or change the control options.

Scenario options:

- 1) One player tag team competition
- 2) Two player tag team competition
- 3) Two player practice match

When you have chosen a scenario, you must select your team talent.

Highlight the required talent and press FIRE.

If you have chosen a tag team competition, you must select two talents.

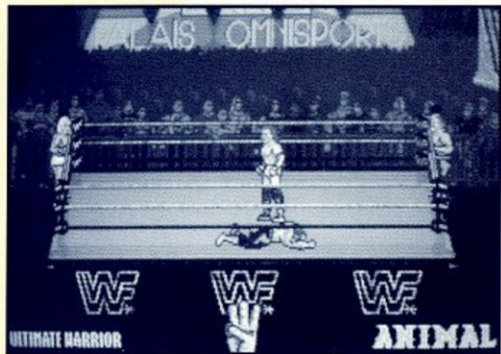
If you have chosen a practice match, you will move directly to the ring.

THE COMPETITION

Sean Mooney will introduce you to your first opponents.

The venue is **London, England.**

If you successfully defeat all the opposing tag teams at each venue, you will be able to challenge the Legion of Doom* for the WWF* Tag Team Championship Belt. This match will be held at **Madison Square Garden, New York.**

On Screen Displays

PLAYER 1
STRENGTH

PINNED
COUNT

PLAYER 2
STRENGTH

COUNT-
OUT

COUNT-
OUT

The strength bars relate to your current player. When your Superstar tags, the strength bar will change to that of his partner. As the strength bar decreases, the Superstar will find it harder to recover from being winded and will have increasing difficulty in getting back up from the floor.

Whenever a Superstar is inactive, he will slowly regain his strength.

Your Superstar may be hurt in various ways. For example:

Receiving a blow

Being knocked down

Running into the turnbuckles

Missing his opponent with a flying move.

The Timers will appear at the top of the screen only when active. The Count-Out timer starts when a Superstar leaves the ring. If the count reaches 10, the team concerned is disqualified. The Pinned Count starts whenever a Superstar is pinned. If the count reaches three, the match ends and the pinning team wins.

NOTE: If a side is counted out because it has left the ring, the match will not end until the other team is inside the ring. It is, therefore, possible for both teams to be disqualified. In this event there will be a rematch.

HOW TO CONTROL YOUR SUPERSTAR

Your WWF* Superstar may be controlled by joystick or keyboard. The default controls are as follows:

	PLAYER 1		PLAYER 2	
	Amiga/ST Keys	PC Keys	Amiga/ST Keys	PC Keys
UP	Up Arrow	Q		Up Arrow
DOWN	Down Arrow	A	JOYSTICK ONLY	Down Arrow
LEFT	Left Arrow	O		Left Arrow
RIGHT	Right Arrow	P		Right Arrow
FIRE	Right Shift	Space		Keypad Enter

Note: Player 2 may be controlled by a joystick in the second port. Use the start of game options screen to select this.

Your WWF* Superstar can perform the following moves:

Walking - Left or right. If you change direction while walking, your Superstar will turn around.

Running - Double tap your joystick or direction key in the current walking direction and your Superstar will start to run. He will keep running until you release the joystick or direction key. Your opponent will be knocked

down if you collide with him. If your Superstar runs into the ropes, he will keep running and bouncing off the ropes on either side of the ring. A quick change of direction on the joystick or direction key and he will continue to run in this new direction.

Running Roll - Push DOWN on the joystick or direction key while running and your Superstar will execute a Running Roll. If you hit an opponent during this manoeuvre, you will knock him down.

Flying Kick - Push UP and FIRE on the joystick or direction keys while running and you Superstar will attempt a Flying Kick. You may also try this move if your Superstar is standing on top of a cornerpost - push your joystick or direction key toward the centre of the ring.

Running Dive - While running, push UP on the joystick or direction key for a Running Dive.

Climbing a Post - If your Superstar is standing in a corner of the ring, push the joystick or direction key toward the post and he will climb up it.

Dive (when on top of post)- You can attack an opponent from this standing position when on top of the post by pushing UP on the joystick or direction key.

Jump Down - Push DOWN on the joystick or direction key and your Superstar will jump down from the corner post.

Out of the Ring - If you wish to leave the ring, move to the ropes and push against them; after a short delay, your Superstar will jump through the ropes and land outside the ring. You may, however, be thrown from or roll out of the ring.

Push toward the ring with the joystick or direction key and your Superstar will climb back in.

If you fail to make it back into the ring before the count reaches 10, your Superstar will be disqualified and he forfeits the match to his opponent.

The following three moves are each performed by pressing fire. However, the distance between your Superstar and his opponent will dictate which move is executed.

Standing Slap Long range
Standing Kick Medium range
Standing Elbow Close range

Clothesline - To perform this defensive move press FIRE as your opponent is running past. If you time it correctly, he will fall flat on his back.

Cover-Head - When an opponent is running at you, press FIRE and your Superstar will bend over and cover his head with his arms. If the opponent then collides with you and your Superstar is strong enough, he will throw the opponent up and over his head.

Dropkick - If you press FIRE while your opponent is running at you, and he is not close

enough for your Superstar to try a Cover-Head, he will attempt a Dropkick. If the kick fails to connect or the Cover-Head is unsuccessful, your Superstar may be hurt.

Stomp - Press FIRE when your opponent is lying on the ground in front of you and your Superstar will stomp on him.

Elbowdrop - Press FIRE when your opponent is lying on the ground behind you and your Superstar will drop onto him and hit him with an elbow.

Pin - This move will only operate if your opponent is lying on the ground. Press FIRE while your Superstar is standing near the middle of your opponent's body.

If you are being pinned, rapidly pressing FIRE will help to force your opponent off. However, if a Pin lasts for a count of three, the match is over and the pinning Superstar's team is declared the winner.

Pick-Up - If your Superstar is strong enough, he can pick up a winded opponent. Press FIRE while standing near him.

If your Superstar has been picked up by an opponent, quickly move your joystick or direction keys from left to right and he may be able to struggle free.

Throw - If your Superstar is holding an opponent above his head, he can throw him to the ground by pushing LEFT, RIGHT or UP on the joystick or direction keys.

Knee Slam - Push/pull DOWN on the joystick or direction key while your Superstar is holding an opponent above his head and he will execute a Knee Slam.

Standing - If your Superstar is lying on the ground, press FIRE and he will stand up.

Rolling - While your Superstar is lying on the ground, push UP or DOWN on the joystick or direction keys and he will roll in either direction as required.

NOTE: If your Superstar is hurt, he may not respond to any attempted moves until he has regained sufficient strength.

Armlock - When your Superstar is close to an opponent, they may lock arms. You must react quickly to gain an advantage. Press FIRE rapidly to build up your strength. If you are strong enough to win the Armlock, your opponent will be forced into one of the following moves:

Headlock - Your Superstar has his opponent's head in an armlock. If he is able to quickly build up enough strength, he will throw the opponent to the floor.
If he fails, the opponent will be able to lift your Superstar above his head.

Arm Twist - You have your opponent in an Arm Twist. Quickly build up strength and your Superstar may force the opponent to his knees. If you fail, your opponent will break free and lash out with a kick.

When there is no outright winner of an Armlock, the stronger of the two opposing SuperStars will eventually slam his opponent's head onto his knee.

Tag - Move alongside your partner and press FIRE and you will then slap his hand and exchange places.

If you are playing a one player game you will now be in control of your partner.

If you are playing a two player game, player two will now have control.

NOTE: The strength bar at the bottom of the screen will show which Superstar is currently active.

HINTS AND TIPS

Try to force your opponent out of the ring. Throws to the floor will hurt more than throws inside the ring.

Do your best to stop your opponent from tagging his partner. Try to keep him in your half of the ring.

Keep an eye on your strength bar. If your strength is low, try to tag with your partner so that your inactive Superstar can recover.

WWF* EUROPEAN RAMPAGE* TOUR

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING AND FOLLOW THEM CAREFULLY.

This game has been tested and checked for viruses. Please do not use any form of disk utility with any Ocean product as such use may result in the corruption of data and render the disk unusable.

CREDITS

*Trademark of TitanSports, Inc. ©1992 All Rights Reserved.

**Hulk Hogan, Hulkamania and Hulkster are trademarks of the Marvel Entertainment Group, Inc., licensed exclusively to TitanSports, Inc.

All other distinctive character names, likenesses, titles and logos are trademarks of TitanSports Inc.

Programming, Graphics, Music and Design by Arc Developments for Ocean Software Ltd.

Produced and Marketed by Ocean Software Ltd.



Le WWF* arrive en Europe.

Votre équipe doit visiter différentes villes européennes et battre toute les équipes concurrentes pour gagner l'expédition European Rampage*. Vous serez dès lors considéré comme suffisamment vaillant pour participer à la Legion of Doom* et son convoité championnat par équipe.

Dans cette expédition, vous devrez affronter les équipes WWF* suivantes:

Money inc.*, avec **Million Dollar Man Ted DiBiase*** et **Irwin R. Schyster***.

Les Nasty Boys*, avec **Sags*** et **Knobbs***.

Natural Disasters*, avec **Earthquake*** et **Typhoon***.

Si vous parvenez au tournoi final, vous affronterez

Legion of Doom*, avec **Animal*** et **Hawk***.

CHARGEMENT

Amiga & ST nécessitent au moins un megabyte de mémoire.

ATARI ST

CE JEU NECESSITE UN LECTEUR DE DISQUETTES DOUBLE FACE

Allumez l'ordinateur et insérez la disquette No 1 dans le lecteur interne. Si vous disposez de deux lecteurs, insérez la disquette No1 dans le lecteur A et la disquette No2 dans le lecteur B. Le programme se chargera et s'exécutera automatiquement. Suivez les instructions à l'écran.

CBM AMIGA

Allumez l'ordinateur et insérez la disquette No1 dans le lecteur interne. Le programme se chargera automatiquement.

PC

Installation du jeu sur le disque dur.

Insérez la disquette No1 dans le lecteur de disquettes. Tapez la lettre référence du lecteur suivi de : (par exemple, si vous insérez la disquette No1 WWF* dans le lecteur B, taper ensuite B: suivi de <RETOUR>). Taper INSTALL et suivez les instructions à l'écran.

Il vous sera demandé de sélectionner le lecteur/chemin d'accès sur lequel vous souhaitez que WWF* soit installé. Si vous choisissez un chemin qui n'existe pas, il en sera crée un pour vous. Taper ENTER pour valider le lecteur/chemin d'accès proposé.

COMMENCER LE JEU

Lorsque le jeu sera chargé, il y aura une courte présentation. Ensuite il vous sera possible de sélectionner un des trois scénarios ou alors de changer les options de contrôle.

Options de scénarios:

- 1) Compétition par équipe pour un joueur
- 2) Compétition par équipe pour deux joueurs
- 3) Tournoi d'entraînement pour deux joueurs

Lorsque vous avez choisi votre scénario vous devez sélectionner le niveau de vote équipe.

Surligner le niveau désiré et appuyer sur FIRE.

Si vous avez choisi une équipe, il vous faut choisir deux niveaux

Si vous avez choisi un tournoi d'entraînement vous vous rendrez directement sur le ring.

LA COMPETITION

Sean Mooney vous présentera vos premiers concurrents.

Tout se déroule à **Londres, Angleterre.**

Si vous réussissez à battre toutes les équipes concurrentes à chaque endroit il vous sera possible de participer au tournoi Legion of Doom*, pour la ceinture du championnat par équipe WWF*. Ce match sera tiendra au **Madison Square Garden, New York.**

Sur l'écran



PLAYER 1
FORCE

COUNT-
OUT

PINNED
COUNT

COUNT-
OUT

PLAYER 2
FORCE

Les niveaux de force indiqués concernent votre joueur actuel.

Lorsque votre SuperStar demande le relai, le niveau de force indiqué concernera son partenaire. Au fur et à mesure que le niveau diminue la SuperStar aura de plus en plus de mal à se remettre des attaques et à se relever du tapis.

Lorsque SuperStar est inactive, elle reprend doucement des forces.

Votre SuperStar pourra être blessé de différentes façons. Par exemple:

Recevoir un coup

Etre mis K.O.

Percuter un pilier du ring

Manquer son adversaire et tapant dans le vide

Les compteurs n'apparaîtront en haut de l'écran que lorsque votre Superstar sera active. Le compteur Count Out démarre lorsqu'une Superstar quitte le ring. Quand le compteur atteint 10, l'équipe concernée est disqualifiée. Le compteur Pinned Count démarre dès qu'une Superstar est clouée au sol. Si le compte atteint trois, le match est fini et l'équipe ayant immobiliser la Superstar est gagnante.

NOTE: Si une équipe est éliminée parce qu'elle a quittée le ring, le match ne s'arrêtera pas tout pendant que l'équipe adverse est encore dans le ring. Il est donc encore possible que les deux équipes soient disqualifiée. Dans ce cas le match sera rejoué.

COMMENT CONTROLER VOTRE SUPERSTAR:

Votre Superstar WWF* est contrôlée par un Joystick ou par le clavier. Les contrôles par défaut sont les suivants:

JOUEUR 1		JOUEUR 2	
Amiga/ST	Touches PC	Amiga/ST	Touches PC
VERS LE HAUT	Flèche pointant vers le haut		Flèche pointant vers le haut
VERS LE BAS	Flèche pointant vers le bas	Joystick uniquement	Flèche pointant vers le bas
A GAUCHE	Flèche pointant vers la gauche		Flèche pointant vers la gauche
A DROITE	Flèche pointant vers la droite		Flèche pointant vers la droite
FEU	Touche shift de droite		Touche shift de droite.
	Barre espace		

NB: Le joueur 2 peut être contrôlé par un Joystick dans la deuxième prise. Pour le sélectionner il convient de se référer à l'écran des options qui apparaît au début du jeu.

Votre Superstar WWF* peut exécuter les mouvements suivants:

Marcher - A droite ou à gauche. Si vous changer de direction en cours de marche, votre Superstar fera un demi tour.

Courir - Double pression sur la Joystick ou la flèche directionnelle de la direction dans laquelle se déplace votre Superstar et celle-ci se mettra à courir. Elle continuera à courir jusqu'à ce que vous relâchiez le Joystick ou la

flèche directionnelle. Votre adversaire sera renversé si vous le percuter.
Si votre Superstar heurte les cordes il continuera de courir et rebondira hors des cordes sur un coté du ring. Changez légèrement la direction à l'aide du Joystick ou des flèches directionnelles et votre Superstar continuera de courir dans sa nouvelle direction.

Rouler - Poussez le Joystick vers le bas - DOWN - ou appuyer sur la flèche directionnelle pendant la course et en course votre Superstar roulera au sol. Si vous heurtez un adversaire durant cette manoeuvre, vous le renverserez.

Coup de pied - Incliner le Joystick vers le haut - UP et appuyer sur FIRE, sur le Joystick ou à l'aide des flèches en l'air directionnelles, pendant que votre Superstar et en train de courir et vous lui ferez donner un coup de pied en l'air. Vous pouvez également le faire lorsque votre Superstar se tient au dessus d'un pilier d'angle. Dirigez alors votre Joystick ou votre flèche de direction vers le centre du ring.

Plongeon - Si votre Superstar est en train de courir, dirigez votre Joystick ou la flèche de direction vers le haut - en course up, pour obtenir un plongeon.

Grimper sur un pilier d'angle - Si votre Superstar se tient dans un angle du ring, dirigez votre Joystick ou votre flèche de direction vers le pilier et votre Superstar grimpera dessus.

Plonger - Vous pouvez attaquer un adversaire depuis le pilier d'angle en dirigeant votre

Joystick ou la (du sommet flèche de direction vers le haut- UP du poste)

Sauter vers le bas - Incliner le Joystick ou la flèche directionnelle vers le bas - DOWN - et votre Superstar sautera en bas du pilier.

Hors du ring - Si vous souhaitez quitter le ring, déplacez vous en direction des cordes et poussez contre celles-ci; après un cours laps de temps votre Superstar sautera au travers des cordes pour atterir à l'extérieur du ring.

Diriger votre Joystick, ou flèche directionnelle en direction du ring et votre Superstar y rentrera de nouveau.

Si vous ne réussissez pas à faire rentrer votre Superstar avant que le compteur n'ait atteint 10, votre Superstar sera disqualifiée et le match sera attribué à son adversaire par forfait.

Les trois déplacements qui suivent sont réalisés par la touche FIRE. Cependant la distance entre votre Superstar et son adversaire dictera quel mouvements sera exécuté.

Standing Slap / claque debout longue distance

Standing kick / coups de pied debout moyenne distance

Standing Elbow / coup de coude debout proche distance

Clothesline - Pour réaliser ce mouvement de défense, appuyer sur FIRE/feu lorsque votre adversaire et en train de courir à coté de vous. Si vous vous y prenez à temps, il tombera sur le dos.

Cover-Head - Lorsqu'un adversaire vous court après, appuyer sur FIRE/feu, votre Superstar se baissera et couvrira sa tête de ses mains. Si votre adversaire vous heurte et votre Superstar est suffisamment forte, elle enverra votre adversaire en l'air, par dessus sa tête.

Dropkick - Si vous appuyer sur FIRE/feu alors que votre adversaire vous court après et qu'il n'est pas assez proche de vous pour que votre Superstar ne fasse un Cover-Head, elle pourra essayer le coup Drop-Kick. Si ce coup n'atteint pas son but ou que le Cover-Head ne marche pas, votre Superstar risque d'être blessée.

Stomp - Appuyer sur FIRE/feu lorsque votre adversaire est allongé par terre en face de vous et votre Superstar sautera sur lui.

Elbowdrop - Appuyer sur FIRE/feu lorsque votre adversaire est allongé par terre derrière vous et votre Superstar lui tombera dessus et lui infligera un coup de coude.

Pin - Ce mouvement ne peut être réalisé que si votre adversaire est allongé par terre. Appuyer sur FIRE/feu alors que votre Superstar se tient près du milieu du corps de votre adversaire. Si votre adversaire essaie de vous clouer au sol, appuyer rapidement sur FIRE/feu vous aidera à vous dégager de votre adversaire. Cependant, si vous êtes cloué au sol et que le compteur atteigne trois, le match est alors terminé et l'équipe de la Superstar ayant réussi ce tour de force est déclarée vainqueur.

Pick-Up - Si votre Superstar est assez forte, elle peut choisir de relever un adversaire plié en deux au sol. Appuyer sur FIRE/feu lorsque

vous vous trouvez près de lui.

Si votre Superstar a été relevée par un adversaire, diriger rapidement votre Joystick ou flèche directionnelle de gauche à droite et votre Superstar parviendra peut être à se dégager.

Throw - Si votre Superstar tient un adversaire au dessus de sa tête, il peut le lancer par terre en appuyant sur LEFT/gauche, RIGHT/droite ou UP/haut sur le Joystick ou en utilisant les flèches directionnelles.

Knee Slam - Tirer/pousser vers le bas sur le Joystick ou flèches de direction, alors que votre Superstar tient un adversaire au dessus de sa tête et elle lui donera un coup de genou.

Standing - Si votre Superstar est étendue sur le sol, appuyez sur FIRE/feu et elle se lèvera.

Rolling - Si votre Superstar est étendue sur le sol, appuyer sur UP/haut ou DOWN/bas sur le Joystick ou flèche directionnelle et elle roulera dans l'une ou l'autre des directions que vous avez choisies.

NB: Si votre Superstar est blessée, il se peut qu'elle ne réponde à aucun des mouvements ordonnés avant qu'elle n'ait repris suffisamment de force.

Armlock - Lorsque votre Superstar se trouve à proximité d'un adversaire, ils pourront essayer de se bloquer les bras l'un de l'autre. Vous devez réagir rapidement pour garder l'avantage. Appuyez sur FIRE/feu rapidement pour augmenter votre force. Si vous êtes

suffisamment fort pour gagner ce combat, votre adversaire sera contraint à l'un des deux mouvements suivants:

Headlock - Votre Superstar tient la tête de son adversaire coincée dans son bras. Si elle réussit à accumuler suffisamment de force, elle enverra son adversaire au tapis. Sinon, son adversaire réussira à soulever votre Superstar au dessus de sa tête.

Arm Twist - Vous tenez coincé le bras de votre adversaire. Accumuler rapidement de la force et vous pourrez contraindre votre adversaire à se mettre à genoux. Si vous échouez, votre adversaire parviendra à se libérer et se dégagera en vous portant un coup de pied.

S'il n'y a pas de réel vainqueur dans ce combat, la Superstar la plus forte finira par claquer la tête de son adversaire sur son genou.

Tag - Placez vous à coté de votre partenaire et appuyer sur FIRE/feu, puis toucher sa main et échanger vos places (relai). Si vous faites une partie à un joueur, vous contrôlerez maintenant votre adversaire. Si vous faites une partie à deux joueurs, c'est au joueur 2 de prendre les rennes.

NB: le niveau de force indiqué au bas de l'écran indiquera quelle Superstar est active.

CONSEILS ET ASTUCES

Essayez d'obliger votre adversaire à sortir du ring. Les prises vers le sol font plus mal que les prises à l'intérieur du ring.

Faites de votre mieux pour empêcher vos adversaires de se relayer. Essayer de forcer votre adversaire à rester dans votre moitié de ring.

Garder un oeil sur votre niveau de force. Si votre niveau est faible, essayer de vous faire relayer par votre partenaire pour permettre à votre Superstar de s'arrêter et de reprendre des forces.

WWF* EUROPEAN RAMPAGE* TOUR
CE LOGICIEL A ETE DEVELOPPE ET PRODUIT AVEC SOIN SELON
DES NORMES DE FABRICATION DE LA PLUS HAUTE
QUALITEVEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS
POUR LE CHARGEMENT ET LES SUIVRE SOIGNEUSEMENT.

Ce jeu a subi un test et un contrôle anti-virus. Ne pas utiliser de programme utilitaire sur l'ensemble des produits Ocean car ceci pourrait entraîner l'endommagement des données et rendre la disquette inutilisable.

MARQUES

* Marque déposée : TitanSports, Inc. ©1992 Tous Droits Reservés
** Hulk Hogan, Hulkamania et Hulkster sont des marques déposées appartenant à Marvel Entertainment Group, Inc., exploitées sous licence exclusive par TitanSports, Inc. Tous les autres noms de personnages/equipes, ressemblances, titres, logos, sont des marques déposées de TitanSports, Inc. ©1992. Tous Droits Reservés.
Programmation, Graphiques, Musique et Design effectués par Arc Developments pour Ocean Software Ltd.
Produit et commercialisé par Ocean Software Ltd.



Die WWF* kommt nach Europa.

Dein Ringerteam muß verschiedene Städte in Europa besuchen und dort alle gegnerischen Teams besiegen, um die European Rampage* Tour zu gewinnen. Wenn Du dies geschafft hast, bist Du würdig, gegen die Legion of Doom* anzutreten und die begehrte Tag Team Championship zu gewinnen.

Auf der Tour wirst Du gegen die folgenden WWF* Ringerteams antreten:

Money Inc.*, mit **Million Dollar Man Ted DiBiase*** und mit **Irwin R. Schyster***.

The Nasty Boys mit **Sags*** und **Knobbs***.

Natural Disasters* mit **Earthquake*** und **Typhoon***.

Wenn Du Dich bis zum Finale vorgekämpft hast, wirst Du dort auf

Legion of Doom* mit **Animal*** und **Hawk*** treffen.

LADLEANWEISUNG

Amiga & ST benötigen mindestens ein Megabyte Speicherplatz.

ATARI ST

FÜR DIESES SPIEL WIRD EIN LAUFWERK ZUR AUFNAHME EINER DOPPELSEITIGEN DISKETTE BENÖTIGT.

Schalte Deinen Computer ein, und lege die Diskette in das Laufwerk ein. Wenn Du zwei Laufwerke hast, dann lege Diskette 1 in Laufwerk A und Diskette 2 in Laufwerk B ein. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet. Folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

CBM AMIGA

Schalte den Computer ein, und lege Diskette 1 in das Laufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen.

PC

Installieren des Programms auf einer Festplatte: Diskette 1 in das Laufwerk Deines Computers einlegen. Gib die Buchstabenbezeichnung des Laufwerks gefolgt von einem : ein (wenn Du z.B. die WWF*-Diskette 1 in Laufwerk B eingelegt hast, dann gib B: ein, und drücke danach die RETURN-Taste). Gib INSTALL ein und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Du muß ein Laufwerk/einen Pfad für die Installierung von WWF* angeben. Wenn Du einen nicht existierenden Pfad angibst, so wird ein Pfad für Dich angelegt.

Drücke ENTER, um das angezeigte Laufwerk/den angezeigten Pfad zu akzeptieren.

Laufwerk/den angezeigten Pfad zu akzeptieren.

STARTEN DES SPIELS

Wenn das Spiel geladen wurde, erscheint zunächst eine kurze Einführung. Danach kannst Du eine der drei Spielvarianten auswählen oder die Steuerungsoptionen ändern.

Spielvarianten:

- 1) Ringerteam-Wettkampf mit einem Spieler
- 2) Ringerteam-Wettkampf mit zwei Spielern
- 3) Trainingswettkampf mit zwei Spielern

Wenn Du eine Spielvariante ausgewählt hast, mußt Du die Eigenschaften Deines Teams wählen.

Markiere Deine Eigenschaft und drücke die FEUER-Taste.

Wenn Du einen Ringerteam-Wettkampf gewählt hast, mußt Du zwei Eigenschaften wählen.

Wenn Du einen Trainings-Wettkampf gewählt hast, gehst Du direkt in den Ring.

DER WETTKAMPF

Sean Mooney wird Dich Deinen ersten Gegnern vorstellen.

Der Austragungsort ist **London, England**.

Wenn Du alle gegnerischen Ringerteams an allen Austragungsorten erfolgreich besiegt hast, kannst Du die Legion of Doom* zum Kampf um den Gürtel der WWF* Tag Team Championship herausfordern. Dieser Wettkampf wird im **Madison Square Garden, New York**, stattfinden.

Anzeigen auf dem Bildschirm



SPIELER 1
KRAFT

ZÄHLEN BEI-
GLEICHZEITIGEM-
NIEDERDRÜCKEN

SPIELER 2
KRAFT

AUSZÄHLEN

AUSZÄHLEN

Die Kraftbalken beziehen sich auf Deinen aktuellen Spieler. Wenn Dein Superstar wechselt, geht der Kraftbalken auf den seines Partners über. Mit dem Abnehmen seines Kraftbalkens fällt es dem Superstar immer schwerer, wieder zu Atem zu kommen und vom Boden aufzustehen. Immer wenn der Superstar nicht aktiv ist, gewinnt er langsam seine Kraft zurück.

Dein Superstar kann auf verschiedene Art und Weise verletzt werden. Zum Beispiel, wenn er:

**einen Schlag einstecken muß,
niedergeschlagen wird,
in die Spannvorrichtung läuft,
seinen Gegner im Sprung verfehlt.**

Die Zeitnehmer erscheinen oben auf dem Bildschirm nur, wenn sie aktiv sind. Der Auszahl-Zeitnehmer beginnt zu zählen, wenn ein Superstar den Ring verläßt. Wenn bis zehn gezählt wurde, wird das betroffene Team disqualifiziert.

Das Zählen bei gleichzeitigem Niederdrücken beginnt immer dann, wenn ein Superstar am Boden gehalten wird. Sobald bis drei gezählt wurde, endet der Kampf und das drückende Team gewinnt.

HINWEIS: Wenn eine Seite ausgezählt wird, weil sie den Ring verlassen hat, endet der Kampf solange nicht, bis das andere Team im Ring ist. Daher können beide Teams disqualifiziert werden. In diesem Fall wird der Kampf neu ausgetragen.

WIE DU DEINEN SUPERSTAR STEuern KANNST

Dein WWF* Superstar kann über Joystick oder die Tastatur gesteuert werden. Die Standardsteuerungen sind:

	SPIELER 1		SPIELER 2	
	Amiga/ST Tasten	PC - Tasten	Amiga/ST Tasten	PC -Tasten
NACH OBEN	Pfeil nach oben	Q		Pfeil nach oben
NACH UNTEN	Pfeil nach unten	A	NUR JOYSTICK	Pfeil nach unten
NACH LINKS	Pfeil nach links	O		Pfeil nach links
NACH RECHTS	Pfeil nach rechts	P		Pfeil nach rechts
FEUER	rechte Umschalt Taste	Leer-Taste		Tastenblock Enter

Anmerkung: Spieler 2 kann über einen Joystick im zweiten Port gesteuert werden. Dies kannst Du über das Menü Spielstartoptionen einstellen.

Dein WWF* Superstar kann die folgenden Bewegungen ausführen:

Gehen - Nach links oder nach rechts. Wenn Du die Richtung im Gehen änderst, dreht sich Dein Superstar.

Laufen - Drücke Deinen Joystick oder die entsprechende Pfeiltaste zweimal in die entsprechende Richtung, und Dein Superstar fängt an zu laufen. Er läuft, bis Du den Joystick

oder die Pfeiltaste losläßt. Dein Gegner wird zu Boden geworfen, wenn Du mit ihm zusammenstößt.

Wenn Dein Superstar in die Seile läuft, bewegt er sich weiter und stößt sich von beiden Seiten des Rings von den Seilen ab. Ein schneller Richtungswechsel mit dem Joystick oder der Pfeiltaste, und er läuft in diese neue Richtung.

Rolle mit Anlauf - Bewege Deinen Joystick im Laufen NACH UNTEN oder drücke die entsprechende Pfeiltaste während des Laufs, und Dein Superstar führt eine Rolle mit Anlauf aus. Wenn Du mit diesem Manöver einen Gegner triffst, wirfst Du ihn zu Boden.

Tritt aus dem Lauf - Bewege den Joystick im Laufen NACH OBEN und drücke die FEUER-Taste bzw. drücke die entsprechenden Pfeiltasten während des Laufs, und Dein Superstar versucht einen Tritt aus dem Lauf. Du kannst diese Bewegung auch versuchen, wenn Dein Superstar auf einem Eckpfosten steht - Führe Deinen Joystick in Richtung auf die Ringmitte oder benutze die entsprechende Pfeiltaste.

Hechtsprung mit Anlauf - Bewege den Joystick im Laufen NACH OBEN oder drücke die entsprechende Pfeiltaste während des Laufes, um einen Hechtsprung mit Anlauf auszuführen.

Erklettern eines Pfostens - Wenn Dein Superstar in einer Ecke des Rings steht, führe Deinen Joystick auf den Pfosten zu oder drücke die entsprechende Pfeiltaste, und er klettert auf diesen Pfosten.

Hechtsprung (von einem Pfosten herab) - Aus dieser Standposition kannst Du einen

Gegner angreifen, indem Du den Joystick NACH OBEN bewegt oder die entsprechende Pfeiltaste drückst.

Herunterspringen - Bewege den Joystick NACH UNTEN oder drücke die entsprechende Pfeiltaste, und Dein Superstar springt von dem Eckpfosten herunter.

Aus dem Ring - Wenn Du den Ring verlassen möchtest, bewege Dich auf die Seile zu und drücke dagegen; nach kurzer Zeit springt Dein Superstar durch die Seile und landet außerhalb des Rings. Du kannst allerdings auch aus dem Ring herausgeworfen werden oder herausrollen.

Bewege den Joystick auf den Ring zu oder drücke die entsprechende Pfeiltaste, und Dein Superstar klettert wieder in den Ring hinein.

Wenn Du den Ring nicht wieder erreichst, bevor bis zehn gezählt wurde, wird Dein Superstar disqualifiziert und muß den Kampf an seinen Gegner abgeben.

Die folgenden drei Bewegungen werden durch Drücken der Feuertaste ausgeführt.

Von der Entfernung zwischen Deinem Superstar und seinem Gegner hängt allerdings ab, welche Bewegung ausgeführt wird.

Schlag aus dem Stand - weiter Bereich

Tritt aus dem Stand - mittlerer Bereich

Ellbogenstoß aus dem Stand - naher Bereich

Flügel Schlag - Um diese Defensivbewegung auszuführen, drücke die Feuertaste, wenn Dein Gegner vorbeiläuft. Wenn Du die Bewegung zur richtigen Zeit ausführst, fällt er flach auf den Rücken.

Kopfdeckung - Wenn ein Gegner auf Dich

zuläuft, drücke die FEUER-Taste; Dein Superstar beugt sich nach vorne und schützt seinen Kopf mit den Armen. Wenn der Gegner dann mit Dir zusammenstößt und Dein Superstar stark genug ist, wirft er den Gegner hoch und über seinen Kopf.

Dropkick - Wenn Du die FEUER-Taste drückst, während Dein Gegner auf Dich zuläuft, und er sich nicht nahe genug an Deinem Superstar befindet, damit dieser eine Kopfdeckung versuchen könnte, probiert er es mit einem Dropkick. Geht der Tritt daneben oder ist die Kopfdeckung nicht erfolgreich, kann Dein Superstar verletzt werden.

Trampeln - Wenn Dein Gegner vor Dir auf dem Boden liegt, drücke die FEUER-Taste, und Dein Superstar trampelt auf ihm herum.

Stoß mit dem Ellbogen - Wenn Dein Gegner hinter Dir auf dem Boden liegt, drücke die FEUER-Taste, und Dein Superstar läßt sich auf ihn fallen und versetzt ihm einen Stoß mit dem Ellbogen.

Zu Boden drücken - Diese Bewegung ist nur möglich, wenn Dein Gegner auf dem Boden liegt. Drücke die FEUER-Taste, während Dein Superstar in der Nähe der Körpermitte des Gegners steht.

Wenn Du zu Boden gedrückt wirst, kann Dir schnelles Drücken der FEUER-Taste dabei helfen, Deinen Gegner abzuschütteln. Wenn Du jedoch länger als bis drei zu Boden gedrückt wirst, ist der Kampf zu Ende, und das Team des zu Boden drückenden Superstars wird zum Sieger erklärt.

Hochheben - Wenn Dein Superstar stark genug ist, kann er einen atemlosen Gegner hochheben. Drücke die FEUER-Taste, wenn Du

neben ihm stehst.

Wenn Dein Superstar von einem Gegner hochgehoben wurde, bewege den Joystick oder die Pfeiltasten schnell von links nach rechts; er kann sich dann unter Umständen freimachen.

Werfen - Wenn Dein Superstar einen Gegner über seinem Kopf hält, kann er ihn durch Bewegungen des Joysticks NACH LINKS, RECHTS oder OBEN oder durch Drücken der entsprechenden Pfeiltasten auf den Boden werfen.

Kniebrecher - Bewege den Joystick NACH UNTEN oder drücke die entsprechende Pfeiltaste, während Dein Superstar einen Gegner über seinem Kopf hält; er kann ihn dann über sein Knie brechen.

Aufstehen - Wenn Dein Superstar auf dem Boden liegt, drücke die FEUER-Taste, und er steht auf.

Rollen - Wenn Dein Superstar auf dem Boden liegt, bewege den Joystick NACH OBEN oder UNTEN oder drücke die entsprechenden Pfeiltasten, und er rollt in die gewünschte Richtung.

HINWEIS: Wenn Dein Superstar verletzt ist, reagiert er unter Umständen auf Bewegungsversuche solange nicht, bis er wieder stark genug ist.

Armklammer - Wenn Dein Superstar sich in der Nähe des Gegners befindet, verschränken sie unter Umständen ihre Arme hinter dem Rücken des Gegners. Du mußt schnell reagieren, um einen Vorteil zu erlangen. Drücke schnell die FEUER-Taste, um stärker zu werden. Wenn Du stark genug bist, um aus dieser Position als Sieger hervorzugehen, wird

Dein Gegner in eine der folgenden Position gezwungen:

Schwitzkasten - Dein Superstar hält den Kopf seines Gegners unter seinem Arm. Wenn er in der Lage ist, schnell genügend Kraft freizusetzen, wirft er den Gegner auf den Boden.

Gelingt ihm das nicht, ist der Gegner in der Lage, Deinen Superstar über seinen Kopf zu heben.

Verdrehen der Arme - Du hältst die Arme Deines Gegners verdreht. Wenn Du schnell Kraft freisetzt, kann Dein Superstar seinen Gegner auf die Knie zwingen. Gelingt Dir das nicht, befreit sich Dein Gegner und tritt um sich.

Wenn aus der Armklammer keiner als offensichtlicher Sieger hervorgeht, schlägt der stärkere der beiden Superstars schließlich den Kopf seines Gegners auf seinem Knie auf.

Auswechseln - Bewege Dich neben Deinen Partner, und drücke die FEUER-Taste. Du schlägst ihn sodann mit der Hand ab und tauschst den Platz mit ihm. Wenn Du ein Spiel für einen Spieler spielst, steuerst Du nun Deinen Partner. Wenn Du ein Spiel für zwei Spieler spielst, steuerst Du nun Spieler zwei.

ANMERKUNG: Der Kraftbalken unten auf dem Bildschirm zeigt an, welcher Superstar gerade aktiv ist.

HINWEISE UND TIPS

Versuche, Deinen Gegner aus dem Ring zu zwingen. Ein Wurf auf den Boden schmerzt mehr als ein Wurf im Ring.

Tue Dein Bestes, um Deinen Gegner davon abzuhalten, mit seinem Partner zu wechseln. Versuche, ihn in Deiner Ringhälfte zu halten.

Achte auf Deinen Kraftbalken. Wenn Deine Kraft nachläßt, versuche mit Deinem Partner zu wechseln, damit der nicht aktive Superstar sich erholen kann.

WWF® EUROPEAN RAMPAGE® TOUR

DIESE SOFTWARE WURDE SORGFÄLTIG ENTWICKELT UND NACH HÖCHSTEN QUALITÄTSMASS-STÄBEN HERGESTELLT. BITTE VOR DEM LADEN DIE ANWEISUNGEN LESEN UND GENAU BEFOLGEN.

Dieses Spiel wurde auf Viren getestet und geprüft. Bitte keine anderen Hilfsprogrammdisketten mit einem Ocean-Produkt verwenden, da dies zu einer Verstümmelung der Daten führen und die Diskette unbrauchbar machen kann.

CREDITS

*Warenzeichen der TitanSports, Inc. © 1992 Alle Rechte vorbehalten.
 **Hulk Hogan, Hulkamania und Hulkster sind Warenzeichen der Marvel Entertainment Group, Inc., Lizenz exklusiv für TitanSport, Inc. Alle anderen bekannten Darstellernamen, Ähnlichkeiten, Titel und Logos sind Warenzeichen der TitanSports, Inc. © 1992 Alle Rechte vorbehalten.
 Programmierung, graphische Gestaltung, Musik und Entwurf von Arc Developments für Ocean Software Ltd.
 Herstellung und Vertrieb durch Ocean Software Ltd.



WWF* viene in Europa.

I tuoi due lottatori visiteranno varie città europee e sconfiggeranno tutte le squadre avversarie per vincere l'European Rampage*

Tour. In questo modo ti qualificherai per l'incontro con la Legion of Doom* per l'ambito campionato di lotta.

Nel corso della tournée combatterai contro le seguenti coppie della WWF*:

Money Inc.*, con l'uomo da un **Million Dollar Man Ted DiBiase*** e **Irwin R. Schyster***;

The Nasty Boys*, con **Sags*** e **Knobbs***.

Natural Disasters*, con **Earthquake*** e **Typhoon***.

Se riuscirai a classificarti per la finale, incontrerai:

La Legion of Doom*, con **Animal*** e **Hawk***.

CARICAMENTO

Con Amiga e ST ci vuole almeno un megabyte di memoria.

ATARI ST

QUESTO VIDEOGIOCO RICHIEDE UN DISK DRIVE A DOPPIA FACCIA. Accendi il computer ed inserisci il disco 1 nel disk drive interno. Se il tuo computer ha due disk drive, inserisci il disco 1 nel drive A e il disco 2 nel drive B. Il programma si caricherà e verrà eseguito automaticamente. Segui le istruzioni visualizzate sullo schermo.

CBM AMIGA

Accendi il computer ed inserisci il disco 1 nel disk drive interno. Il programma si caricherà automaticamente.

PC

Installazione del videogioco sull'hard disk.

Inserisci il disco 1 nel drive del floppy disk. Digita la lettera del drive seguita da : (ad es. se inserisci il disco 1 WWF* nel drive B, digita B: seguito da <RETURN>.

Digita INSTALL e segui le istruzioni visualizzate sullo schermo.

Ti verrà chiesto di scegliere il drive/percorso sul quale vuoi installare WWF*. Se scegli un percorso non esistente, ne verrà creato uno appositamente per te.

Premi ENTER per confermare il drive/percorso offerto.

INIZIO DEL GIOCO

Dopo aver caricato il gioco apparirà una breve presentazione e al termine di questa potrai selezionare uno dei tre scenari oppure cambiare le opzioni di comando.

Opzioni scenario:

- 1) gara con i due lottatori per un solo giocatore
- 2) gara con i due lottatori per due giocatori
- 3) allenamento per due giocatori

Una volta scelto uno scenario devi selezionare il talento della tua squadra.

Evidenzia il talento richiesto e premi FIRE.

Se hai scelto una gara con i due lottatori, devi selezionare due talenti.

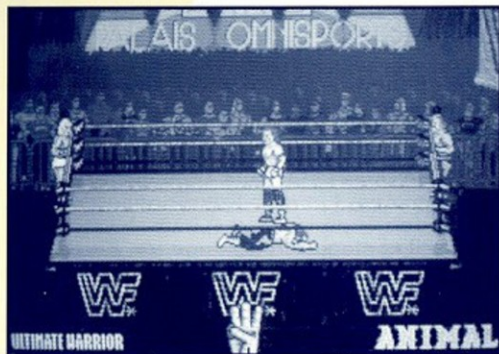
Sei hai scelto l'allenamento andrai direttamente al ring.

L'INCONTRO

Sean Mooney ti presenterà i tuoi primi avversari. L'incontro ha luogo a **Londra, Inghilterra**.

Se riuscirai a sconfiggere tutte le squadre di lottatori avversari in ogni località, avrai la possibilità di sfidare la Legion of Doom* per il titolo di campione della WWF* Tag Team Championship. Questo incontro si terrà al **Madison Square Garden di New York**.

Visualizzazioni sullo schermo



FORZA
GIOCATORE 1

IMMOBILIZZAZIONE

FORZA
GIOCATORE 2

CONTEGGIO

CONTEGGIO

Le barre indicanti la forza si riferiscono al tuo lottatore in azione.

Quando la tua SuperStar tocca il suo compagno di squadra, la barra visualizzata sarà quella del suo partner. Quando la barra di forza della tua Superstar diminuisce, sarà più difficile riprendersi dopo essere rimasti senza fiato e rialzarsi da terra.

Quando la Superstar non lotta, recupererà lentamente la propria forza.

La tua Superstar può farsi male in diversi modi, ad esempio:

quando riceve un colpo
quando viene atterrata
quando finisce contro un palo del ring
quando manca l'avversario dopo un lancio

I timer appariranno nella parte superiore dello schermo solo quando sono attivi. Il conteggio inizia quando una Superstar lascia il ring. Quando il conteggio raggiunge dieci, la squadra in questione viene squalificata. Il conteggio per l'immobilizzazione inizia quando una Superstar viene immobilizzata. Quando il conteggio raggiunge tre, l'incontro finisce e vince la squadra che ha immobilizzato l'avversario.

N.B. Se una squadra viene esclusa perché ha lasciato il ring, l'incontro non terminerà fino a quando l'altra squadra non sarà scesa sul ring. E' quindi possibile che entrambe le squadre vengano squalificate. In questo caso vi sarà un nuovo incontro.

COME CONTROLLARE LA TUA SUPERSTAR

La tua Superstar WWF* può essere controllata con joystick o tastiera. I comandi di default sono i seguenti:

	GIACATORE 1		GIACATORE 2	
	Tasti Amiga/ST	Tasti PC	Tasti Amiga/ST	Tasti PC
VERSO L'ALTO	Freccia verso l'alto	Q		Freccia verso l'alto
VERSO IL BASSO	Freccia verso il basso	A	JOYSTICK ONLY	Freccia verso il basso
SINISTRA	Freccia verso destra	O		Freccia verso sinistra
DESTRA	Freccia verso destra	P		Freccia verso destra
FIRE	Shift di destra	Barra spaziatrice		Enter del tastierino numerico

N.B. Il giocatore 2 può controllare la Superstar con un joystick collegato alla seconda porta. Usa lo schermo delle opzioni all'inizio del gioco per selezionare questa possibilità.

La tua Superstar WWF* può fare i seguenti movimenti:

Camminare - Verso sinistra o destra. Se cambi la direzione della Superstar mentre cammina, la farai girare.

Correre - Muovi due volte il joystick o premi due volte il tasto cursore nella direzione in cui la Superstar sta camminando e questa inizierà a correre. Continuerà a correre fino a quando

non lascerai andare il joystick o il tasto cursore. Il tuo avversario verrà atterrato se si scontra con la Superstar.

Se la tua Superstar finisce contro le corde, continuerà a correre e a rimbalzare contro queste su entrambi i lati del ring. Un veloce cambiamento di direzione con il joystick o premendo il tasto cursore la farà correre nella nuova direzione.

Capriola in corsa - Muovi il joystick in avanti o premi il tasto cursore con la freccia verso il basso mentre la tua Superstar sta correndo per farle fare una capriola in corsa. Se colpisci un avversario durante tale mossa, questo verrà atterrato.

Calcio in aria - Muovi il joystick all'indietro e premi FIRE o premi il tasto cursore con la freccia verso l'alto mentre la tua Superstar corre e questa tenterà di tirare un calcio in aria. Potresti anche provare questa mossa se la tua Superstar è in piedi sopra uno dei pali del ring - muovi il joystick o tasto cursore verso il centro del ring.

Lancio in corsa - Mentre la Superstar corre, muovi il joystick all'indietro o premi il tasto cursore con la freccia verso l'alto per un lancio in corsa.

Arrampicarsi su un palo - Se la tua Superstar si trova in un angolo del ring, muovi il joystick o premi il tasto cursore in direzione del palo e il tuo lottatore vi si arrampicherà.

Lancio (quando Puoi attaccare un avversario da questa posizione in cima al in piedi, quando

ti trovi in cima al palo, palo) muovendo il joystick all'indietro o usando il tasto cursore con la freccia verso l'alto.

Scendere - Muovi il joystick in avanti o premi il tasto cursore con la freccia verso il basso e la tua Superstar scenderà dal palo del ring con un salto.

Fuori dal ring - Se vuoi uscire dal ring, dirigiti verso le corde e spingi contro queste; dopo un attimo, la tua Superstar passerà tra le corde e balzerà fuori dal ring. E' possibile anche che ti lancino fuori dal ring o che esci con una capriola.

Muovi il joystick verso il ring o premi il tasto cursore e la tua Superstar rientrerà sul ring.

Se non riesci a rientrare nel ring prima che il conteggio raggiunga dieci, la tua Superstar verrà squalificata e l'avversario vince automaticamente l'incontro.

Ognuna delle tre mosse seguenti viene eseguita premendo Fire. La distanza tra la tua Superstar e l'avversario detterà però la mossa da fare.

Schiaffo da in piedi	Grande distanza
Calcio da in piedi	Media distanza
Gomitata da in piedi	Breve distanza

Stendere il braccio - Per eseguire questa mossa difensiva, premi FIRE quando l'avversario passa correndo. Se ti muovi al momento giusto, cadrà supino.

Coprirsi la testa - Quando un avversario ti sta rincorrendo, premi FIRE, e la tua Superstar si piegherà e si coprirà la testa con le braccia. Se l'avversario si scontra poi con la tua Superstar, e questa ha abbastanza forza, solleverà l'avversario in alto e lo lancerà sopra la testa.

Calcio di rimbalzo - Se premi FIRE mentre l'avversario ti sta rincorrendo e non è abbastanza vicino da permettere alla tua Superstar di coprirsi la testa, questa tenterà un calcio di rimbalzo. Se il calcio non va a segno o la Superstar non riesce a coprirsi la testa, questa potrebbe farsi male.

Pestata - Premi FIRE quando l'avversario si trova a terra davanti a te e la tua Superstar lo pesterà con i piedi.

Attacco di gomito - Premi FIRE quando l'avversario si trova a terra dietro di te e la tua Superstar si getterà su di lui e lo colpirà con il gomito.

Immobilizzare - Questa mossa è possibile solo se l'avversario è a terra. Premi FIRE quando la Superstar è in piedi vicino al centro del corpo dell'avversario.

Se vieni immobilizzato, premi velocemente FIRE per aiutarti a liberarti dell'avversario. Se una immobilizzazione dura fino a quando il conteggio è a tre, l'incontro è finito e la squadra della Superstar che ha immobilizzato l'avversario viene dichiarata vincitrice.

Solleverare - Se la tua Superstar ha abbastanza forza, può sollevare un avversario rimasto senza fiato. Premi FIRE quando gli sei vicino.

Se la tua Superstar è stata sollevata da un avversario, muovi velocemente il joystick o i tasti cursore da sinistra verso destra e potrai forse liberarti.

Lancio - Se la tua Superstar ha sollevato l'avversario sopra la testa, lo può lanciare a terra se muovi il joystick verso SINISTRA, DESTRA, o VERSO L'ALTO, oppure premendo i tasti cursore indicanti queste direzioni.

Colpo violento di ginocchio - Muovi il joystick in avanti o premi il tasto cursore con la freccia verso il basso, quando la tua Superstar tiene l'avversario sopra la testa, consentendogli di portarlo verso il ginocchio e di dargli un colpo violento.

Alzarsi in piedi - Se la tua Superstar è sdraiata a terra, premi FIRE e si alzerà in piedi.

Fare capriole - Quando la tua Superstar è sdraiata a terra, muovi il joystick in AVANTI o INDIETRO o premi i tasti cursore con la freccia verso l'alto o il basso e questa farà capriole in entrambe le direzioni come richiesto.

N.B. Se la tua Superstar si è fatta male, potrebbe non fare le mosse richieste fino a quando non ha riacquisito abbastanza forza.

Preso di braccio - Quando la tua Superstar è vicina ad un avversario, si possono prendere di braccio. Devi reagire velocemente per ottenere un vantaggio. Premi FIRE rapidamente per acquistare più forza. Se sei abbastanza forte da avere la meglio con questa presa, il tuo avversario sarà costretto a fare una delle

seguenti mosse:

Presca di testa - La tua Superstar è riuscita a prendere di testa l'avversario con il braccio. Se è in grado di ottenere più forza velocemente potrà lanciare l'avversario per terra. Se fallisce, l'avversario potrà alzare la tua Superstar sopra la sua testa.

Torcere il braccio - Stai torcendo il braccio al tuo avversario. Ottieni velocemente più forza e la tua Superstar potrebbe costringere l'avversario a mettersi in ginocchio. Se fallisci, l'avversario si libererà e tirerà un calcio al tuo lottatore.

Quando non vi è un vero e proprio vincitore in una presa di braccio, la più forte delle due Superstar in azione porterà la testa dell'avversario verso il ginocchio colpendola violentemente.

Toccata - Muoviti verso il tuo partner e premi FIRE, e poi tocca la sua mano e scambiatevi i posti.

Se hai scelto il gioco con un solo giocatore, controllerai ora il tuo partner.

Se hai scelto il gioco per due giocatori, il secondo giocatore avrà ora il controllo.

N.B. La barra di forza in fondo allo schermo ti mostrerà quale Superstar sta attualmente lottando.

CONSIGLI UTILI

Cerca di far uscire l'avversario dal ring. Lanciare l'altro lottatore per terra farà più male che non lanciarlo all'interno del ring.

Fai del tuo meglio per impedire che l'avversario tocchi il tuo partner. Cerca di tenerlo nella tua metà del ring.

Tieni d'occhio la barra di forza. Se la tua forza è bassa, cerca di toccare il tuo partner in modo che la tua Superstar possa riprendersi.

WWF* EUROPEAN RAMPAGE* TOUR

QUESTO SOFTWARE E' STATO SVILUPPATO CON LA DOVUTA CURA E PRODOTTO SECONDO I PIU' ALTI STANDARD. LEGGI LE ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO DEL GIOCO E SEGUILE ATTENTAMENTE.

Questo videogioco è stato testato e controllato per verificare che non vi fossero dei virus. Non usare nessun programma di utilità per disco con i prodotti Ocean in quanto questo potrebbe corrompere i dati e rendere il disco inutilizzabile.

CREDITI

* Marchi della TitanSports, Inc. ©1992 Tutti i diritti riservati.
 ** Hulk Hogan, Hulkamania e Hulkster sono marchi della Marvel Entertainment Group, Inc., con licenza esclusiva concessa alla TitanSports, Inc. Tutti gli altri nomi di personaggi, somiglianze, titoli e logotipi particolari sono marchi della TitanSports, Inc. ©1992. Tutti i diritti riservati.
 Programmazione, grafica, musica e progettazione della Arc Developments per la Ocean Software Ltd.
 Prodotto e commercializzato dalla Ocean Software Ltd.



Childline is the free national helpline for children and young people in trouble or danger. It provides a confidential counselling service for any child or young person with any problem, 24 hours a day, every day of the year. Childline listens, comforts and protects.

