

NUS-NW2P-EUR

WCW/nWo

REVENGE

Scanné par Mumu88
<http://www.emulation64.fr>



THQ

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI
MANUALE D'ISTRUZIONI
MANUAL DE INSTRUCCIONES

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

Introduction

Bienvenue dans WCW/NWO REVENGE !

Grâce à ce jeu brutal, vous allez enfin pouvoir goûter à la puissance des catcheurs les plus costauds, les plus méchants, les plus vicieux au monde.

WCW/NWO SM

REVENGE

Attrapez une manette, choisissez votre catcheur de la World Championship Wrestling (WCW) ou de la New World Order (NWO) et jetez-vous au milieu du ring !

Vous pouvez choisir de vous battre contre un adversaire hargneux contrôlé par l'ordinateur ou de vous engager dans un combat contre un à trois de vos amis (ou ennemis) dans des modes aussi variés que le mode Championship (Championnat), le mode Exhibition (Match d'exhibition) ou le mode Battle Royal (Bataille royale) contre 40 hommes.

Mais, oublions les bavardages, il est temps de vous préparer pour la bagarre !

Table des matières

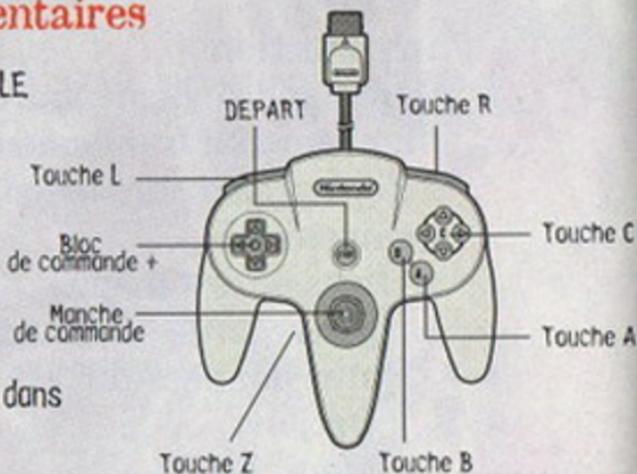
Introduction	4
Commandes élémentaires	6
Mouvements supplémentaires	8
Informations supplémentaires sur les mouvements	14
Affichage des menus	16
Sauvegarde et chargement des données du jeu	16
Options	16
Menu Pause	17
Palmarès	17
Modes de jeu	19
Championship (Championnat)	19
U.S. Heavyweight (Poids lourds US)	19
Cruiserweight/Tag Team (Poids mi-lourds/Equipe de relais)	20
Exhibition (Match d'exhibition)	20
Special Match Mode (Mode match spécial)	22
Costume Change (Changement de costume)	24
Le Spirit Meter (compteur de moral)	26
Ligues	28
Garantie	37

Commandes

Commandes élémentaires

MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE

- Les touches Haut et Bas mettent les options en surbrillance dans les menus Options.
- Les touches Gauche et Droite modifient les paramètres dans les menus Options.
- Déplace votre catcheur sur le ring.



STICK MULTIDIRECTIONNEL

- Siffle les adversaires.
- Envoie un coup spécial. Si le niveau du Spirit Meter est élevé, effectuez une prise forte et tapotez le stick multidirectionnel.

BOUTON A (APPUI BREF)

- Sélectionne les options dans les menus Options.
- Prise faible.

BOUTON A (APPUI LONG)

- Prise forte.
- Traîne l'adversaire (maintenir bouton appuyé + manette multidirectionnelle).

BOUTON B (APPUI BREF)

- Annule les options dans les Options Menus (menus Options).
- Attaque faible.
- Attaque avec une arme.



Bouton B (appui long)

- Attaque forte.

Bouton C haut

- Modifie le maillot du catcheur
- Attrape une arme dans la foule (hors du ring).
- Permet de rentrer ou sortir du ring.

Bouton C bas

- Modifie le maillot du catcheur
- Monte sur le Turnbuckle.
- Permet de courir.
- Permet de courir et de se glisser sur le ring ou en-dehors (maintenir appuyé).

Bouton C gauche

- Modifie le maillot du catcheur
- Permet de soulever et lancer l'adversaire (sur le tapis).

Bouton C droite

- Modifie le maillot du catcheur
- Attire l'attention de votre catcheur sur un autre adversaire en mode Tag Team (équipe de relais), Battle Royal (bataille royale) et Handicap (handicap).

Bouton L

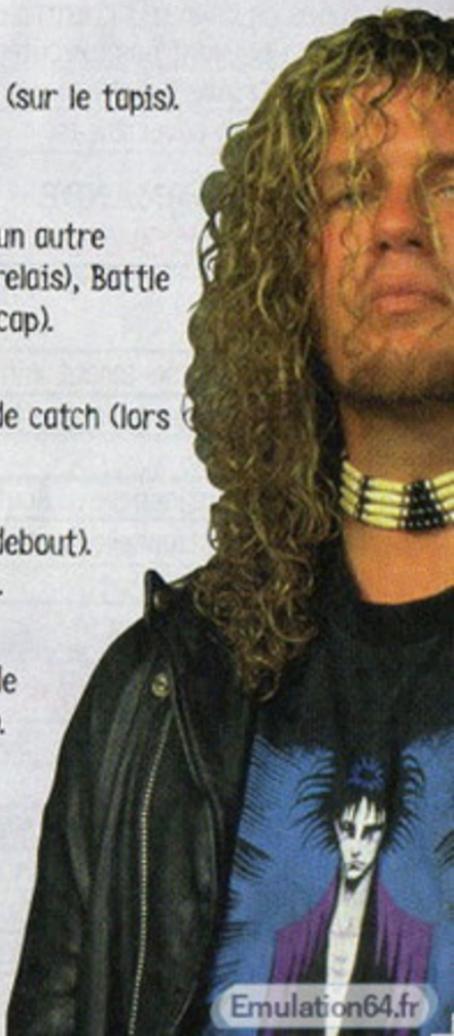
- Permet de choisir une autre fédération de catch (lors de la sélection des catcheurs).
- Evite ou contre une prise.
- Soulève et lance l'adversaire (étourdi ou debout).
- Rive les épaules d'un adversaire terrassé.

Bouton R

- Permet de choisir une autre fédération de catch (lors de la sélection des catcheurs).
- Bloque ou contre une attaque.

Bouton START

- Passe en mode Changement de costume (costume) (lors de la sélection des catcheurs).
- Permet de mettre le jeu en pause.



Mouvements supplémentaires

Tous les catcheurs de WCW/NWO REVENGE ont leurs combinaisons de coups, celles-là mêmes qu'ils utilisent lors des compétitions. Vous trouverez ci-dessous un tableau complet résumant toutes les commandes à utiliser pendant le jeu. Toutes les attaques meurtrières et les coups de grâce peuvent être effectués à l'aide des mêmes commandes. Par exemple, si vous exécutez une prise faible et appuyez sur le bouton A, Giant va mettre un coup de tête, alors que Chris Benoit va cogner son adversaire en effectuant un Blockbuster.

Comme dans la réalité, tous les catcheurs ne sont pas capables d'effectuer tous les types de coups. Par exemple, la plupart des catcheurs Heavyweight (poids lourds) ne peuvent pas exécuter un Moonsault depuis les cordes. De même, les catcheurs Cruiserweight (poids mi-lourds) ne peuvent pas effectuer de power bomb sur leurs adversaires.

BOUTON DE COMMANDE	PUIS, APPUYEZ SUR	ACTION
DEBOUT, FACE A L'ADVERSAIRE		
Bouton B (bref)		Coup de poing/ coup de pied faible
Bouton B (bref), en se tenant loin de l'adversaire		Attaque de loin
Manette multidirectionnelle gauche + bouton B (bref)		Attaque de près
Bouton B (long)		Attaque forte
Manette multidirectionnelle + Bouton B (long)		Attaque forte de la jambe
Manette multidirectionnelle (vers le Turnbuckle) + C bas		Grimper sur le Turnbuckle pour une attaque au vol

PRISES, FACE A L'ADVERSAIRE

Bouton A (bref)	Bouton A	Diverses prises faibles
	Manette multidirectionnelle haut + Bouton A	
	Manette multidirectionnelle bas + Bouton A	
	Bouton B	
	Manette multidirectionnelle haut + Bouton B	
	Manette multidirectionnelle bas + Bouton B	

BOUTON DE COMMANDE	PUIS, APPUYEZ SUR	ACTION
--------------------	-------------------	--------

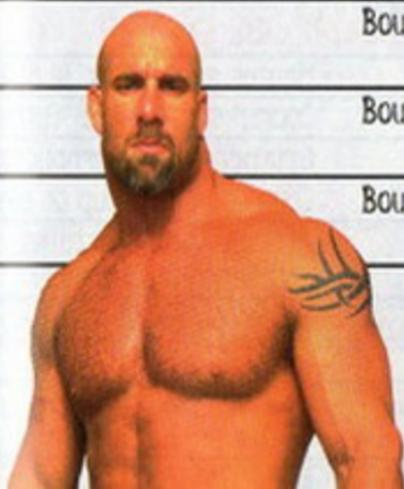
Bouton A (long)	Bouton A	Diverses prises fortes
	Manette multidirectionnelle haut + Bouton A	
	Manette multidirectionnelle bas + Bouton A	
	Bouton B	
	Manette multidirectionnelle haut + Bouton B	
	Manette multidirectionnelle bas + Bouton B	
Bouton R		Relâcher la prise

PRISES, DERRIERE L'ADVERSAIRE

Bouton A (bref)	Bouton A	Diverses prises faibles
	Bouton B	
Bouton A (long)	Bouton A	Diverses prises fortes
	Bouton B	

JETER L'ADVERSAIRE DANS LES CORDES APRES UNE PRISE FAIBLE

Manette multidirectionnelle (vers les cordes) + C Bas	Jeter dans les cordes	
Bouton A (bref)	Attaque avec élan faible	
Bouton A (long)	Attaque avec élan 1 moyenne	
Bouton B (bref)	Attaque frappée avec élan faible	
Bouton B (long)	Attaque frappée avec élan forte	



JETER L'ADVERSAIRE DANS LES CORDES APRES UNE PRISE FORTE

Manette multidirectionnelle (vers les cordes) + C bas	Jeter dans les cordes
Bouton A (bref)	Attaque avec élan 2 moyenne
Bouton A (long)	Attaque avec élan forte
Bouton B (bref)	Attaque frappée avec élan faible
Bouton B (long)	Attaque frappée avec élan forte

ADVERSAIRE AU TAPIS

Bouton A (près de la tête ou des pieds)	Attaque/prise de maintien en soumission
Bouton B	Attaque frappée
C bas Bouton B	Attaque en courant
Manette multidirectionnelle (vers le Turnbuckle) + C bas	Grimper sur le Turnbuckle pour exécuter une attaque au vol
C gauche	Soulever et lancer l'adversaire
Bouton R	Relever l'adversaire
Bouton L	River les épaules

MOUVEMENTS SUR LA PLATE-FORME : ADVERSAIRE SUR LE RING

Manette multidirectionnelle + C haut	Monter sur/quitter le ring
C bas	Courir sur la plate-forme
Manette multidirectionnelle + C bas	Grimper sur le Turnbuckle
Bouton B	Coup de poing/coup de pied
Bouton A (bref)	Attaque (pour certains catcheurs uniquement)
Bouton A (long) Bouton A	Suplex ou autre attaque
Bouton B	
C bas	Charger l'adversaire contre le Turnbuckle
Bouton R	Eviter l'attaque

MOUVEMENTS SUR LA PLATE-FORME : ADVERSAIRE HORS DU RING

C bas	Bouton A (pour certains catcheurs uniquement)	Attaque au vol
Bouton B		Coup de pied
Manette multidirectionnelle + Bouton A		Attaque au vol
Bouton R		Eviter l'attaque

MOUVEMENTS SUR LE TURNBUCKLE

Manette multidirectionnelle (vers le Turnbuckle) + C bas Grimper sur le Turnbuckle pour effectuer une prise à partir des cordes*

* Les prises à partir de la corde supérieure sont différentes selon l'emplacement de l'adversaire.

DAZED OPPONENT IN TURNBUCKLE

Bouton A (bref)	Bouton A	Attaque à partir du Turnbuckle
	Bouton B	
Bouton A (long)	Bouton A	Suplex à partir de la corde supérieure
	Bouton B	
Pour afficher le Special		
Bouton A (long)	Manette multidirectionnelle	Coup spécial à partir de la corde supérieure (pour certains catcheurs uniquement)

TAG TEAM/HANDICAP/BATTLE ROYAL MOVES (MOUVEMENTS EN EQUIPE DE RELAIS, HANDICAP OU BATAILLE ROYALE)

Bouton Z	Permet de contrôler le catcheur manuellement ou par ordinateur (Battle Royal (bataille royale))
C haut	Passer le relais ; monter sur le ring pour secourir l'adversaire
Bouton A (en même temps que l'équipier)	Equipe double
1. Derrière l'adversaire,	
appuyez sur le bouton A (long) C haut	Permet de mettre les épaules de l'adversaire à terre
2. Equipier – Manette multidirectionnelle (vers le Turnbuckle) + C haut	
	L'équipier grimpe sur le Turnbuckle et assomme l'adversaire d'un coup d'épaule

MOUVEMENTS HORS DU RING

Manette multidirectionnelle + C haut		Attrape une arme dans la foule
Manette multidirectionnelle + maintenir C en bas		Permet de courir et de se glisser sur le ring avec ou sans arme

ATTAQUE AVEC UNE ARME

Bouton B (bref)		Permet de brandir l'arme
Bouton B (long)		Attaque à la tête
C bas	Bouton B	Charger

ADVERSAIRE HORS DU RING

Manette multidirectionnelle	Bouton A	Attaque au vol à partir des cordes
C bas	Bouton A	Attaque au vol Manette
multidirectionnelle (vers le Turnbuckle) + C bas	Bouton A	Attaque au vol à partir du Turnbuckle (certains catcheurs seulement)

AUTRES MOUVEMENTS

Manette multidirectionnelle + C bas	C haut	Permet de courir vers les cordes en restant sur la plate-forme
C bas	Bouton L	Permet de courir vers l'adversaire et de se baisser pour se retrouver derrière lui
C bas	Bouton R	Permet de courir vers l'adversaire et de pivoter pour se retrouver sur son côté

Informations supplémentaires sur les mouvements

Prises

La force du mouvement de prise que votre catcheur exécutera dépend de la durée pendant laquelle vous maintenez le bouton A enfoncé. Si vous tapotez brièvement sur le bouton A et faites ensuite votre mouvement, la blessure de votre adversaire sera peu importante. En revanche, si vous maintenez le bouton A enfoncé plus longtemps avant d'effectuer votre mouvement, votre catcheur infligera une douleur considérable à son adversaire.



Coups

Ces mouvements fonctionnent de la même façon que les mouvements de prise.



Mouvements destinés à un adversaire terrassé

Après avoir envoyé un adversaire au tapis, vous pouvez effectuer des mouvements de base comme les attaques frappées et les attaques complémentaires. Les attaques frappées consistent en piétinements, manchettes, soulèvements et lancers de l'adversaire debout, etc. Les attaques complémentaires comprennent principalement des prises de maintien en soumission. Si vous êtes debout près de la



tête d'un adversaire terrassé et que vous appuyez sur la touche A, vous pouvez exécuter un terrible Arm Bar pour lui casser le bras. Si vous appuyez sur la touche A près des jambes d'un adversaire terrassé, vous pouvez exécuter une torsion de sa jambe appelée Boston Crab. Si vous retournez l'adversaire sur le ventre, le bouton C gauche vous permet d'effectuer encore plus de mouvements.

Contre-attaques/Retournements

Tous les mouvements de WCW/NWO REVENGE peuvent être contrés et retournés contre l'adversaire. Si celui-ci vous attaque d'un coup de poing, d'un coup de pied ou avec une arme, vous pouvez contre-attaquer à l'aide du bouton R. Si il se jette sur vous pour exécuter une prise, appuyez sur le bouton L pour la retourner et effectuer votre propre mouvement !



Remarque : chaque catcheur utilise ses propres contre-attaques et retournements. Par exemple, un catcheur contrera un coup de poing en exécutant un Shoulder Arm Breaker (torsion du bras à l'épaule), alors qu'un autre catcheur contrera un coup de pied en exécutant un Dragon Screw. Votre adversaire vous frappe à la tête avec une batte? Arrachez-lui la batte des mains et frappez-le à votre tour!



Attaques spéciales

Lorsque le mot Special clignote dans le Spirit Meter, vous pouvez utiliser l'attaque spéciale de votre catcheur en maintenant

le bouton A enfoncé pour effectuer une prise forte et en tapotant le stick multidirectionnel dans n'importe quelle direction.

Cinq attaques spéciales sont disponibles, mais tous les catcheurs ne peuvent pas exécuter ces cinq attaques. Certains catcheurs ne pourront en effectuer que deux, alors que d'autres pourront toutes les utiliser. Les mouvements suivants ne peuvent être exécutés que lorsque le mot Special clignote dans votre Spirit Meter:

- Face à l'adversaire, exécutez une prise forte et tapotez le stick multidirectionnel.
- Derrière l'adversaire, exécutez une prise forte et tapotez le stick multidirectionnel.
- Quand l'adversaire est allongé sur le tapis, grimpez sur le Turnbuckle.
- Quand l'adversaire est contre le Turnbuckle, exécutez une prise forte et tapotez le stick multidirectionnel.
- Jetez l'adversaire dans les cordes (après une prise forte) et tapotez le stick multidirectionnel.

Affichage des Menus

SAUVEGARDE/CHARGEMENT DES DONNEES DU JEU

La cartouche de jeu de WCW/NWO REVENGE contient une pile intégrée permettant de sauvegarder des informations comme les modifications de votre costume (costume) et les ceintures gagnées. La sauvegarde et le chargement se font automatiquement au cours du jeu. Lorsque quelque chose peut être sauvegardé, le jeu le fait automatiquement à votre place.

Les données qui peuvent être sauvegardées comprennent les modifications de votre costume (costume) (ainsi que les changements de nom), le palmarès pour chaque mode de jeu et les ceintures gagnées en mode Championship (Championnat).

Remarque : le jeu ne peut pas être sauvegardé au milieu d'une partie en mode Championship (Championnat). La sauvegarde sera effectuée une fois que vous aurez gagné le Championship (Championnat) et la ceinture.

Pour effacer les informations sauvegardées, mettez la console sous tension en maintenant le bouton START (START) enfoncé. L'option Initialize Cartridge Data (Réinitialiser les données de la cartouche) s'affiche. Si vous choisissez Yes (Oui), le jeu est remis à zéro et toutes les informations sauvegardées sont effacées.

Options (Options)

Avant de vous engager dans une partie, jetez un coup d'œil aux Options (options) pour personnaliser le jeu à votre convenance: Difficulty (Difficulté) : choisissez entre Easy (Facile), Normal (Normal) ou Hard (Difficile).

Spirit Meter (compteur de moral) : active (On (Activé)) ou désactive (Off (Désactivé)) le Spirit Meter (voir page 26).

Referee (Arbitre) : quand cette option est activée (On (Activé)), l'arbitre officiel de la WCW, Mark Curtis, mène le jeu.

Realism (Réalisme) : sélectionnez On (Activé) pour activer les blessures ou Off (Désactivé) pour les désactiver.



Replay (Rejouer) : sélectionnez On (Activé) pour revoir vos mouvements les plus massacrés ainsi que votre coup de grâce.

Music (Musique) : sélectionnez On (Activé) ou Off (Désactivé) pour activer ou désactiver la musique pendant les matchs.

Sound (Son) : choisissez entre Mono (Mono) ou Stereo (Stéréo).

Controller Setting (Paramètres de la manette) : vous pouvez personnaliser les commandes pour un confort de jeu maximum. Utilisez la manette multidirectionnelle pour sélectionner une fonction, puis appuyez sur le bouton que vous souhaitez lui attribuer. Sélectionnez Default (Par défaut) et appuyez sur le bouton A pour retrouver les commandes normales.

Score Ranking (Palmarès) : permet d'afficher les meilleurs scores. Pour afficher les meilleurs scores de chaque mode, appuyez sur la manette multidirectionnelle gauche ou droite.

Vous avez configuré toutes les Options (options) ? Dans ce cas, il est temps de se lancer dans la bataille !

Menu Pause (Pause)

Vous pouvez, à tout moment pendant un match, prendre une pause en appuyant sur la bouton "Start". Le menu suivant s'affiche alors à votre écran: Continue Match (Continuer le match): Reprendre le match Rematch (Recommencer): Recommencer le match avec les mêmes joueurs Quit Match (Abandonner): Abandonner le jeu et retour au menu principal Spirit Meter (Compteur de Moral): Allumer ou éteindre le compteur de moral (voir page 26) Referee (Arbitre): Quand cette fonction est allumée, Mark Curtis arbitre le jeu Replay (Ralenti): Quand cette fonction est allumée, les ralentis apparaissent automatiquement

Palmarès

Le palmarès permet de suivre l'évolution des meilleurs scores de dix catégories différentes. WCW/NWO REVENGE ne garde pas simplement en mémoire les meilleurs scores des matchs simples et des matchs Tag (de relais), mais aussi ceux des modes Battle Royal (Bataille royale), Handicap (Handicap) et Championship (Championnat)!

Category	Score
Replay	1200
Music	740
Sound	1000
Controller	1000
Continue Match	1000
Rematch	1000
Quit Match	1000
Spirit Meter	1000
Referee	1000
Replay	1000
Handicap	1000

À la fin d'un match, entrez vos initiales et comparez vos résultats à ceux de votre adversaire dans les catégories suivantes :

- Striking Move (Mouvements de frappe) – Vous obtenez des points pour chaque coup que vous infligez à votre adversaire.
- Ground Attack (Attaque au sol) – Lorsque vous maintenez l'adversaire au tapis grâce à des prises de maintien en soumission.
- Grapple (Prise) – Vous gagnez ou perdez des points pour chaque prise forte ou faible réussie ou ratée.
- Flying Attack (Attaque au vol) – La quantité de points gagnés dépend de la hauteur de vos attaques au vol.
- Reversal (Retournement) – Vous gagnez des coups chaque fois que vous bloquez et contrez les coups de l'adversaire.
- Special Move (Coup spécial) – Chaque fois que vous utilisez un coup Special, vous perdez des points.
- Life Bonus (Bonus vie) – Pour chaque coup encaissé par votre catcheur, vous perdez des points.
- Time Limit (Limite de temps) – Si vous êtes lent, vous gagnez moins de points.
- Win Bonus (Bonus victoire) – Vous obtenez un bonus quand vous battez votre adversaire.
- Finishing Move (Coup de grâce) – Si vous éliminez votre adversaire à l'aide d'un coup de grâce, vous gagnez des points.



Modes de jeu

Championship (Championnat)

Le chemin qui mène à la ceinture est long et semé d'embûches. Si vous pensez pouvoir tenir la tête du championnat, sélectionnez la ceinture souhaitée : U.S. Heavyweight (poids lourds US), Cruiserweight (poids mi-lourds) ou Tag Team (équipe de relais). Le catcheur utilisé pour gagner le championnat sera le nouveau champion et recevra la ceinture. Vous pouvez choisir un autre catcheur pour le vaincre. Quand vous gagnez une ceinture, d'autres vous seront proposées. Vérifiez si d'autres ceintures sont disponibles et essayez de toutes les gagner.



U.S. Heavyweight (Poids lourds US)

La ceinture U.S. Heavyweight (poids lourds US) pourrait bien devenir la vôtre. Choisissez votre catcheur préféré et appuyez sur le bouton Start pour grimper sur le ring. Le règlement des combats U.S. Heavyweight (poids lourds US) est prédéterminé et ne peut être modifié :



- Time Limit (Limite de temps) – Pas de limite (rouez votre adversaire de coups jusqu'à la fin du match).
- Ring Out (Sortie du ring) – 20 secondes (si vous n'êtes pas revenu sur le ring après 20 secondes, la partie est terminée).
- Pin (River les épaules) – Oui (vous devez river les épaules de votre adversaire pour remporter le match).
- Submission (soumission) – Oui (flanquez l'adversaire au sol grâce à une prise de soumission et forcez-le à abandonner).

• TKO (KO Technique) – Non (pas de KO pour ce match).

• Rope Break (Toucher des cordes) – Oui (Mark Curtis interdit de river les épaules ou d'exécuter une prise de soumission dans les cordes)

- Quick Match (Match rapide) – Non (vous devez aller jusqu'au bout du match, même s'il paraît interminable).
- No DQ (Pas de disqualification) – Non (vous pouvez être disqualifié si vous restez trop longtemps hors du ring).
- Interference (Intervention) – Non (les autres catcheurs ne sont pas autorisés à sauter sur le ring et à s'interposer).

Cruiserweight (Poids mi-lourds)

La division des Cruiserweight (poids mi-lourds) promet toujours de la haute voltige et des actions risquées. Si vous voulez la ceinture, il faudra vous battre ! Choisissez votre catcheur, appuyez sur START et lancez-vous dans la bagarre ! Le règlement est le même que celui du Heavyweight Championship (Championnat poids lourds).



Tag Team (Equipe de relais)

Vous vous sentez plus attiré par un match en Tag Team (équipe de relais) ? Si vous pensez être prêt, sélectionnez vos catcheurs, appuyez sur START et grimpez les échelons de la gloire ! Le règlement est le même que celui des Heavyweight et Cruiserweight Championships (Championnats poids lourds et poids mi-lourds), à l'exception des options suivantes :

- Format (Format) – Format Tag (relais) (vous devez toucher votre co-équipier pour le faire entrer sur le ring).
- Tag Help Time (Temps de secours du relais) – 10 secondes (si le catcheur a les épaules rivées ou est en position de soumission, le co-équipier a 10 secondes pour venir à son secours).



Exhibition (Match d'exhibition)

Vous voulez simplement casser des mâchoires ? Vous vous fichez complètement des ceintures ? Lancez-vous dans un Exhibition (match d'exhibition)! Vous pouvez jouer des matchs



simples ou des Tag Match (matchs en équipe de relais) et choisir parmi vos épreuves préférées : Monday Nitro™, Souled Out™, Super Brawl™, Bash at the Beach™, Halloween Havoc™ ou Starrcade™. Au cours des

Single Match (matchs simples), vous pouvez jouer contre la machine ou contre un de vos amis qui ne demande qu'à se faire écraser. Vous pouvez même vous contenter de regarder deux catcheurs contrôlés par la machine se taper dessus. En mode Tag Match (Equipe de relais), sélectionnez toute combinaison allant de 4 joueurs humains à 4 catcheurs contrôlés par l'ordinateur (le choix est vôtre).

Après avoir choisi le mode Match simple ou Tag Match (Equipe de relais), sélectionnez un catcheur et préparez-vous pour la bataille. Avant de grimper sur le ring, vous pouvez ajuster la force de tous les catcheurs pour équilibrer les chances de chacun.

Vous devez maintenant définir le règlement :

- Time limit (Limite de temps) – 5 minutes/10 minutes/30 minutes/60 minutes/Pas de limite*.
- Ring Out (Sortie de ring) – 10 secondes/20 secondes/Lumberjack/Pas de limite**.
- Pin (River les épaules) – Yes (Oui)/No (Non) (définit si la victoire peut être obtenue en rivant les épaules de l'adversaire).
- Submission (Soumission) – Yes (Oui)/No (Non) (le catcheur abandonne lorsqu'il atteint le seuil de douleur).
- TKO – Yes (Oui)/No (Non) (les catcheurs peuvent être mis KO).
- Rope Break (Toucher des cordes) – Yes (Oui)/No (Non) (Mark Curtis interdit de river les épaules ou d'exécuter une prise de soumission dans les cordes).
- Quick match (Match rapide) – Yes (Oui)/No (Non) (les catcheurs peuvent perdre avant la fin du match).
- No DQ (Pas de disqualification) – Yes (Oui)/No (Non) (si cette option est activée, vous pouvez river les épaules de votre adversaire ou lui faire une prise de maintien en soumission en dehors du ring et vous ne pouvez pas être disqualifié par une sortie de ring ou un toucher des cordes).
- Interference (Intervention) – Yes (Oui)/No (Non) (permet aux catcheurs de grimper dans le ring et d'intervenir dans le match en cours).
- Format (Tag Match) (Format (Equipe de relais) – Format relais/Pas de format relais (détermine si un contact physique est nécessaire pour monter sur le ring).
- Tag Help Time (Tag Match) (Temps de secours du relais (Equipe de relais) – 10/20/30/40/50/60 secondes (temps limite imparti au co-équipier pour secourir le catcheur).
- * No Time Limit (Pas de limite de temps) – Prenez votre temps pour écraser votre adversaire.
- ** No Count (Pas de limite) – Vous pouvez rester hors du ring aussi longtemps que vous le souhaitez. Une fois que vous avez défini les règles, appuyez sur le bouton Start pour commencer la partie.

Special Match Mode (Mode match spécial)

Vous avez gagné les ceintures du Championship (Championnat), vous avez infligé une leçon à vos amis et vous cherchez maintenant un défi à votre mesure ? Ou vous voulez simplement quelque chose de différent ? Essayez donc le "Special Match mode" (mode match spécial). Il existe deux types de batailles special (spéciales) : la "Battle Royal" (bataille royale) et le "Handicap Match" (match handicap).



"Battle Royal" (Bataille royale)

Etes-vous vraiment prêt à vous frotter à la Battle Royal (bataille royale) ? Combien de champions de la WCW et de la NWO pouvez-vous cogner, sans faire de pause, avant d'être rassasié ? Commencez par choisir votre épreuve WCW préférée. Au cours d'une Battle Royal (bataille royale), quatre catcheurs humains ou contrôlés par la machine sont sur le ring en même temps. Appelez donc vos copains ou laissez la machine faire le boulot.

Choisissez maintenant le nombre total de catcheurs que vous allez affronter (entre 4 et 40) et leur ordre d'apparition (prédéfini ou aléatoire). L'ordre prédéfini déterminé par la Game Pak (cartouche de jeu) a l'avantage de proposer une difficulté croissante pour chaque nouveau catcheur entrant sur le ring. Dès qu'un adversaire est battu, un nouveau combattant saute sur le ring pour que vous ne vous endormiez pas. Quand vous avez terminé, choisissez votre ou vos catcheurs et définissez le règlement du match :

- Time limit (Limite de temps) – Il n'y a pas de limite de temps au cours de la Battle Royal (bataille royale). Le dernier homme debout est déclaré vainqueur.
- Ring Out (Sortie de ring) – Lose (Défaite)/No (Non) (sortir du ring vous disqualifie si cette option est activée).
- Pin (River les épaules) – Yes (Oui)/No (Non).
- Submission (Prise de maintien en soumission) – Yes (Oui)/No (Non).
- TKO – Yes (Oui)/No (Non).
- Rope Break (Toucher des cordes) – Yes (Oui)/No (Non).



- Quick match (Match rapide) – Yes (Oui)/No (Non).
- No DQ (Pas de disqualification) – Yes (Oui)/No (Non).

Une fois que vous avez défini les règles, appuyez sur le bouton Start pour commencer le match.

Match handicap

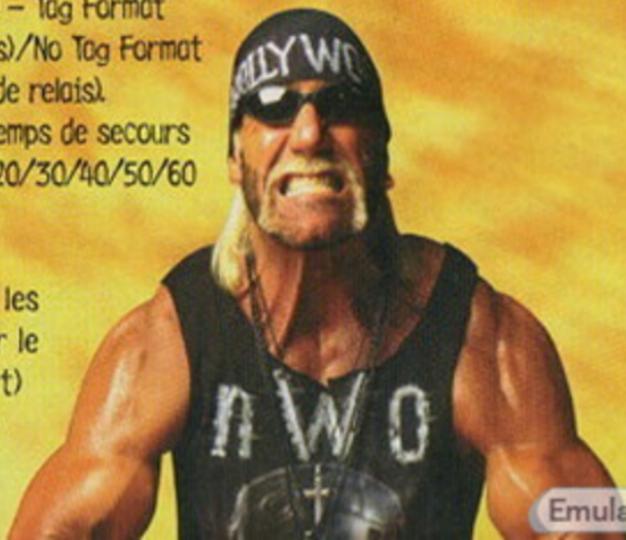
Le match handicap vous confronte à deux adversaires en même temps, en mode Tag Team (équipe de relais) ou librement. Après avoir sélectionné l'épreuve, choisissez une combinaison de 3 joueurs maximum, humains ou contrôlés par la machine, et décidez quel catcheur vous allez incarner :

Voici le règlement s'appliquant au Handicap match (match handicap) :

- Time Limit (Limite de temps) – 5 minutes/10 minutes/30 minutes/60 minutes/Pas de limite.
- Ring Out (Sortie de ring) – 10 secondes/20 secondes/Lumberjack (vous ne pouvez pas sortir du ring)/Pas de limite.
- Pin (River les épaules) – Yes (Oui)/No (Non).
- Submission (Prise de maintien en soumission) – Yes (Oui)/No (Non).
- TKO – Yes (Oui)/No (Non).
- Rope Break (Toucher des cordes) – Yes (Oui)/No (Non).
- Quick Match (Match rapide) – Yes (Oui)/No (Non).
- No DQ (Pas de disqualification) – Yes (Oui)/No (Non).
- Format (Format) – Tag Format (Format de relais)/No Tag Format (Pas de format de relais).
- Tag Help Time (Temps de secours du relais) – 10/20/30/40/50/60 secondes.



Après avoir défini les règles, appuyez sur le bouton Start (Start) pour commencer le match.



Costume Change (Changement de costume)

Vous avez envie de nouveauté ? Que diriez-vous de changer le nom ou le costume de votre catcheur préféré ? L'option Costume Change (Changement de costume) vous permet de changer le nom de votre catcheur, de lui choisir un nouveau costume et d'en personnaliser les couleurs. Utilisez le stick multidirectionnel pour voir le costume de votre catcheur sous toutes les coutures.



Wrestler's Name/Short Name (Nom et surnom du catcheur) : pour modifier le nom du catcheur, mettez son nom en surbrillance à l'aide de la manette multidirectionnelle et appuyez sur le bouton A. Pour sélectionner une lettre, un chiffre ou un symbole, déplacez le curseur à l'aide de la manette multidirectionnelle et appuyez sur le bouton A. Utilisez le bouton B pour effacer une lettre. Une fois l'opération terminée, mettez Decision (Décision) en surbrillance et appuyez sur le bouton A. Pour quitter l'écran sans changer de nom, appuyez sur Cancel (Annuler).

Costume (Costume)

Pour avoir un aperçu des différents costumes disponibles, mettez cette option en surbrillance et déplacez-vous à l'aide de la manette multidirectionnelle droite et gauche. Certains catcheurs ne peuvent pas porter tous les costumes disponibles en raison de leur trop grande ou trop petite taille. Par conséquent, des catcheurs peuvent porter jusqu'à 63 costumes différents, alors que d'autres ne peuvent en porter que 20.

Mask (Masques)

Certains catcheurs portent des accessoires, allant de bandanas à une série de masques à la Lucha Libre. Utilisez la manette directionnelle gauche et droite pour faire défiler les masques disponibles.

Colors (Couleurs)

La rangée de couleurs du haut modifie la couleur principale du costume. Si le costume choisi comporte un motif ou un symbole, utilisez la rangée de couleurs du bas pour en modifier la couleur.

Une fois satisfait de l'apparence de votre catcheur, mettez l'option Decision (Décision) en surbrillance et appuyez sur le bouton A pour quitter le mode Costume Change (Changement de costume). Si vous n'êtes pas satisfait, vous pouvez sélectionner Default (Par défaut) et appuyer sur le bouton A pour retrouver le nom et le costume d'origine du catcheur.



Le "Spirit Meter" (compteur de morgi)

Dans le monde du catch professionnel, l'état moral du combattant et son taux d'adrénaline vont de pair. Cette poussée de moral est décisive pour l'issue du match. L'état moral de chaque catcheur est représenté par les Spirit Meters dans les coins de l'écran.



Plus le moral d'un catcheur augmente, plus ses coups seront puissants. Il pourra contrer plus facilement et sera difficile à terrasser. Le Spirit Meter d'un catcheur vire du vert à l'orange, puis au rouge pour indiquer que son moral augmente. Le compteur grandit et une lumière rouge clignote quand le moral atteint son maximum. Tapotez le stick multidirectionnel pour siffler

votre adversaire et obtenir le Special, nécessaire à l'exécution de certains mouvements.

D'un autre côté, lorsque la couleur du "Spirit Meter" vire du vert au bleu clair, puis au bleu foncé, cela indique un moral faiblissant. Quand le mot Danger clignote dans le Spirit Meter, le catcheur est au bout du rouleau et il devient extrêmement vulnérable aux prises de maintien en soumission et aux tentatives de river ses épaules.

Lorsque le mot Special clignote dans le Spirit Meter, cela signifie que le catcheur est au meilleur de sa forme. Profitez-en pour épater le public et humilier le pitoyable adversaire en effectuant sa botte secrète ! Maintenez le bouton A enfoncé pour exécuter une prise forte et appuyez sur le stick multidirectionnel pour envoyer un coup spécial.

Le moral d'un catcheur augmente lorsqu'il réussit des prises difficiles et que la foule se déchaîne. Par exemple, une attaque forte augmente le moral d'un catcheur et diminue celui de son adversaire. Siffler ce dernier

(stick multidirectionnel) fait réagir la foule et augmente également le moral de votre catcheur:

En revanche, si vous exécutez une prise faible ou un mouvement complémentaire alors que votre adversaire est au tapis, son spirit (moral) risque d'augmenter tandis que le vôtre risque de diminuer. Lancer un appel à la foule alors que vous êtes hors du ring ne fera qu'aggraver la situation, car vous aurez l'air de vouloir fuir le combat.

Conseil : profitez des changements de situation pendant le match pour jeter un coup d'œil au "Spirit Meters". Si le spirit (moral) de l'adversaire vire au bleu foncé, attaquez-le en exécutant des prises pour l'achever !

