

se al termine del tempo entrambi i wrestler avranno conservato la stessa quantità di vita, verrà disputato un round supplementare della durata di un minuto.

f) caso di NO CONTEST [sconfitta di entrambi]

se al termine del round supplementare entrambi i wrestler avranno ancora conservato la stessa quantità di vita, l'arbitro dichiarerà la fine del match decretando un No Contest, cioè la sconfitta di entrambi.

--> Il No Contest verrà decretato anche se entrambi i wrestler si troveranno fuori dal ring quando il conteggio dell'arbitro arriva a 20.

In questo caso si chiamerà Double Count Out.

=====

"TEAM" BATTLE ROYAL (Scontro 2 vs 2 ad eliminazione)

=====

Lo scopo di questa modalità è quella di sconfiggere entrambi gli avversari e questo può avvenire nei seguenti modi:

a) tramite PIN [schienamento]

buttate a terra l'avversario, posizionatevi sopra ed ottenete un conto di 3 dell'arbitro.

b) tramite GIVE UP [abbandono]

utilizzate una mossa di sottomissione quando è al minimo la barra di vita dell'avversario. Una volta esaurita, l'avversario si arrenderà in automatico. Non tutti i wrestler possiedono mosse di sottomissione.

c) tramite TIME OVER [fine del tempo]

(vale solo se viene attivato il tempo da Option Mode)

una volta che il cronometro sarà arrivato a 0, l'arbitro dichiarerà vincitore la coppia di wrestler che avrà conservato più vita.

CASI PARTICOLARI DI TIME OVER

e) caso di DRAW GAME [pareggio]

se al termine del tempo entrambe le coppie di wrestler avranno conservato la stessa quantità di vita, verrà disputato un round supplementare della durata di un minuto.

f) caso di NO CONTEST [sconfitta di entrambi]

se al termine del round supplementare entrambe le coppie i wrestler avranno ancora conservato la stessa quantità di vita, l'arbitro dichiarerà la fine del match decretando un No Contest, cioè la sconfitta di entrambe le coppie.

--> Il No Contest verrà decretato anche se sul ring rimarranno solo i wrestler comandati dalla CPU.

- I wrestler non gestiti dai giocatori vengono comandati dalla CPU.

- Non è possibile attaccare il proprio compagno di coppia.

- Non è possibile scendere dal ring.

- Una volta sconfitto un wrestler, questi abbandonerà il ring e non potrà più farvi ritorno per tutta la durata del match.

LEGENDA

pulsante A -----: Colpo & Presa
pulsante J -----: Salto
pulsante P -----: Schienamento
Su
Giù
Des ---: Destra
Sin ---: Sinistra
(p) ---: tenere premuta la direzione

Per "colpo" si intendono le mosse tipo calci, pugni e simili; mentre la "presa" è una mossa che si effettua dopo aver afferrato l'avversario. Per "attacco" si intende genericamente Colpo o Presa.

* MOVIMENTI DI BASE *

Premessa: Quando si muove, il wrestler sarà sempre girato in direzione dell'avversario e quindi non gli darà mai le spalle, a meno che non rimanga fermo oppure si combatta nel "Team" Battle Royal, e sarà possibile che un avversario vi colpisca da dietro.

CAMMINARE

"Sin" oppure "Des"

Questo è il movimento più elementare del gioco. Sapersi trovare alla giusta distanza dall'avversario è uno dei concetti base del gioco: se stiamo troppo lontani, l'avversario avrà tutto il tempo per prepararsi ad un nuovo attacco; se stiamo troppo vicini, l'avversario potrà afferrarci con una presa. Una buona distanza permette di evitare agevolmente gli attacchi e quindi di eseguire un rapido contrattacco.

PASSO LATERALE

"Su" oppure "Giù"

Il Passo Laterale è un ottimo metodo per schivare gli attacchi dell'avversario. Effettuando in maniera adatta il Passo Laterale, mandremo a vuoto il colpo dell'avversario e lo lasceremo con la guardia abbassata, favorendo un nostro attacco. Non c'è bisogno di essere perfettamente allineati per poter colpire l'avversario, quindi saper sfruttare bene il Passo Laterale vuol dire rendere più efficaci e pericolosi i nostri attacchi.

SCATTO

"Sin, Sin" oppure "Des, Des"

Lo Scatto serve per avvicinarci rapidamente all'avversario, oppure per

allontanarsi improvvisamente. Saper usar bene lo Scatto renderà i nostri attacchi fulminei pronti ad approfittare di una distrazione dell'avversario. Mantenete premuta la direzione in cui eseguite lo Scatto per continuare a correre. Una volta rimbalzati sulle corde, il verso dello Scatto cambierà quindi bisognerà tenere premuta la nuova direzione per continuare a correre. Per fermare subito lo Scatto, premete la direzione opposta a quella in cui vi state muovendo. Durante lo Scatto, premendo Su o Giù, il wrestler modificherà leggermente la traiettoria della sua corsa rispettivamente verso l'alto o verso il basso. Se non premete alcuna direzione durante lo Scatto, questo sarà molto breve. Se durante lo Scatto non eseguite alcun movimento e toccate l'avversario, entrambi i wrestler rimarranno leggermente storditi dall'urto.

SCENDERE DAL RING | (solo nei Single Match)

Dal lato sinistro, vicino alle corde -: Sin, Sin ###
Dal lato destro, vicino alle corde ---: Des, Des ###
Dalla parte bassa, vicino alle corde -: Giù, Giù

Scendere dal ring è un buon metodo per rifiatare e per spezzare l'azione avversaria. Giù dal ring è possibile trovare e raccogliere armi da usare contro l'avversario. Non è possibile scendere dalla parte alta del ring. Alcuni wrestler possono eseguire un attacco lanciandosi dal ring verso l'avversario che si trova fuori dal ring.

Per risalire sul ring:

Dal lato sinistro, vicino alle corde -: Des, Des ###
Dal lato destro, vicino alle corde ---: Sin, Sin ###
Dalla parte bassa, vicino alle corde -: Su, Su

SALIRE SUL PALETTO

Paletto in alto a sinistra: Paletto in alto a destra: ###
"Sin, Sin" oppure "Su, Su" "Des, Des" oppure "Su, Su" ###

Paletto in basso a sinistra: Paletto in basso a destra: ###
"Sin, Sin" oppure "Giù, Giù" "Des, Des" oppure "Giù, Giù"

Salendo sul paletto è possibile utilizzare nuove mosse per caricare il nostro personaggio o per colpire l'avversario. Rimanendo sul paletto si è esposti ai colpi avversari, quindi è consigliabile agire velocemente in modo tale da non offrire possibilità all'avversario. Se si rimane sul paletto senza fare alcuna mossa, il nostro wrestler scenderà automaticamente dal paletto, oppure premete velocemente due volte la direzione opposta a quella che avete usato per salire.

SALTO

pulsante J, premere destra/sinistra per dare una direzione al salto

Il Salto è un movimento utile sia in attacco che in difesa. In attacco consente di eseguire eventuali colpi aerei, mentre in difesa permette di allontanarsi dall'avversario senza venire colpiti. Non eseguite salti a vuoto in avanti e indietro, poichè sarete vulnerabili ai colpi nemici. Se non viene data una direzione, il salto sarà eseguito verticalmente. Il Salto può essere eseguito anche durante lo scatto, ed in questo caso avrà una gittata maggiore.

SCHIENAMENTO

pulsante P, quando l'avversario è con la schiena per terra

Lo Schienamento serve per concludere il match. Meno vita possiede l'avversario, più possibilità ci sono che lo Schienamento vada a buon fine. Una volta eseguito questo movimento, premete ripetutamente destra/sinistra e colpo/salto per evitare che l'avversario si liberi. Se un wrestler esaurisce la sua barra di vita e viene schienato, è impossibile che si liberi dallo Schienamento. Se subite lo Schienamento, premete ripetutamente destra/sinistra e colpo/salto per liberarvi. Se si esegue lo Schienamento quando l'avversario è con la pancia a terra, il wrestler si limiterà solo a girarlo e metterlo con la schiena per terra. Una volta che eseguite lo Schienamento non lo potete interrompere.

RIALZARSI

premere ripetutamente destra/sinistra e colpo/salto quando si è a terra

Una volta buttato a terra, il wrestler diventa estremamente vulnerabile ai colpi avversari. Rialzarsi velocemente serve soprattutto per non dare opportunità all'avversario di continuare ad attaccare indisturbato. Minore vita possiede il wrestler, maggiore sarà il tempo necessario per rialzarsi.

FURIA

Subendo molti colpi, può capitare a volte che un wrestler si carichi e diventi temporaneamente rosso, attivando la sua "Furia". La Furia dura alcuni secondi per il giocatore, dopodiché il wrestler torna in forma normale. La CPU invece è in grado di rimanere più tempo in questo stato.

Una volta attivata la Furia è possibile:

- eseguire più facilmente le prese
- rompere più facilmente le prese avversarie
- eseguire nuovi colpi
- infliggere maggiori danni con i vari attacchi

Per evitare che un wrestler avversario attivi la sua Furia, alternate colpi a prese.

STORDIMENTO

Subendo incessantemente molti attacchi, o particolari prese e mosse dal paletto, può capitare che il wrestler rimanga stordito per qualche secondo. In questo caso rimarrà indifeso e subirà più facilmente gli attacchi avversari. Per tornare velocemente in stato normale, premete ripetutamente destra/sinistra e colpo/salto.

* MOSSE DI BASE *

COLPO SEMPLICE

pulsante A

Il Colpo è l'attacco più elementare a disposizione del wrestler. Può essere un pugno, o un calcio o anche altro. Il Colpo cambierà a seconda della distanza che vi separa dall'avversario. Quasi tutti i colpi hanno un buon raggio d'azione, quindi usandolo efficacemente potrete danneggiare velocemente e senza troppi rischi l'avversario. Si può attaccare l'avversario anche quando questi è a terra.

COLPO FURIA

pulsante A, quando la Furia è attiva

Una volta attivata la Furia, i Colpi Semplici saranno sostituiti dai Colpi Furia. A differenza dei primi, i Colpi Furia non dipendono dalla distanza dall'avversario, ma bensì vengono eseguiti in successione. Ogni wrestler possiede tre Colpi Furia.

ATTACCO VOLANTE

pulsante A mentre si esegue il salto

L'Attacco Volante è un colpo lento nella sua esecuzione e non molto efficace. Tuttavia è abbastanza utile per coprire la propria fuga quando ci si allontana dall'avversario, visto che si può eseguire anche saltando all'indietro. Si può attaccare l'avversario anche quando questi è a terra, ma se lo si manca, il vostro wrestler cadrà a terra, a meno che non si tratti di una Caduta di corpo, tipica dei wrestler leggeri e veloci.

ATTACCO IN CORSA

pulsante A durante lo scatto

L'Attacco in Corsa risulta molto utile per colpire all'improvviso l'avversario. Questo tipo di colpo cambierà a seconda della distanza che vi separa dall'avversario. Saper padroneggiare bene questa abilità vi consentirà di sconfiggere facilmente gli avversari.

ATTACCO AEREO IN CORSA

Salto e pulsante A durante lo scatto

È possibile eseguire anche un Attacco Aereo in corsa. Questo tipo di colpo cambierà a seconda della distanza che vi separa dall'avversario. Calcolate bene la gittata del salto o rischierete di mancare l'avversario. Questo tipo di colpo è utile soprattutto nelle mischie.

MOSSE DAL PALETTO

(mentre si è sul paletto)

.pulsante A -----: posa [Taunt]

.pulsante P -----: posa & Furia

.pulsante J -----: salto

.salto, pulsante A -: attacco dal paletto

Una volta saliti sul paletto si possono eseguire i vari movimenti sopra elencati. La Posa è un semplice movimento fatto dal wrestler per gasarsi. Questa cambia a seconda se si esegue sui paletti superiori o su quelli inferiori. Usando il tasto A invece, oltre ad eseguire la Posa il wrestler attiverà la sua Furia. L'Attacco dal Paletto invece consiste in un attacco in picchiata contro l'avversario. Non importa la distanza che separa i due wrestler: questo tipo di attacco riuscirà sempre a raggiungere l'avversario. Non premete il tasto A troppo presto o troppo tardi o rischierete che l'attacco non venga eseguito. Questo tipo di colpo cambierà a seconda della distanza che vi separa dall'avversario.

PRESA INIZIALE

"Sin + A" oppure "Des + A", quando si è molto vicino all'avversario

La Presa Iniziale è la mossa base per eseguire tutte le prese a disposizione del wrestler. Può essere eseguita sia di fronte, che alle spalle dell'avversario. A seconda della combinazione di pulsanti che si inserisce dopo aver effettuato questa mossa, il wrestler eseguirà diverse prese. Per fuggire dalla Presa Iniziale premete ripetutamente destra/sinistra e colpo/salto. Per lasciare volontariamente la Presa Iniziale, premete una volta in rapida successione salto/colpo. Se l'avversario si libera dalla Presa Iniziale, sarete vulnerabili per qualche secondo. Tolti rari casi, come i Back Body Drop, tutte le prese di un wrestler si eseguono dopo la Presa Iniziale.

LANCIO ALLE CORDE | [Irish Whip]

"(p)Sin + A" oppure "(p)Des +A", dopo aver eseguito la Presa Iniziale

Il Lancio alle Corde serve per far rimbalzare l'avversario ai lati del ring facendo in modo che poi vi venga incontro. Mentre questi corre verso di voi, è indifeso ai vostri attacchi, e quindi potrete colpirlo come meglio credete. Nel caso in cui l'attacco vada a vuoto o non venga proprio eseguito, l'avversario smetterà di correre e tornerà nella sua situazione normale. Nel caso in cui un wrestler subisca il Lancio alle Corde nella parte più alta o più bassa del ring, questi non rimbalzerà sulle corde laterali, ma rimarrà appoggiato ai paletti. Usando questa mossa quando si è fuori dal ring, si potrà lanciare l'avversario contro i bordi metallici che separano il pubblico, causandogli così alcuni danni.

PRESE DI COMBATTIMENTO

direzione qualsiasi, pulsante A, dopo aver eseguito la Presa Iniziale

Le Prese di Combattimento sono le classiche prese di wrestling.

Sono gli attacchi più efficaci e più utili durante il match.

Possono essere di diversi tipi:

- .presa standard -----: fa cadere il nemico a terra.
- .presa di sottomissione -: riduce gradualmente la vita avversaria e può dare la vittoria per Give Up.
- .presa con schienamento -: unisce il movimento della presa a quello dello schienamento in modo da far iniziare subito il conteggio.

Dopo aver eseguito una qualsiasi presa, il wrestler è vulnerabile per una frazione di secondo, quindi guardatevi le spalle durante il "Team" Battle Royal.

RIALZARE L'AVVERSARIO

pulsante A, quando l'avversario è supino, prendendolo dalla testa

Rialzare l'avversario serve per infliggergli ulteriori danni prima di un eventuale schienamento. Una volta in piedi, starete dietro di lui e quindi potrete attaccarlo tranquillamente con un colpo o una presa.

COLPO SPECIALE

Ogni wrestler del gioco possiede un particolare Colpo Speciale in grado di infliggere discreti danni ad uno o più avversari. Risultano particolarmente utili nelle mischie o negli angoli. Usato dopo essersi liberati da una presa, consente di colpire l'avversario quando questi ha la guardia abbassata. Il Colpo Speciale può essere sempre eseguito durante il match.

PRESA SPECIALE

Ogni wrestler del gioco possiede una particolare Presa Speciale che è la mossa più potente a sua disposizione. È in grado di infliggere notevoli danni all'avversario. La Presa Speciale può essere sempre eseguita durante il match. La Presa Speciale può essere eseguita indifferentemente afferrando l'avversario davanti o da dietro. Ogni Presa Speciale sarà accompagnata dall'ovazione del pubblico.

ARMI

Bottiglia	(1 colpo)
Cassetta metallica	(2 colpi)
Secchio	(2 colpi)
Sedia metallica	(3 colpi)
Tavolo	(3 colpi)

Una volta scesi dal ring è possibile trovare per terra alcune armi. Per raccogliercle ed usarle premete il pulsante A. Ogni arma ha a disposizione un numero fisso di colpi, superato il quale l'arma si distruggerà scomparendo. Lanciando l'avversario contro i bordi metallici, può capitare che questi venga colpito da una bottiglia lanciata dal pubblico. Impugnando un'arma non sarà

- h) Jumbo Jack
- i) The Scorpion

- h) Jumbo Jack
- i) The Scorpion

KING RASTA MON

- a) Titanic Tim
- b) El Stingray
- c) Mike Haggar
- d) Gunloc
- e) Alexander the Grater
- f) The Great Oni
- g) Biff Slamkovich
- h) Jumbo Jack
- i) The Scorpion

MIKE HAGGAR

- a) King Rasta Mon
- b) The Great Oni
- c) Alexander the Grater
- d) Gunloc
- e) Biff Slamkovich
- f) El Stingray
- g) Titanic Tim
- h) Jumbo Jack
- i) The Scorpion

THE GREAT ONI

- a) Gunloc
- b) Alexander the Grater
- c) Titanic Tim
- d) Biff Slamkovich
- e) Mike Haggar
- f) King Rasta Mon
- g) El Stingray
- h) Jumbo Jack
- i) The Scorpion

TITANIC TIM

- a) King Rasta Mon
- b) The Great Oni
- c) Alexander the Grater
- d) Gunloc
- e) Mike Haggar
- f) El Stingray
- g) Biff Slamkovich
- h) Jumbo Jack
- i) The Scorpion

Una volta sconfitto The Scorpion, il wrestler verrà incoronato campione e per conservare la sua cintura dovrà sconfiggere nuovamente gli altri wrestler nello stesso ordine.

Le arene in cui si combatterà saranno rispettivamente:

- a) Los Angeles
- b) Mexico (Messico)
- c) Sydney
- d) Tokyo
- e) Moscow (Mosca)
- f) Hanover (Hannover)
- g) London (Londra)
- h) New York
- i) Calgary

Alla fine di ogni incontro verranno dati dei punteggi in base:

- alla quantità di vita rimasta [Vitality]
30000 barra di vita piena
 - tempo rimasto [Time]
100 punti per ogni secondo rimasto
 - al tipo di vittoria ottenuta [Suplex Pin]
0 Time Over
500 Count Out
2000 schienamento normale
5000 Give Up
10000 presa con schienamento
- e saranno sommati [Total Bonus]

e aggiunti al punteggio già ottenuto.

* CONSIGLI VARI *

- Non attaccate usando solo i semplici Colpi, ma sfruttate bene sia gli attacchi in corsa che le mosse dal paletto.
- Controllate sempre se giù dal ring ci sono armi da utilizzare durante l'incontro.
- Giù dal ring, l'avversario è più vulnerabile alle prese, quindi sfruttate questo fatto a vostro favore.
- Quando si risale sul ring, si è più vulnerabili agli attacchi avversari.
- Nei momenti di difficoltà andate sul paletto ed attivate la Furia.
- Quando l'avversario non ha più vita, non usate le prese per farlo cadere a terra, ma eseguite gli attacchi in corsa o le mosse dal paletto.
- Se l'arbitro è lontano, in caso di schienamento, il conteggio partirà con un po' di ritardo causato dal salto dell'arbitro.

=====

"TEAM" BATTLE ROYAL

=====

Menù di Selezione dei Wrestler:

- .Jumbo Jack
- .Biff Slamkovich
- .Gunloc
- .The Great Oni
- .Titanic Tim
- .El Stingray
- .Mike Haggar
- .Alexander the Grater
- .King Rasta Mon
- .The Scorpion

Il primo wrestler scelto sarà controllato dal Giocatore, mentre il secondo dalla CPU. Giocando in due, all'inizio verrà chiesto se:
-usare la modalità Cooperativa (1P&2P vs CPU&CPU), posizionando il Giocatore 2 in basso a sinistra.
-oppure la modalità Competitiva (1P&CPU vs 2P&CPU), posizionando il Giocatore 2 in alto a destra.

A differenza del Single Match, nel "Team" Battle Royal il colore del costume del wrestler cambierà a seconda della posizione che assume nella schermata di presentazione del match:

- 1P Rosso 3P Nero
- 2P Blù 4P Verde

La barra di vità possiede vari colori che indicano la quantità rimasta:

- .Blù ----: molta vita
- .Verde --: abbastanza vita
- .Gialla -: poca vita

Le coppie controllate dalla CPU non sono formate in maniera casuale, ma bensì ogni wrestler può avere solo determinati compagni di squadra.

Le varie coppie possono essere:

- .Alexander the Grater & Biff Slamkovich
- .Alexander the Grater & Gunloc
- .Alexander the Grater & Jumbo Jack
- .Biff Slamkovich & Jumbo Jack
- .El Stingray & Mike Haggar
- .El Stingray & Titanic Tim
- .Gunloc & King Rasta Mon
- .Gunloc & The Great Oni
- .King Rasta Mon & The Great Oni
- .King Rasta Mon & The Scorpion
- .Mike Haggar & Titanic Tim
- .The Great Oni & The Scorpion

Una volta sconfitta la nona coppia, i wrestler saranno incoronati campioni e per conservare le loro cinture dovranno sconfiggere nuovamente le varie coppie della CPU.

Alla fine di ogni incontro verranno dati dei punteggi in base:

-alla quantità di vita rimasta [Vitality]
30000 barra di vita piena
(viene calcolata solo la vità del wrestler controllato dal giocatore)

-tempo rimasto [Time]
100 punti per ogni secondo rimasto

-al tipo di vittoria ottenuta [Suplex Pin]
0 Time Over
2000 schienamento normale
5000 Give Up
10000 presa con schienamento

(nel caso si eliminino i due avversari con il proprio personaggio, i punteggi si sommano. Es: un Give Up + Schienamento normale fanno ottenere 7000 punti.)

-miglior lottatore [M.V.P] 10000 punti
(Most Valuable Player: Miglior Giocatore. Questi punti vengono assegnati al wrestler che durante il match avrà inflitto più danni alla coppia avversaria. Nel caso in cui il wrestler controllato dalla CPU risulti M.V.P., il giocatore non otterrà alcun punto.)

e saranno sommati [Total Bonus]

e aggiunti al punteggio già ottenuto.

* CONSIGLI VARI *

- Per vincere bisogna fare gioco di squadra, quindi controllate sempre la situazione del vostro compagno di coppia.
- Se vedete che il vostro compagno subisce un lancio alle corde, ostacolate l'avversario in modo tale che non possa colpire il vostro compagno.
- Non tutti i wrestler hanno un buon gioco di squadra: alcuni tenderanno ad aiutare sempre il proprio compagni, altri invece non si interesseranno della

sua situazione.

- Le prese di sottomissione, o comunque quelle che prevedono più colpi, e gli schienamenti possono essere interrotti colpendo l'avversario che li sta eseguendo.
- Nel caso rimaniate 1 contro 2, evitate il corpo a corpo ma sfruttate bene sia gli attacchi in corsa che le mosse dal paletto. Prima di schienarne uno, fate in modo che anche l'altro sia a terra, in modo tale che non vi possa ostacolare.

|\\|
|6) PERSONAGGI E MOSSE:|
|\\|

Il gioco presenta 8 personaggi sempre disponibili più 2 utilizzabili solo nel "Team" Battle Royal.

PERSONAGGI DISPONIBILI

Alexander the Grater	King Rasta Mon
Biff Slamkovich	Mike Hagggar
El Stingray	The Great Oni
Gunloc	Titanic Tim

PERSONAGGI DISPONIBILI SOLO PER IL "TEAM" BATTLE ROYAL

Jumbo Jack	The Scorpion
------------	--------------

LEGENDA

pulsante A -----: Colpo & Presa
pulsante J -----: Salto
pulsante P -----: Schienamento

Le otto direzioni del controller:
(per i colpi speciali e le prese speciali)

```
0   0   0
 \  |  /
  \ | /
0--  --0
 /  |  \
 /  |  \
0   0   0
```

Su
Giù
Des ---: Destra
Sin ---: Sinistra
(p) ---: tenere premuta la direzione

"+" ---: i due pulsanti sono da premere contemporaneamente
 "<<" --: eseguire lo Scatto
 [SM] --: presa di sottomissione

[PS] --: presa con schienamento
[CS] --: causa stordimento all'avversario
[CF] --: causa furia all'avversario se colpito ripetutamente
[SF] --: causa stordimento se il wrestler che la esegue è in stato di Furia
°CPU° -: mossa che può essere eseguita solo dalla CPU

=====

ALEXANDER THE GRATER (Grater)

=====

ETÀ -----: 34 anni
ALTEZZA -----: 1,99 m [6 piedi e 6 pollici]
PESO -----: 163 kg [359 libbre]
LUOGO DI NASCITA -----: Kentucky, USA
STILE DI COMBATTIMENTO -: Wrestling
ATTACCO PREFERITO -----: Patty Cake Slap
PIATTO PREFERITO -----: Carne di vitello
PROFILO PERSONALE -----: "Macellaio di giorno, "grattugiatore" di notte!"
MUSICA D'INGRESSO -----: Nightmare
ENTRATA -----: Alexander the Grater sale sul ring indossando un elmo a forma di testa di caprone.

Alexander era un famoso giocatore di football americano. Tuttavia in campo aveva un atteggiamento troppo violento, e proprio a causa di questo suo comportamento esagerato venne allontanato dal mondo del football americano. Decise allora di utilizzare la sua forza dandosi al wrestling professionistico, in modo tale da sfogare sul ring la sua rabbia.

===== COLPI SEMPLICI

Calcio	A, avversario vicino
Pugno	A, avversario lontano
Pestata	A, avversario a terra
Calcio alto	A, avversario che salta o lontano mentre corre

===== COLPI FURIA

1.Pugno	A, quando la Furia è attiva
2.Mazzata	A, quando la Furia è attiva
3.Calcio	A, quando la Furia è attiva

===== ATTACCHI VOLANTI

Mazzata	J poi A, avversario vicino
Calcio Doppio	J poi A, avversario lontano
Gomitata	J poi A, avversario a terra

===== ATTACCHI IN CORSA

Spallata	<< A, avversario vicino
Braccio teso	<< A, avversario lontano

ALTRI COLPI

Panciata	<< (p)Su + A, avversario appoggiato al paletto
----------	--

===== ATTACCHI AEREI IN CORSA

Braccio teso in volo	<< J poi A, avversario vicino
Calcio Doppio	<< J poi A, avversario lontano
Gomitata	<< J poi A, avversario a terra

2.Calcio alto A, quando la Furia è attiva
3.Montante A, quando la Furia è attiva

===== ATTACCHI VOLANTI

Calcio Doppio J poi A, avversario vicino
Calcio Doppio J poi A, avversario lontano
Gomitata J poi A, avversario a terra
Calcio violento J poi A, avversario vicino, saltando da fermo

ALTRI COLPI

Panciata (p)Giù, J poi A, avversario giù dal ring,
esequendola vicino alle corde inferiori

===== ATTACCHI IN CORSA

Ginocchiata << A, avversario vicino
Braccio teso << A, avversario lontano
Scivolata << A, avversario giù dal ring vicino alle corde
laterali

===== ATTACCHI AEREI IN CORSA

Ginocchiata volante << J poi A, avversario vicino
Calcio Doppio << J poi A, avversario lontano
Gomitata << J poi A, avversario a terra

ALTRI COLPI

Panciata << J poi A, avversario giù dal ring, saltando
vicino alle corde laterali

===== MOSSE DAL PALETTO

Gomitata volante J poi A, avversario vicino
Calcio Doppio J poi A, avversario lontano
Panciata J poi A, avversario a terra

ALTRI COLPI

Panciata J poi A, avversario giù dal ring

===== PRESE DI COMBATTIMENTO

PRESE FRONTALI

Body Slam A
Suplex Su + A
Northern Light Suplex [PS] Giù + A
Lancio alle corde (p)Sin + A
Lancio alle corde (p)Des + A
Tombstone Piledriver (p)Giù, A+J
premere Des o Sin per muoversi durante il saltello

PRESE DA DIETRO

Backbreaker A
Suplex Su + A
Backbreaker Giù + A
Lancio alle corde (p)Sin + A
Lancio alle corde (p)Des + A

===== COLPO SPECIALE

indossando un mantello di piume.

El Stingray è un lottatore spettacolare che ama molto il suo stile di lotta aerea. Possiede il tipico fascino latino e di questa sua caratteristica si vanta molto con le donne. Ha costruito un'accesa rivalità con The Great Oni perchè anche questi possiede uno stile di lotta molto spettacolare. Il suo soprannome è "The Acapulco Killer Bee" (L'Ape Assassina di Acapulco).

===== COLPI SEMPLICI

Pugno	A, avversario vicino
Calcio	A, avversario lontano
Pestata	A, avversario a terra
Calcio in piroetta	A, avversario che salta

===== COLPI FURIA

1.Ginocchiata	A, quando la Furia è attiva
2.Ginocchiata	A, quando la Furia è attiva
3.Calcio in piroetta	A, quando la Furia è attiva

===== ATTACCHI VOLANTI

Calcio in avvitamento	J poi A, avversario vicino
Calcio in avvitamento	J poi A, avversario lontano
Caduta di corpo	J poi A, avversario a terra
Calcio volante	J poi A, avversario vicino, saltando da fermo

ALTRI COLPI

Capriola	Des, Sin + A (se El Stingray guarda verso destra) Sin, Des + A (se El Stingray guarda verso sinistra) [solo nei Single Match]
----------	---

Rovesciata	(p)Giù, J poi A oppure J, (p)Giù poi A
------------	---

Panciata	(p)Giù, J poi A, avversario giù dal ring, eseguendola vicino alle corde inferiori
----------	--

===== ATTACCHI IN CORSA

Spallata	<<A, avversario vicino
Piroetta	<< A, avversario lontano
Scivolata	<< A, avversario giù dal ring vicino alle corde laterali

ALTRI COLPI

Ginocchiata	<< (p)Su + A, avversario appoggiato al paletto
-------------	--

===== ATTACCHI AEREI IN CORSA

Testata in volo	<< J poi A, avversario vicino
Testata in volo	<< J poi A, avversario lontano
Caduta di corpo	<< J poi A, avversario a terra

ALTRI COLPI

Gomitata in volo	<< J poi A, avversario giù dal ring, saltando vicino alle corde laterali
------------------	---

ALTRI COLPI

Colpo di braccio A
quando l'avversario viene incontro in corsa

===== COLPI FURIA

1.Pugno A, quando la Furia è attiva
2.Calcio alto A, quando la Furia è attiva
3.Montante A, quando la Furia è attiva

===== ATTACCHI VOLANTI

Calcio Doppio J poi A, avversario vicino
Calcio Doppio J poi A, avversario lontano
Gomitata J poi A, avversario a terra
Calcio violento J poi A, avversario vicino, saltando da fermo

ALTRI COLPI

Panciata (p)Giù, J poi A, avversario giù dal ring,
eseguedola vicino alle corde inferiori

===== ATTACCHI IN CORSA

Ginocchiata << A, avversario vicino
Braccio tesò << A, avversario lontano
Scivolata << A, avversario giù dal ring vicino alle corde
lateralì

===== ATTACCHI AEREI IN CORSA

Ginocchiata volante << J poi A, avversario vicino
Calcio Doppio << J poi A, avversario lontano
Gomitata << J poi A, avversario a terra

ALTRI COLPI

Panciata << J poi A, avversario giù dal ring, saltando
vicino alle corde laterali

===== MOSSE DAL PALETTO

Gomitata volante J poi A, avversario vicino
Calcio Doppio J poi A, avversario lontano
Testata J poi A, avversario a terra

ALTRI COLPI

Panciata J poi A, avversario giù dal ring

===== PRESE DI COMBATTIMENTO

PRESE FRONTALI

Body Slam A
Forward Suplex Su + A
Fisherman Suplex [PS] Giù + A
Lancio alle corde (p)Sin + A
Lancio alle corde (p)Des + A
Powerslam [PS] (p)Giù, A+J

PRESE DA DIETRO

Atomic Drop A

LUOGO DI NASCITA -----: Chicago, USA
STILE DI COMBATTIMENTO -: Power Wrestling
ATTACCO PREFERITO -----: Pancake Poison
PIATTO PREFERITO -----: tutto ciò che contiene alcool
PROFILO PERSONALE -----: (nessuno)
MUSICA D'INGRESSO -----: The Flap Jack Waltz
ENTRATA -----: Jumbo Jack sale sul ring indossando un cappello ed
impugnando un bastone.

Jumbo Jack lavorava come buttafuori in un locale, ma venne licenziato dopo aver picchiato troppo un cliente. Così divenne la guardia del corpo di un wrestler, che però venne messo KO proprio quando Jumbo Jack fece il suo esordio nella BWA. La caratteristica che lo fece membro di questa federazione fu la sua abilità di sputare veleno dalla bocca. Mostra assoluta obbedienza nei confronti di The Scorpion. Quando combatte, mostra un'insana felicità nel vedere il suo avversario sanguinare. Il suo soprannome è "The Large Whale which puts on airs roughly" (la Grossa Balena che sputa aria violentemente).

===== COLPI SEMPLICI

Manata		A, avversario vicino
Calcio di punta		A, avversario lontano
Doppia pestata	[CF]	A, avversario a terra
Calcio laterale		A, avversario che salta o lontano mentre corre

ALTRI COLPI

Affondo		A
---------	--	---

quando l'avversario viene incontro in corsa

===== COLPI FURIA

1.Manata		A, quando la Furia è attiva
2.Testata		A, quando la Furia è attiva
3.Manata		A, quando la Furia è attiva

===== ATTACCHI VOLANTI

Doppia manata		J poi A, avversario vicino
Doppia manata		J poi A, avversario lontano
Panciata		J poi A, avversario a terra
Testata volante		J poi A, avversario vicino, saltando da fermo

===== ATTACCHI IN CORSA

Testata		<< A, avversario vicino
Braccio teso		<< A, avversario lontano

===== ATTACCHI AEREI IN CORSA

Spallata volante		<< J poi A, avversario vicino
Spallata volante		<< J poi A, avversario lontano
Panciata		<< J poi A, avversario a terra

===== MOSSE DAL PALETTO

Doppia manata		J poi A, avversario vicino
Doppia manata		J poi A, avversario lontano
Caduta di corpo	[CS]	J poi A, avversario a terra

Pugno	A, avversario lontano
Pestata	A, avversario a terra
Calcio alto	A, avversario che salta o lontano mentre corre

ALTRI COLPI

Manata	A
quando l'avversario vi viene incontro in corsa	

===== COLPI FURIA

1.Affondo	A, quando la Furia è attiva
2.Doppia manata	A, quando la Furia è attiva
3.Calcio	A, quando la Furia è attiva

===== ATTACCHI VOLANTI

Doppio calcio volante	J poi A, avversario vicino
Doppio calcio volante	J poi A, avversario lontano
Gomitata	J poi A, avversario a terra

ALTRI COLPI

Caduta di corpo	J, (p)Giù + A, avversario a terra, saltando da fermo
-----------------	---

===== ATTACCHI IN CORSA

Manata	<< A, avversario vicino
Braccio teso	<< A, avversario lontano

===== ATTACCHI AEREI IN CORSA

Pugno in volo	<< J poi A, avversario vicino
Doppio calcio volante	<< J poi A, avversario lontano
Gomitata	<< J poi A, avversario a terra

===== MOSSE DAL PALETTO

Manata in volo	J poi A, avversario vicino
Doppio calcio volante	J poi A, avversario lontano
Panciata	J poi A, avversario a terra

ALTRI COLPI

Doppio calcio volante	J poi A, avversario giù dal ring
-----------------------	----------------------------------

===== PRESE DI COMBATTIMENTO

PRESE FRONTALI

Headbutts	A
Gorilla Press	Su + A
Powerbomb [PS]	Giù + A
Lancio alle corde	(p)Sin + A
Lancio alle corde	(p)Des + A
Jumping Piledriver	(p)Giù, A+J

PRESE DA DIETRO

Headbutts	A
Suplex	Su + A
Atomic Drop	Giù + A
Lancio alle corde	(p)Sin + A
Lancio alle corde	(p)Des + A

Braccio teso << A, avversario lontano
Scivolata °CPU° << A, avversario giù dal ring vicino alle corde laterali

ALTRI COLPI

Rovesciata << (p)Su + A, avversario appoggiato al paletto

===== ATTACCHI AEREI IN CORSA

Pugno in volo << J poi A, avversario vicino
Calcio in affondo << J poi A, avversario lontano
Caduta di corpo << J poi A, avversario a terra

ALTRI COLPI

Testata violenta °CPU° [CS] << J poi A, avversario giù dal ring, saltando vicino alle corde laterali

===== MOSSE DAL PALETTO

Testata J poi A, avversario vicino
Calcio volante J poi A, avversario lontano
Testata violenta [CS] J poi A, avversario a terra

ALTRI COLPI

Testata °CPU° J poi A, avversario giù dal ring

===== PRESE DI COMBATTIMENTO

PRESE FRONTALI

Body Slam A
Belly to Belly Suplex Su + A
DDT Giù + A
Lancio alle corde (p)Sin + A
Lancio alle corde (p)Des + A
Tigerbomb [PS] (p)Giù, A+J

PRESE DA DIETRO

Belly to Back Suplex A
Belly to Back Suplex Su + A
German Suplex [PS] Giù + A
Lancio alle corde (p)Sin + A
Lancio alle corde (p)Des + A

ALTRE PRESE

Belly to Belly Suplex A
quando l'avversario vi viene incontro in corsa

===== COLPO SPECIALE

Slam Stand

| O
| | A+J (tenere premuta una direzione per muoversi durante la mossa)
O |

===== PRESA SPECIALE

Slam Spiral

O |
| | A

Calcio A, avversario lontano mentre corre

===== COLPI FURIA

1.Pugno A, quando la Furia è attiva
2.Pugno A, quando la Furia è attiva
3.Pugno A, quando la Furia è attiva

===== ATTACCHI VOLANTI

Colpo di taglio in volo J poi A, avversario vicino
Colpo di taglio in volo J poi A, avversario lontano
Panciata J poi A, avversario a terra

===== ATTACCHI IN CORSA

Spallata << A, avversario vicino
Affondo di piede << A, avversario lontano

===== ATTACCHI AEREI IN CORSA

Ginocchiata in volo << J poi A, avversario vicino
Ginocchiata in volo << J poi A, avversario lontano
Panciata << J poi A, avversario a terra

===== MOSSE DAL PALETTO

Pugno in volo J poi A, avversario vicino
Pugno in volo J poi A, avversario lontano
Panciata J poi A, avversario a terra

===== PRESE DI COMBATTIMENTO

PRESE FRONTALI

Body Slam A
Suplex Su + A
Neck Breaker [SM] Giù + A
Lancio alle corde (p) Sin + A
Lancio alle corde (p) Des + A
Titan Slam (p) Giù, A+J

PRESE DA DIETRO

Leg Sweep A
Back Breaker [SM] Su + A
Leg Sweep Giù + A
Lancio alle corde (p) Sin + A
Lancio alle corde (p) Des + A

ALTRE PRESE

Back Body Drop A
quando l'avversario vi viene incontro in corsa

===== COLPO SPECIALE

Tsunami

0-- / | \ --O A (se Titanic Tim guarda verso destra)
O O O

ES: Io voglio trasformare King Rasta Mon in Titanic Tim

a) prendo il codice finale di Titanic Tim
D7C1

b) prendo il codice iniziale di King Rasta Mon
C40F

c) li unisco in un unico codice (finale + iniziale)
D7C1 C40F (1)

d) per trasformare King Rasta Mon in Titanic Tim bisogna inserire il codice (1)

[Il metodo per applicare QUALSIASI codice è uguale all'esempio fatto.
Bisogna scegliere, unire i codici, inserire. Non ha senso trasformare un
wrestler in sè stesso.]

```
=====
```

NOME	Inizio	Fine
Alexander the Grater	C4D4	D1C1
Biff Slamkovich	CD6F	DDC1
El Stingray	CF6F	D0C1
Gunloc	CDAF	DFC1
Jumbo Jack	CD0F	D6C1
King Rasta Mon	C40F	D5C1
Mike Haggar	CFAF	D9C1
The Great Oni	CFDF	D4C1
The Scorpion	C46F	DBC1
Titanic Tim	CF0F	D7C1

```
-----
```

```
=====
```

CODICE	EFFETTO
--------	---------

```
=====
```

.CODICI RIGUARDANTI LE MOSSE.

```
-----
```

D12D 5765		Il Jalapeno Comet di El Stingray aumenta di velocità
EB2F 5F05		

```
-----
```

```
-----
```

0C83 1707		Il Jungle Fever di King Rasta Mon aumenta di velocità
D48E 1FA7		

```
-----
```

```
-----
```

0C83 17D7		Il Patty Cake Slap di Alexander the Grater aumenta di velocità
D78E 1F67		

```
-----
```

```
-----
```

0C83 1F67		Il Sonic Fist di Biff Slamkovich aumenta di velocità
D78E 1D07		

```
-----
```

```
-----
```

0C83 1FA7		Il Sonic Fist di Gunloc aumenta di velocità
D78E 1D07		

```
-----
```

.CODICI RIGUARDANTI IL TEMPO.

```
-----
```

DFD6 5DD1		Per il Pin ci vuole 1 secondo
-----------	--	-------------------------------

```
-----
```

D1D6 5DD1 | Per il Pin ci vogliono 6 secondi

DBD6 5DD1 | Per il Pin ci vogliono 9 secondi

DCDB 5D01 | Per il Count Out ci vogliono 10 secondi

D3DB 5D01 | Per il Count Out ci vogliono 14 secondi

1D1F 8F0D | Il tempo passa più lentamente

F31F 8F0D | Il tempo passa più velocemente

CURIOSITÀ

=== VERSIONE GIAPPONESE ===

Questo gioco è conosciuto in Giappone come "Muscle Bomber Duo". La versione americana però ha voluto stravolgere i nomi dei wrestler, i loro luoghi di nascita ed alcuni profili. I dati originali del gioco, quelli della versione giapponese, sono:

NOMI

Alexander the Grater -> Sheep the Royal
Biff Slamkovich -----> Aleksey Zalazof
El Stingray -----> El Stinger
Gunloc -----> Lucky Colt
Jumbo Jack -----> Kimala the Bouncer
King Rasta Mon -----> Missing IQ Gomes
Mike Haggar -----> Mike Haggar
The Great Oni -----> Misterious Budo
The Scorpion -----> The Astro
Titanic Tim -----> Titan the Great

LUOGHI DI NASCITA

Alexander the Grater -> Melbourne, in Australia.
Biff Slamkovich -----> Mosca, in Russia.
Gunloc -----> Miami, negli USA.
King Rasta Mon -----> Repubblica Domenicana.
Titanic Tim -----> Wigan, in Inghilterra.

PROFILI

- Mike Haggar nella versione giapponese è in piena campagna elettorale, mentre nella versione americana è l'ex sindaco di Metro City.
- The Great Oni nella versione giapponese è un lottatore che gira il mondo, mentre nella versione americana è un attore fallito di Kabuki.

=== DIFFERENZE CON LA VERSIONE ARCADE ===

La versione Arcade di questo gioco possiede alcune differenze con la versione Super Nintendo:

- .nel Single Match gli avversari si affrontano in ordine casuale
- .nel "Team" Battle Royal le coppie sono formate in maniera casuale
- .nel "Team" Battle Royal può capitare che la folla lanci un'arma sul ring
- .i ritratti dei wrestler durante i match cambiano espressione a seconda se eseguono un attacco, subiscono un attacco, vincono il match, perdono il match
- .alcune frasi di Alexander the Grater, El Stingray, Gunloc e The Scorpion sono

diverse

- .le foto di Alexander the Grater, Gunloc e King Rasta Mon sulla carta d'identità sono diverse
- .alcune pose di vittoria di Alexander the Grater, Biff Slamkovich, Gunloc, King Rasta Mon e The Great Oni sono diverse
- .alla fine del match, la scritta Suplex Pin è sostituita da Finish Hold

=== SUCCESSIONE STORICA ===

Saturday Night Slam Masters è il primo gioco della storyline che attraversa varie saghe dei giochi Capcom. La sequenza cronologica corretta degli eventi è:

- .Saturday Night Slam Masters
- .Saturday Night Slam Masters 2 Ring of Destruction
- .Street Fighter
- .Final Fight
- .Final Fight Revenge
- .Street Fighter Alpha & Alpha 2
- .Final Fight 2
- .Rival Schools
- .Street Fighter Alpha 3
- .Rival Schools 2
- .Final Fight 3
- .Street Fighter 2
- .Street Fighter 3 New Generation & Second Impact
- .Street Fighter 3 Third Strike
- .Final Fight Streetwise
- .Captain Commando

=== CASI DI PARENTELA ===

Riguardo Gunloc "pare che sia imparentato con un famoso lottatore di Street Fighter". Ragionando un po' risulta ovvio che il personaggio in questione sia Guile: entrambi sono americani, e il colpo speciale di Gunloc ricorda molto il Sonic Boom di Guile. Ma questo legame di parentela è un'invenzione della versione americana, poichè nella versione giapponese questo fatto non viene proprio citato. In seguito la Capcom ammise ufficialmente che non c'era alcun legame tra i due personaggi.

Più avanti, nel gioco Street Fighter The Movie, basato sugli avvenimenti del film, si scopre che il cyborg Blade è in realtà Gunloc. Questi si era infiltrato nella Shadaloo per ordine di suo fratello, il colonnello Guile. Ma la Capcom non inserì questo gioco nella storia ufficiale lasciandolo come capitolo a sè stante, e di conseguenza la vicenda sul legame tra Gunloc e Guile venne definitivamente abbandonata.

=== FRASE INFELICE ===

La frase di presentazione di Titanic Tim è "You cannot sink the Titanic" ("Tu non puoi affondare il Titanic"). Nel 1912 il transatlantico Titanic urtò contro un iceberg al largo dell'isola canadese di Terranova nel suo viaggio inaugurale. I programmatori hanno scelto proprio una frase infelice per rendere minaccioso il personaggio...

=== CURIOSITÀ VARIE ===

- Il titolo "Saturday Night Slam Master" è una citazione delle sfide di "Saturday Night's Main Event" della ex WWF, ora WWE.
- Victor Ortega, il wrestler che si straccia la canotta prima della schermata del titolo, è una chiara citazione del wrestler americano Hulk Hogan.

