

SUPER PUNCH★OUT!!



MODE D'EMPLOI



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.



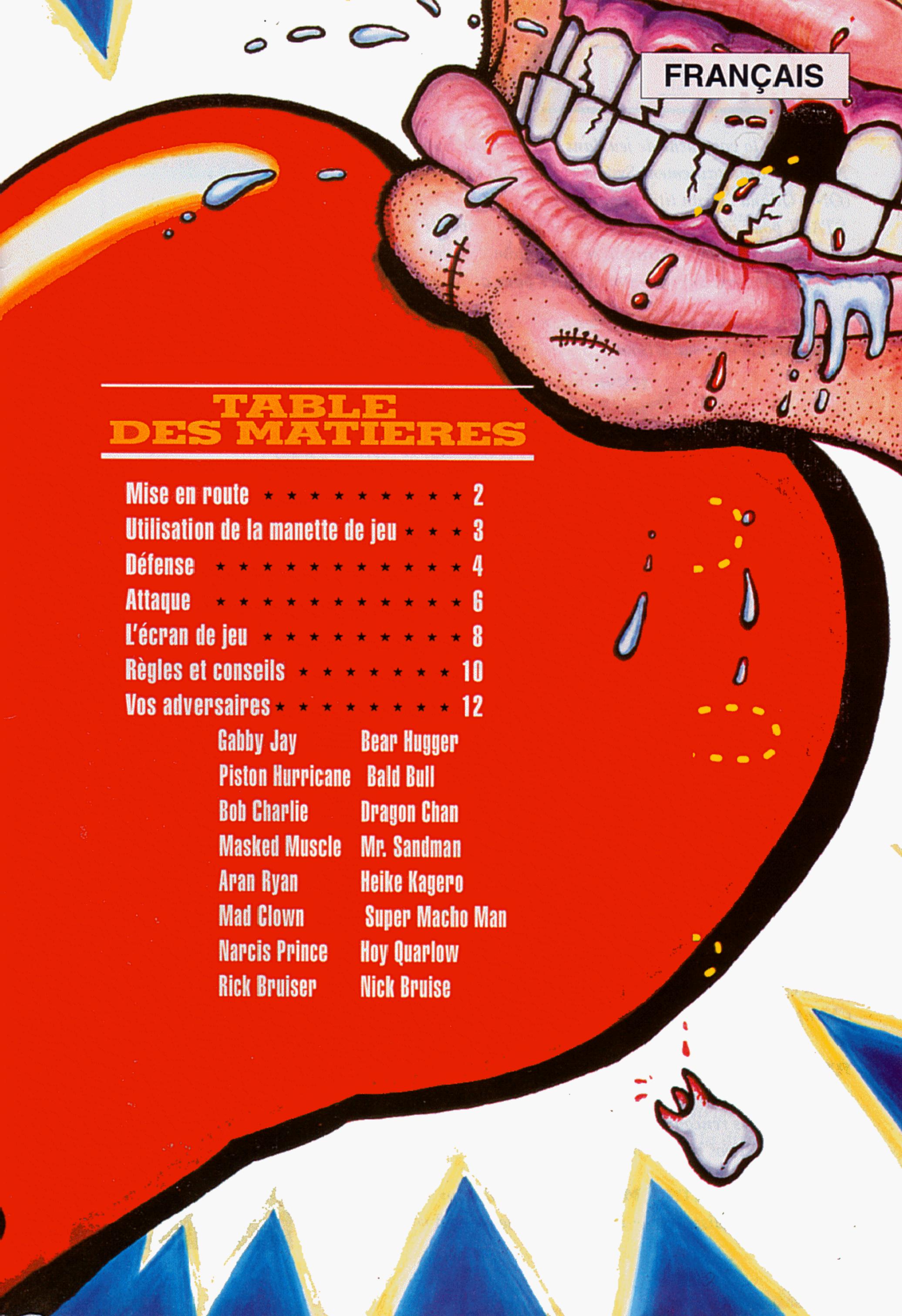
Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu Super Punch-Out!!™ pour votre Super Nintendo Entertainment System™.

Veillez lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Cette cartouche de jeu possède une pile de sauvegarde vous permettant d'enregistrer votre progression dans le jeu.

AVERTISSEMENT : En cas de coupures répétées de l'alimentation, les données sauvegardées peuvent être effacées.



FRANÇAIS

TABLE DES MATIÈRES

Mise en route	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	2
Utilisation de la manette de jeu	★ ★ ★	3
Défense	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	4
Attaque	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	6
L'écran de jeu	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	8
Règles et conseils	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	10
Vos adversaires	★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	12

Gabby Jay	Bear Hugger
Piston Hurricane	Bald Bull
Bob Charlie	Dragon Chan
Masked Muscle	Mr. Sandman
Aran Ryan	Heike Kagero
Mad Clown	Super Macho Man
Narcis Prince	Hoy Quarlow
Rick Bruiser	Nick Bruise

MISE EN ROUTE

Introduisez la cartouche de jeu dans votre console Super Nintendo Entertainment System et mettez-la sous tension (ON). Quand l'écran titre apparaît, appuyez sur le Bouton START pour commencer la partie. Si vous n'appuyez pas, une séquence de démonstration se met automatiquement en route. Appuyez sur le bouton START pour accéder à l'écran titre.



Lorsque le menu de sélection apparaît, servez-vous de la manette multidirectionnelle pour faire votre choix, puis appuyez sur le Bouton START pour continuer.

MENU DE SELECTION

NEW (Nouvelle): sélectionnez cette option lorsque vous jouez pour la première fois ou pour commencer une nouvelle partie.

CONTINUE: si vous désirez reprendre une partie, choisissez cette option pour afficher l'écran de sélection des fichiers.

DATA CLEAR (Effacer les données): sélectionnez cette option pour effacer une ou toutes les parties antérieures.

Lorsqu'un fichier est effacé (option FILE KILL), les données qui figurent sur le tableau des meilleurs scores sont alors enregistrées sans nom spécifique. Pour effacer toutes les informations, sélectionnez ALL CLEAR (Tout effacer).

MODES DE JEUX

CHAMPIONSHIP MODE

(Championnat): Ceci est le mode principal du jeu. Vous participez aux quatre compétitions, l'une après l'autre. Remarque: vous devez obtenir un score de 4-0 aux trois premières compétitions pour pouvoir participer au SPECIAL CIRCUIT (Ligue spéciale). Vous pouvez rejouer une compétition jusqu'à un résultat parfait (quatre victoires et aucune défaite).

TIME ATTACK MODE

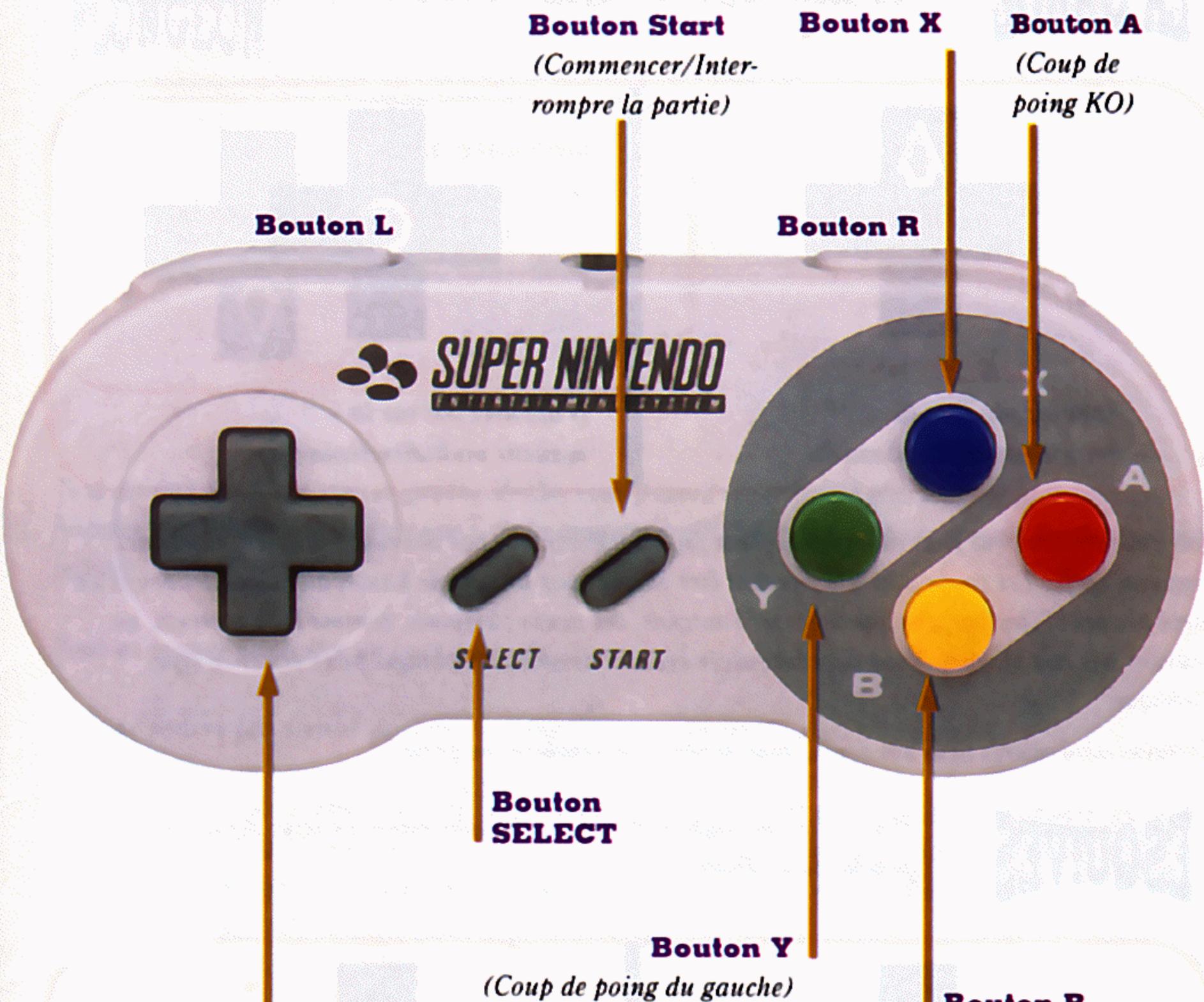
(Match contre la montre): Sélectionnez l'adversaire de votre choix et essayez de le battre en un temps record. Vous ne pouvez choisir vos adversaires que parmi ceux des ligues que vous avez déjà remportées en Championnat.

RECORDS VIEW MODE (Affichage des records): Grâce à ce mode, vous pouvez sauvegarder et afficher les meilleurs scores de chacune des rencontres, les meilleurs résultats de chaque compétition et vos records personnels.

BUTTON SETTING MODE (Réglage des boutons): Vous pouvez personnaliser les boutons de coups de poing à votre convenance.



UTILISATION DE LA MANETTE DE JEU ★



- Manette multidirectionnelle**
- ↑ Garde haute / Coup de poing direct à la tête
 - ← Esquive vers la gauche
 - Garde basse / Coup de poing direct au corps
 - Esquive vers la droite
 - ↓ Plongeon

Tout en appuyant sur les boutons Y, B ou A, servez-vous de la manette multidirectionnelle pour diriger vos coups de poing à la tête ou au corps en plus de la direction déjà établie pour ces boutons.

DÉFENSE

LA GARDE

Pour vous protéger avec vos gants des coups portés par votre adversaire.



GARDE HAUTE

Appuyez sur ↑ de la manette multidirectionnelle.



GARDE BASSE

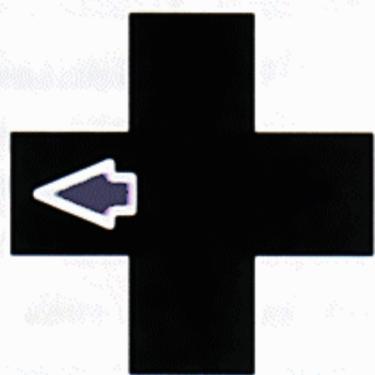
N'appuyez pas sur la manette multidirectionnelle.

Votre adversaire peut vous attaquer de deux façons différentes : par des coups à la tête et par des coups au corps. Les coups à la tête peuvent être bloqués par une garde haute, alors que des coups au corps peuvent l'être par une garde basse. Toutefois, des coups puissants, comme les uppercuts, ne peuvent pas être bloqués. Vous devez esquiver (voir ci-dessous) ou plonger pour éviter ce type d'attaque.

Certains adversaires vous obligent à vous mettre constamment en garde.

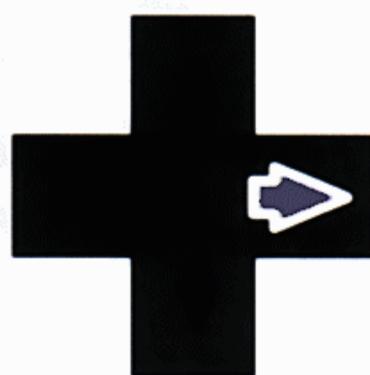
ESQUIVES

Pour éviter les coups portés par votre adversaire en vous déplaçant vers la gauche ou la droite.



ESQUIVE VERS LA GAUCHE

Appuyez sur ← de la manette multidirectionnelle.



ESQUIVE VERS LA DROITE

Appuyez sur → de la manette multidirectionnelle.

Si vous maintenez ← ou → de la manette multidirectionnelle enfoncée, votre esquive dure plus longtemps que si vous appuyez puis relâchez. Si vous appuyez dans la direction opposée, vous revenez à votre position initiale.

Lors d'une esquive, vous ne pouvez pas attaquer.

PLONGEON

Pour éviter les coups de poing à la tête portés par votre adversaire, baissez-vous !



PLONGEON

*Appuyez sur ↓
de la manette
multidirectionnelle.*

Tout comme pour les esquives gauche/droite, vous pouvez rester baissé plus longtemps si vous ne relâchez pas le bouton. Appuyez sur ↑ de la manette multidirectionnelle pour revenir à votre position initiale.

Vous ne pouvez pas éviter un coup au corps.

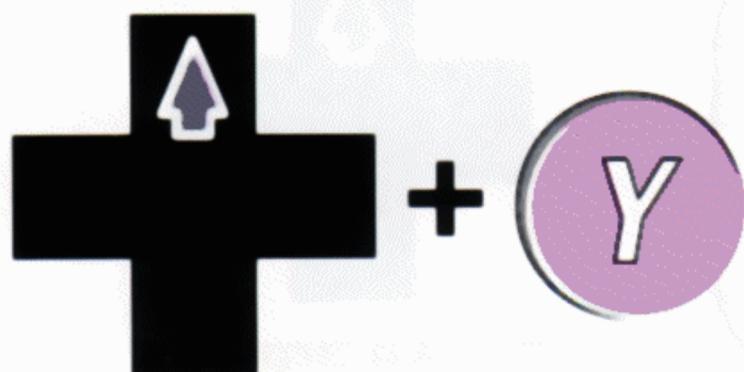
Vous ne pouvez pas donner de coup de poing lorsque vous effectuez un plongeon.

NOTE : Une esquive peut s'avérer inefficace... cela dépend de votre adversaire. Faire un plongeon peut être la seule manière de vous en tirer. Pour éviter le poing de votre adversaire, vous pouvez choisir entre la garde, l'esquive et le plongeon... selon la situation.

ATTAQUE

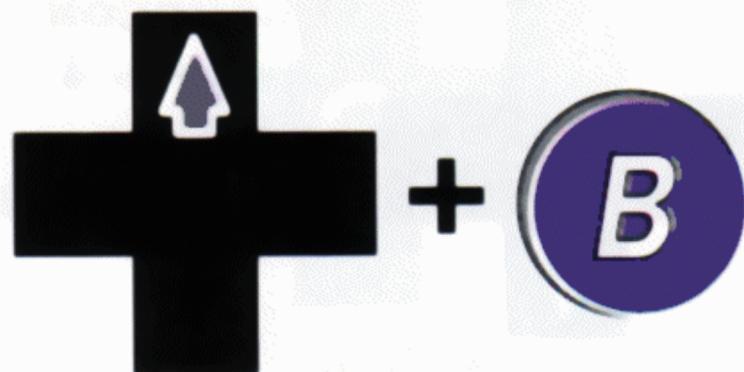
COUP DE POING NORMAL

Il existe quatre types de coups de poing. Chacun peut être effectué selon différentes combinaisons, en se servant des boutons de coup de poing gauche ou droit et de la manette multidirectionnelle.



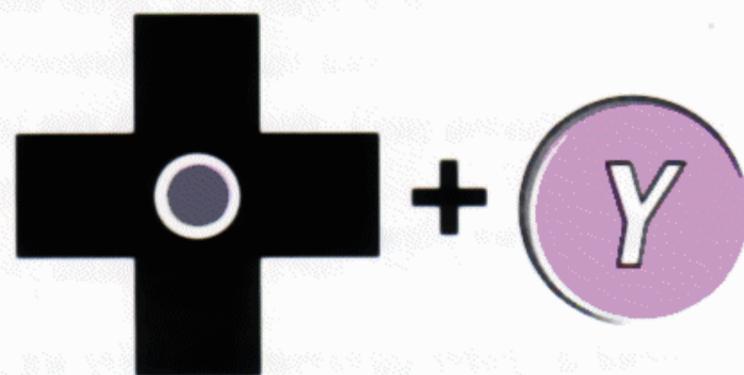
COUP SEC DU GAUCHE

Appuyez sur ↑ et sur le bouton Y pour donner un coup de poing du gauche à la tête de votre adversaire.



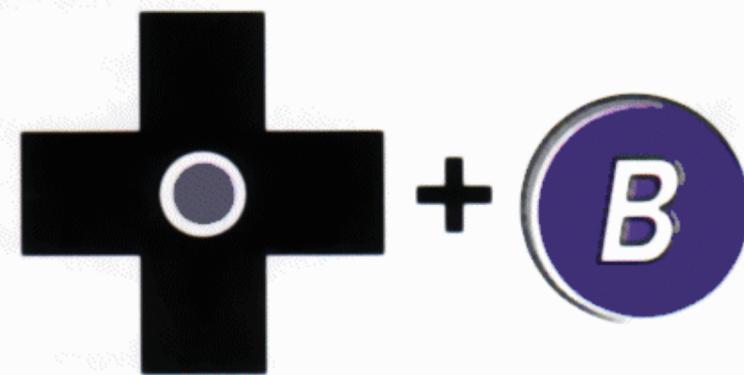
COUP SEC DU DROIT

Appuyez sur ↑ et sur le bouton B pour donner un coup de poing du droit à la tête de votre adversaire.



COUP AU CORPS DU GAUCHE

N'appuyez dans aucune direction, mais seulement sur le bouton Y pour frapper votre adversaire au corps à l'aide du poing gauche.

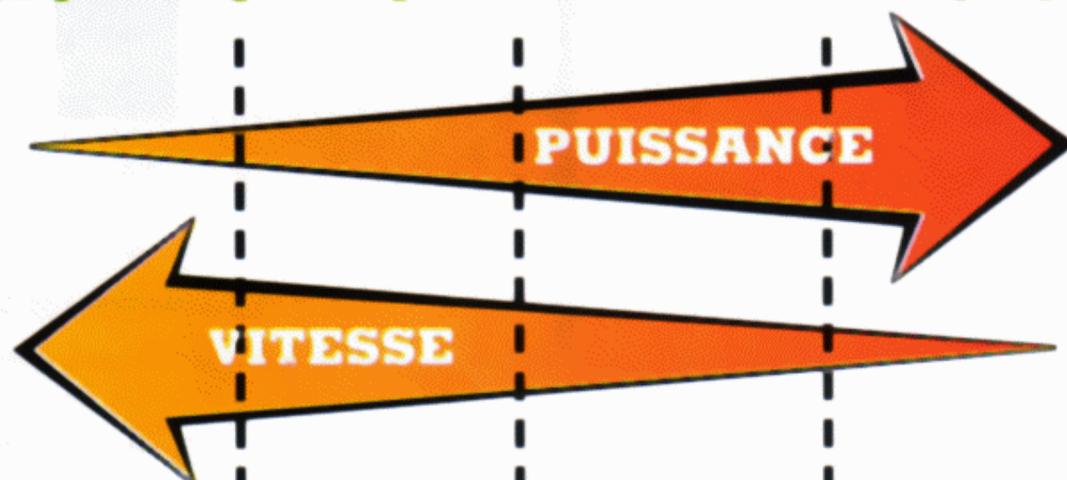


COUP AU CORPS DU DROIT

N'appuyez dans aucune direction, mais seulement sur le bouton B pour frapper votre adversaire au corps à l'aide du poing droit.

Votre adversaire peut généralement bloquer vos coups, sauf s'il n'est pas en garde.

Chaque coup a sa puissance et sa vitesse propres.



Visage gauche | Corps gauche | Visage droit | Corps droit

En puissance maxi (voir la section adéquate), vos gants se mettent à clignoter et la vitesse de vos coups augmente. Adaptez vos coups à la position de votre adversaire. Selon la position et la garde qu'il adopte, sachez utiliser votre poing gauche ou droit en direction de sa tête ou de son corps.

Observez attentivement votre adversaire et utilisez le coup approprié.



KO DÉFINITIF

Lorsque le signal S clignote, vous pouvez effectuer n'importe lequel des quatre coups de poing de KO définitif en vous servant du bouton de coup de poing KO et de la manette multidirectionnelle.



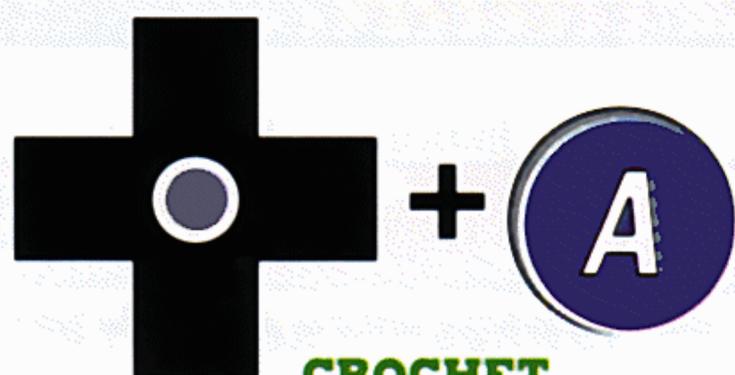
UPPERCUT

Appuyez sur \uparrow et sur le bouton A pour donner un coup de poing KO à la tête de votre adversaire.



UPPERCUT RAPIDE

Appuyez sur \uparrow et deux fois sur le bouton A pour lancer plusieurs coups de poing KO rapides au visage de votre adversaire.



CROCHET

N'appuyez dans aucune direction, mais sur le bouton A pour lancer un coup de poing KO au corps de votre adversaire.



CROCHET RAPIDE

N'appuyez dans aucune direction, mais deux fois sur le bouton A pour lancer rapidement plusieurs coups de poing KO au corps de votre adversaire.

Lorsqu'un coup de poing normal (Coup sec ou coup au corps) atteint votre adversaire, l'indicateur de puissance qui se trouve dans la partie inférieure de l'écran augmente. Lorsque cet indicateur est saturé, le signal S se met à clignoter. C'est seulement à ce moment là que vous pouvez utiliser les coups de poing KO.

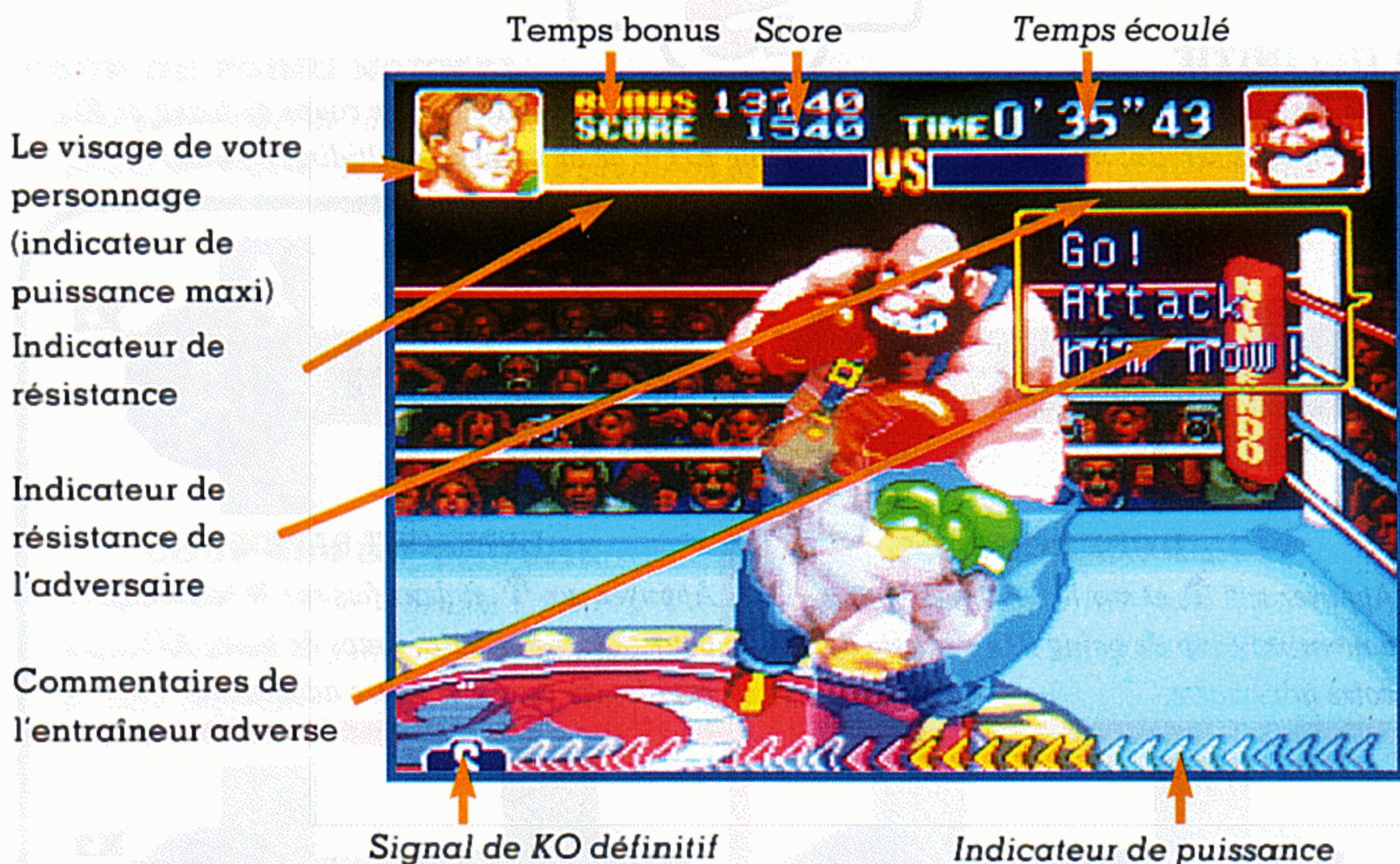
Lorsque vous êtes frappé par votre adversaire, votre indicateur de puissance diminue. Vous ne pouvez alors plus donner de coups de poing KO.

Les coups de poing KO sont à retardement. Par contre, ils sont assez puissants pour passer à travers la garde de votre adversaire.

Si vous appuyez rapidement deux fois sur le bouton A (le bouton de coup de poing KO), vous pouvez utiliser le coup de poing rapide (coup de poing KO turbo !). Cette attaque est moins puissante qu'un coup de poing KO normal, mais vous pouvez continuer à marteler votre adversaire jusqu'à ce qu'il réussisse à bloquer vos coups ou à les éviter.

Lorsque vous êtes en puissance maxi, les coups de poing KO augmentent votre puissance.

L'ÉCRAN DE JEU



TEMPS BONUS

Le temps décroît au fur et à mesure que la rencontre avance (la valeur initiale dépend du type de match).

SCORE

Ce chiffre augmente à chaque fois qu'un coup atteint votre adversaire et lorsqu'il est à terre. Une fois la rencontre terminée, l'écran Calcul du score affiche le type et le nombre de coups ayant atteint votre adversaire. Vous gagnez du temps de jeu supplémentaire chaque fois que vous totalisez 50 000 points.

DURÉE DE LA RENCONTRE

Le match commence à 0'00"00 et se termine à 3'00"00. Après trois minutes, la rencontre s'arrête automatiquement. Si vous n'avez pas gagné avant la durée maximale de la rencontre, votre adversaire est déclaré vainqueur. Vous ne pouvez l'emporter par décision de l'arbitre.

COMMENTAIRES DE L'ENTRAÎNEUR

L'entraîneur de votre adversaire lui donne parfois des instructions ou des encouragements. Ces commentaires ne sont destinés qu'à votre adversaire. Lorsqu'ils s'affichent, celui-ci agira selon les indications qui lui sont données. De votre côté, vous n'avez pas d'entraîneur, donc pas de conseil de combat... vous devez vous débrouiller tout seul.

RESISTANCE

Ces indicateurs vous signalent votre niveau de résistance, ainsi que celui de votre adversaire. Lorsque celui-ci vous frappe, le niveau diminue. Au contraire, quand vous le frappez, ce même niveau augmente. Si vous n'avez plus aucune résistance (l'indicateur est entièrement bleu), vous tombez au tapis.

La résistance que peut retrouver votre adversaire après avoir été frappé dépend de la vitesse à laquelle vous l'avez atteint et de votre propre niveau de résistance au moment du coup. Il récupère moins s'il a été frappé rapidement. Il en est de même en ce qui vous concerne.

Lorsque vous êtes envoyé au tapis, vous pouvez vous relever plus rapidement et récupérer un peu plus de forces en appuyant à plusieurs reprises sur n'importe quel bouton de la manette de jeu (sauf les boutons SELECT et START).



De même, lorsque votre adversaire est envoyé au tapis, vous pouvez récupérer quelques forces en appuyant à plusieurs reprises sur n'importe quel bouton de la manette de jeu (sauf les boutons SELECT et START). Si vous frappez votre adversaire d'un coup de poing KO, il retrouve alors beaucoup moins de forces lorsqu'il se relève.



INDICATEUR DE PUISSANCE ET SIGNAL DE KO DÉFINITIF

Lorsque vous frappez votre adversaire, votre indicateur de puissance augmente. Il diminue si vous êtes frappé. Si vous êtes envoyé au tapis, il est alors réduit à néant.

Lorsque l'indicateur de puissance est arrivé à son maximum, le signal de KO définitif ("S") se met à clignoter pour vous avertir que vous pouvez vous servir des coups de poing de KO définitifs.

POUISSANCE MAXI

Pour utiliser les coups de poing KO, votre indicateur de puissance doit être au maximum.

Votre puissance augmente au fur et à mesure que la rencontre se déroule. Quand elle augmente, la couleur se trouvant dans la partie supérieure gauche de l'écran et servant de fond au visage passe du bleu au vert, puis du jaune au rouge. Lorsque la puissance est à son niveau maximum, le fond se met à clignoter. Vous êtes alors en puissance maxi. Vos coups sont plus rapides et les coups de poing KO sont plus puissants. En puissance maxi, vos gants se mettent à clignoter eux aussi. Une fois votre puissance au niveau maximum, elle le reste même si vous êtes envoyé au tapis. Toutefois, vous perdez votre puissance si vous êtes frappé après avoir été en puissance maxi.

En réglage par défaut, la puissance maxi est automatiquement établie lorsque votre puissance est à son niveau maximum et que vous frappez. Vous pouvez modifier ce réglage du mode automatique au mode manuel en passant par l'option Réglage des boutons (Button setting mode). La puissance maxi en mode manuel vous permet de choisir le moment où vous désirez être en puissance maxi, en appuyant sur un bouton lorsque votre indicateur de puissance est à son niveau maximum (lorsque le fond clignote).



★ RÈGLES ET CONSEILS ★

RÈGLEMENTS DE L'ASSOCIATION DE BOXE DE NINTENDO VIDÉO

- Les rencontres se déroulent pendant une durée de trois minutes.
- Si un boxeur est envoyé au tapis et ne peut se relever avant le décompte à dix, il est déclaré vaincu par KO.
- Si un boxeur est envoyé au tapis par trois fois durant une rencontre, il est déclaré vaincu par KO technique et son adversaire gagne le match.
- Si aucun des boxeurs n'est envoyé au tapis avant la fin des trois minutes réglementaires, le match est terminé et le challenger est déclaré perdant.
- Tous les coups sont permis.
- Si vous perdez, vous pouvez recommencer une rencontre tant que vous ne dépassez pas le temps qui vous est imparti. Vous gagnez du temps supplémentaire quand vous avez gagné 50 000, 100 000, 150 000 et 500 000 points. Ensuite, vous devez rencontrer à nouveau tous les boxeurs du championnat en cours.

CONSEILS (COMMENT GAGNER UNE RENCONTRE)



Ne frappez pas sans réfléchir, surtout si vous êtes en face d'un adversaire mieux classé que vous. Essayez de donner vos coups de poing KO, en perdant le moins d'énergie possible.



Soyez attentif aux mouvements de votre adversaire. La plupart d'entre eux "annoncent" leurs coups avant de les effectuer.



Les combinaisons de base sont : esquive gauche/droite et frappe, plongeon et frappe. Evitez les coups de votre adversaire et frappez-le le plus rapidement possible. Si vous êtes parfaitement synchrones, vos coups étourdissent votre adversaire qui, alors, baisse sa garde. C'est là votre meilleure chance de réussir vos attaques.



Une fois que vous avez envoyé un adversaire au tapis, restez sur vos gardes, car, une fois relevé, il risque d'adopter une nouvelle tactique.



Battez-vous selon une stratégie, pas au hasard. Lorsque votre adversaire est envoyé au tapis après un coup que vous n'aviez pas prévu à l'avance, ou lorsque l'un de vos coups l'atteint à un moment imprévu, essayez de répéter ce même coup plusieurs fois à la suite. Vous pouvez ainsi découvrir une combinaison de coups qui peut anéantir votre adversaire.

Evitez les attaques. Essayez d'augmenter votre indicateur de puissance et de le garder à son niveau maximum, afin de pouvoir donner des coups de poing KO quand vous voulez.



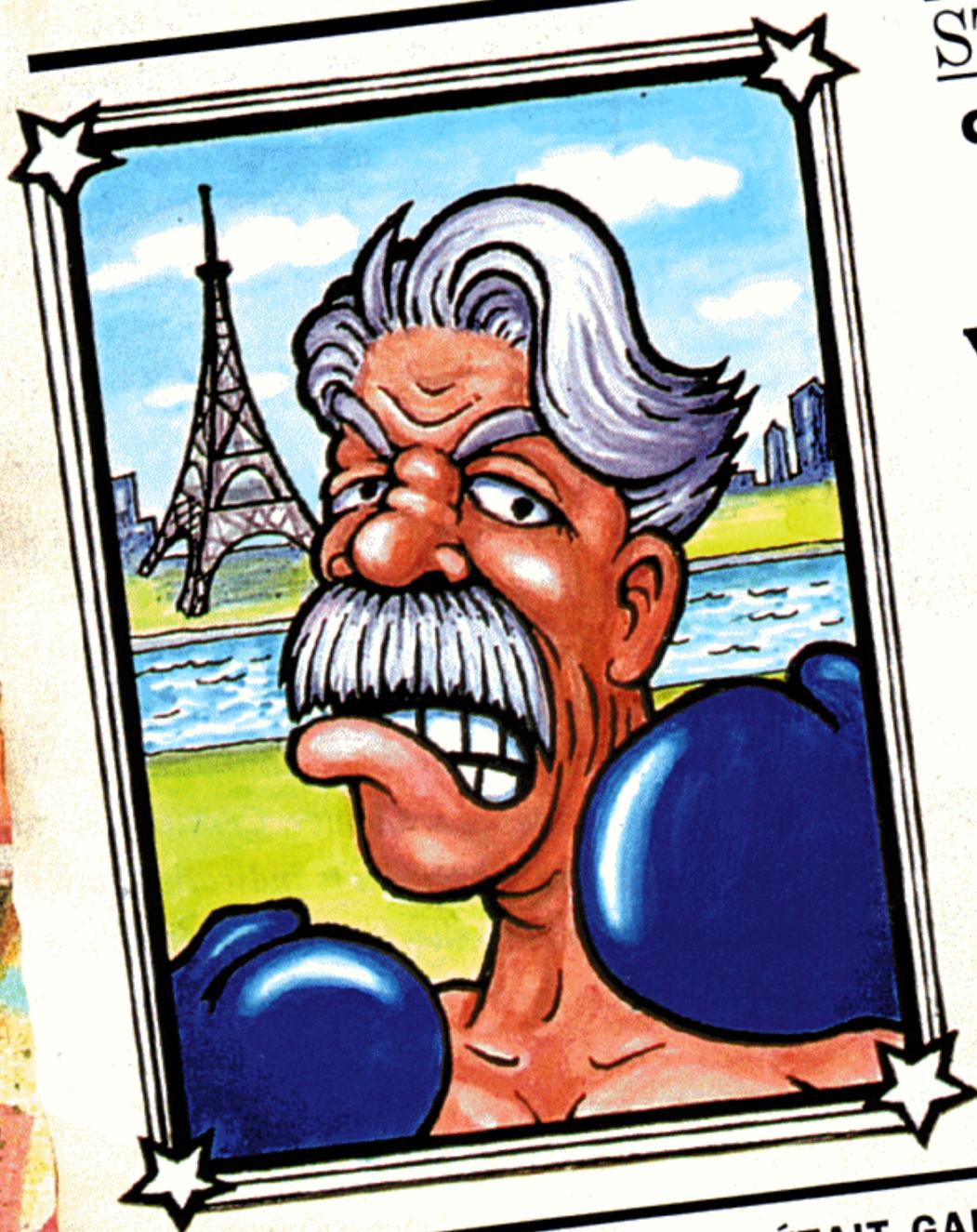
Bien que vous devriez être constamment attentif, soyez particulièrement vigilant lorsque votre adversaire reçoit des indications de son entraîneur. Celles-ci varient suivant les boxeurs et sont essentiellement de deux types : la manière de se battre et les attaques à adopter. Certains entraîneurs vont parfois donner plusieurs indications à leur poulain (attention, elles ne sont affichées qu'une par une).



WVBA-LIGUE MINEURE



★ ★ **GABBY JAY** ★ ★



STATISTIQUES

CLASSEMENT :

3

VILLE ET PAYS :

PARIS
FRANCE

AGE :

56

POIDS :

55 kgs

RÉSULTATS :

1-99

NÉ À PARIS, GABBY JAY ÉTAIT GARÇON DANS UN CAFÉ PRÈS DE LA TOUR EIFFEL. UN BEAU JOUR, IL EUT UN DÉCLIC ET SE LANÇA DANS LA BOXE PROFESSIONNELLE. APRÈS AVOIR FAIT SES PREMIÈRES ARMES À L'ÉCOLE DE GLASS JOE (EN METTANT KO GLASS LUI-MÊME, SA SEULE ET UNIQUE VICTOIRE), IL ENTRA DANS LE CIRCUIT DES PROS.



WVBA-LIGUE MINEURE



BEAR HUGGER



STATISTIQUES

CLASSEMENT :

2

VILLE ET PAYS :

SASKATOON
SASKATCHEWAN

CANADA

AGE :

32

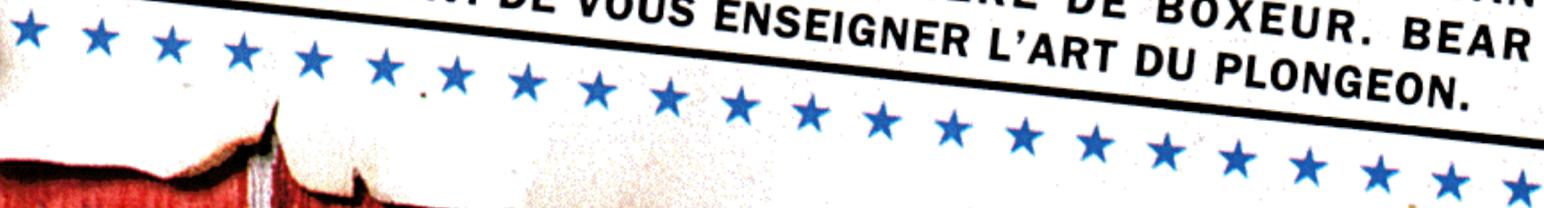
POIDS :

220 kgs

RÉSULTATS :

17-12

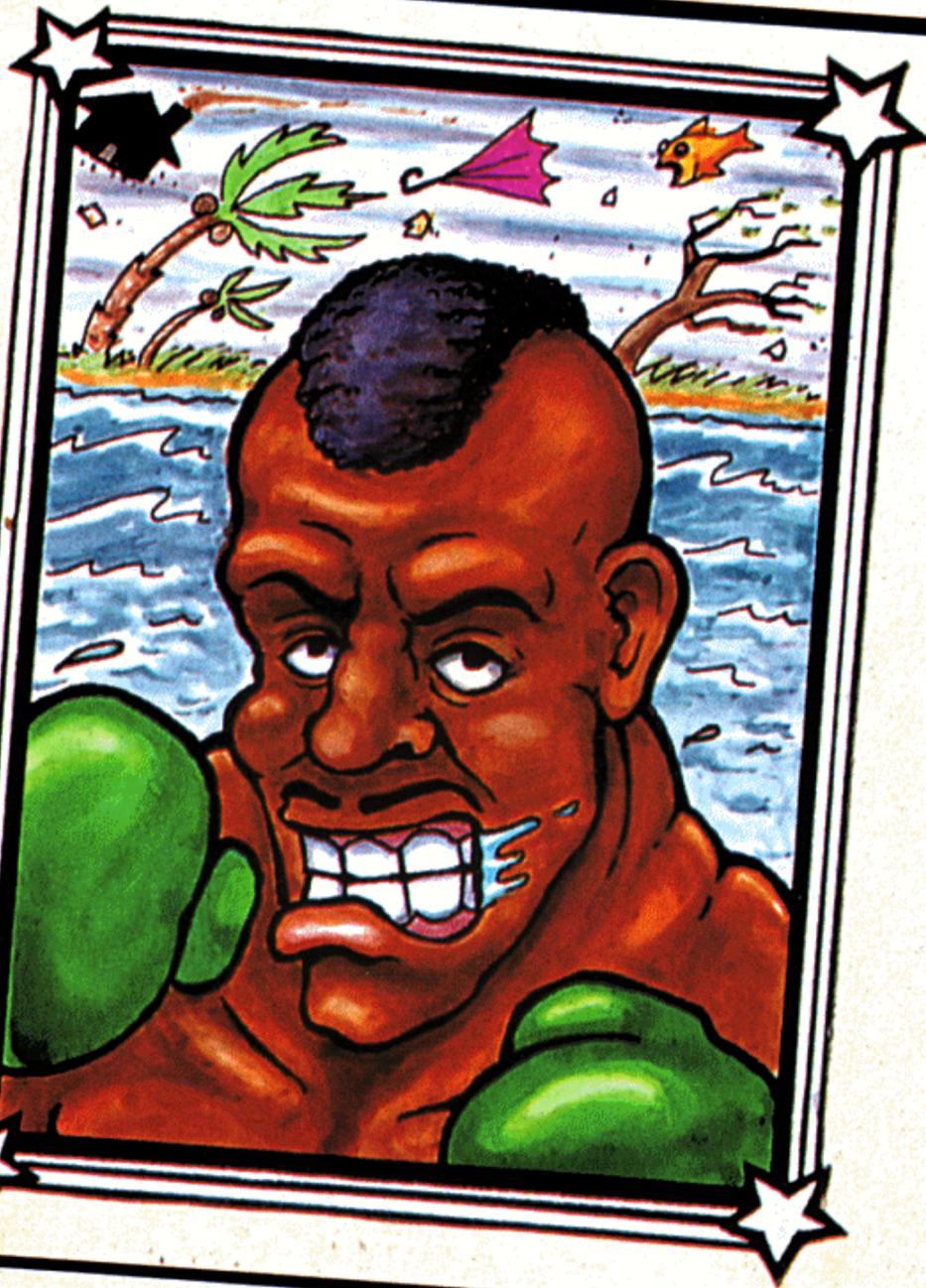
BEAR HUGGER ÉTAIT UN CHARPENTIER AYANT PASSÉ UNE BONNE PARTIE DE SON ENFANCE À ASSOMMER TOUS LES ANIMAUX DE LA FORÊT. SON ANIMAL DOMESTIQUE PRÉFÉRÉ : UN GRIZZLI GÉANT. CELUI-CI ÉTAIT SON ADVERSAIRE FAVORI JUSQU'AU MOMENT OÙ HUGGER QUITTA LE SASKATCHEWAN POUR SE LANCER DANS UNE CARRIÈRE DE BOXEUR. BEAR HUGGER SERA RAVI DE VOUS ENSEIGNER L'ART DU PLONGEON.



WVBA-LIGUE MINEURE



★ **PISTON HURRICANE** ★



★
STATISTIQUES

CLASSEMENT :

I

VILLE ET PAYS :

LA HAVANE

CUBA

AGE :

25

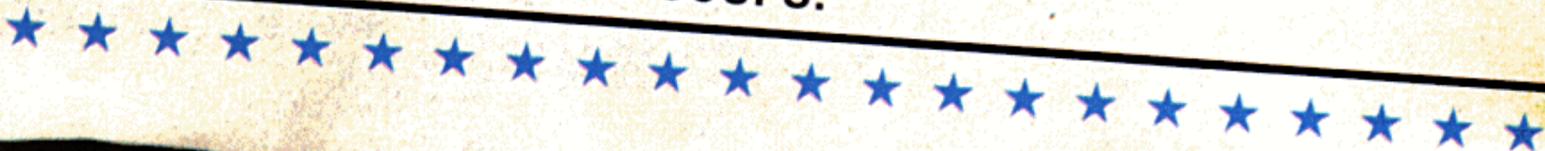
POIDS :

85 kgs

RÉSULTATS :

21-10

APRÈS AVOIR PERDU SA MAISON DURANT UN ÉNORME
OURAGAN, PISTON HURRICANE TRAÎNA DANS LES RUES DE LA
HAVANE. QUAND IL EUT L'OCCASION DE DEVENIR BOXEUR
PROFESSIONNEL, IL N'HÉSITA PAS ET S'EN ALLA POUR
TOUJOURS. POUR LE BATTRE, IL N'Y A QU'UNE SEULE
SOLUTION : BLOQUER SES COUPS.



WVBA-LIGUE MAJEURE



BOB CHARLIE 

STATISTIQUES

CLASSEMENT :

3

VILLE ET PAYS :

KINGSTON

JAMAÏQUE

AGE :

26

POIDS :

70 kgs

RÉSULTATS :

24-13



CERTAINS DISENT QUE BOB CHARLIE EST UN PSEUDONYME. EN TOUT CAS, CE QUI EST SÛR C'EST QUE C'EST UN FRIMEUR ET QU'IL A ÉTÉ ÉLU ROI DU BARATIN À KINGSTON, JUSTE AVANT DE QUITTER SA JAMAÏQUE NATALE !



WVBA-LIGUE MAJEURE



★ **DRAGON CHAN** ★



★
STATISTIQUES

CLASSEMENT :

2

VILLE ET PAYS :

**HONG
K O N G**

AGE :

22

POIDS :

65 kgs

RÉSULTATS :

15-7

CHAMPION DE KICK-BOXING, DRAGON N'HÉSITE PAS À UTILISER TOUTES LES FORMES D'ATTAQUES QU'IL CONNAÎT. SON ENTRAÎNEUR REFUSE DE PARLER UNE AUTRE LANGUE QUE LE CHINOIS. QU'EST-CE QU'IL PEUT BIEN LUI RACONTER ?



WVBA-LIGUE MAJEURE



★ ★ MASKED MUSCLE ★ ★



STATISTIQUES

CLASSEMENT :

1

VILLE ET PAYS :

MEXICO CITY

MEXIQUE

AGE :

29

POIDS :

120 kgs

RÉSULTATS :

19-5

APRÈS AVOIR ÉTÉ INTERDIT DES COMPÉTITIONS DE CATCH POUR AVOIR CRACHÉ AU VISAGE D'UN ADVERSAIRE UNE SUBSTANCE QUI L'AURAIT EMPÊCHÉ DE SE BATTRE NORMALEMENT, MASKED MUSCLE REÇUT LES TITRES PEU ENVIABLES D'AMI DE PERSONNE ET DE PRINCE DES COUPS BAS !



WVBA-LIGUE MONDIALE



ARAN RYAN



STATISTIQUES

CLASSEMENT :

3

VILLE ET PAYS :

DUBLIN
IRLANDE

AGE :

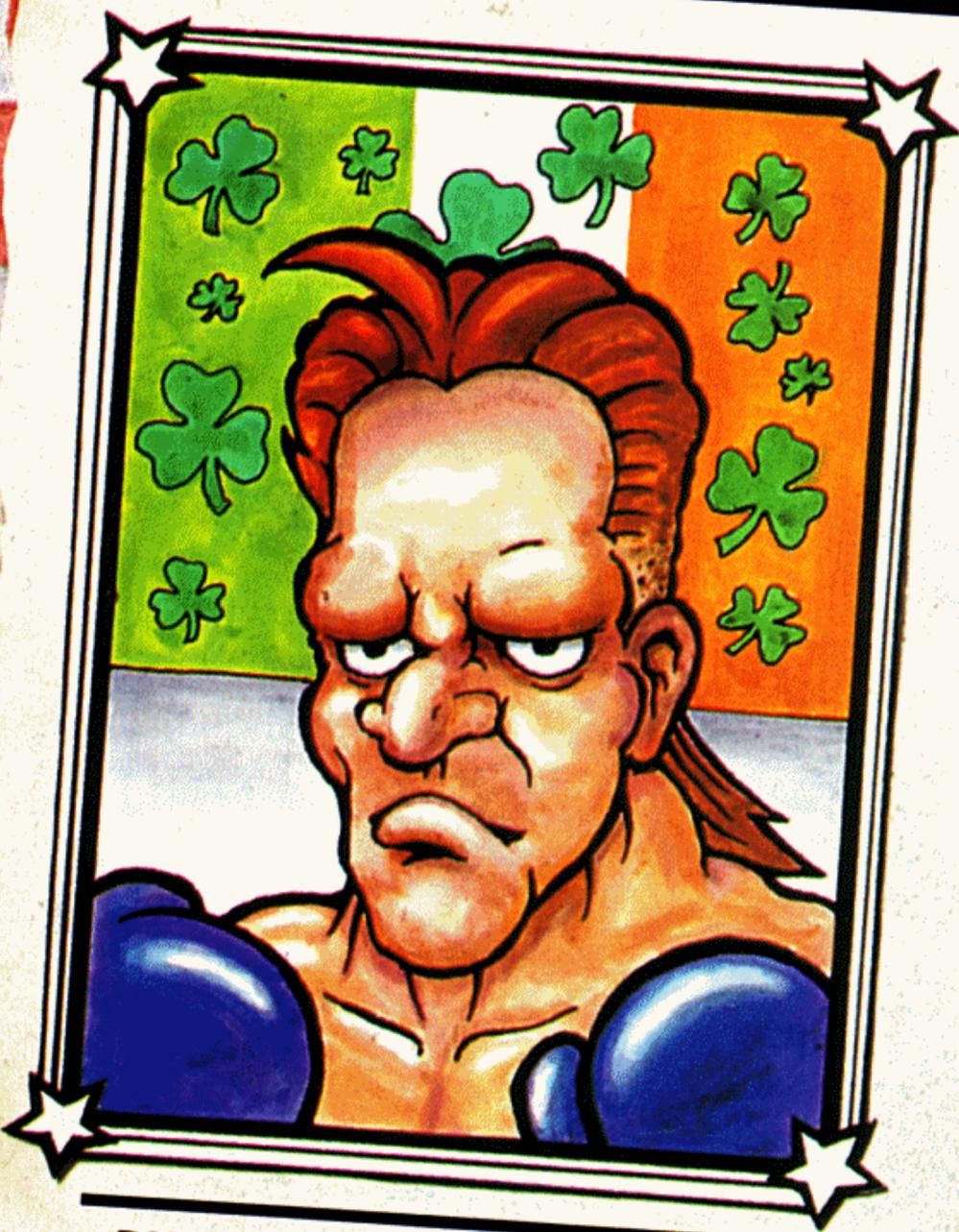
23

POIDS :

80 kgs

RÉSULTATS :

18-10



DURANT TOUTE SA JEUNESSE, IL FUT SUJET À DE MULTIPLES PLAISANTERIES DE MAUVAIS GOÛT DE LA PART DE SES CAMARADES, GÉNÉRALEMENT ACCOMPAGNÉES PAR QUELQUES MOQUERIES SUR SES PARENTS ET SURTOUT SUR SA MÈRE... VOILÀ BIEN QUELQUE CHOSE QUI AVAIT LE DON D'ÉNERVER ARAN, QUI DEPUIS SE VENGE SUR TOUS LES RINGS DU MONDE. ATTENTION À LUI, IL EST TENACE !



WVBA-LIGUE MONDIALE



★ HEIKE KAGERO ★



STATISTIQUES

CLASSEMENT :

2

VILLE ET PAYS :

O S A K A

JAPON

AGE :

19

POIDS :

60 kgs

RÉSULTATS :

14-8

APRÈS AVOIR SUIVI DES COURS DE NIHON BUYO (UNE FORME DE BALLET JAPONAIS) DURANT SA TENDRE ENFANCE, HEIKE S'EST PRIS DE PASSION POUR LA BOXE, SURTOUT POUR POUVOIR SE DÉFENDRE. IL N'HÉSITE PAS À SE SERVIR DE COUPS ULTRA-RAPIDES ET DE MOUVEMENTS DE DANSE PENDANT SES COMBATS.



WVBA-LIGUE MONDIALE

★ MAD CLOWN ★



★ STATISTIQUES

CLASSEMENT :

I

VILLE ET PAYS :

MILAN
ITALIE

AGE :

27

POIDS :

185 kgs

RÉSULTATS :

17-9

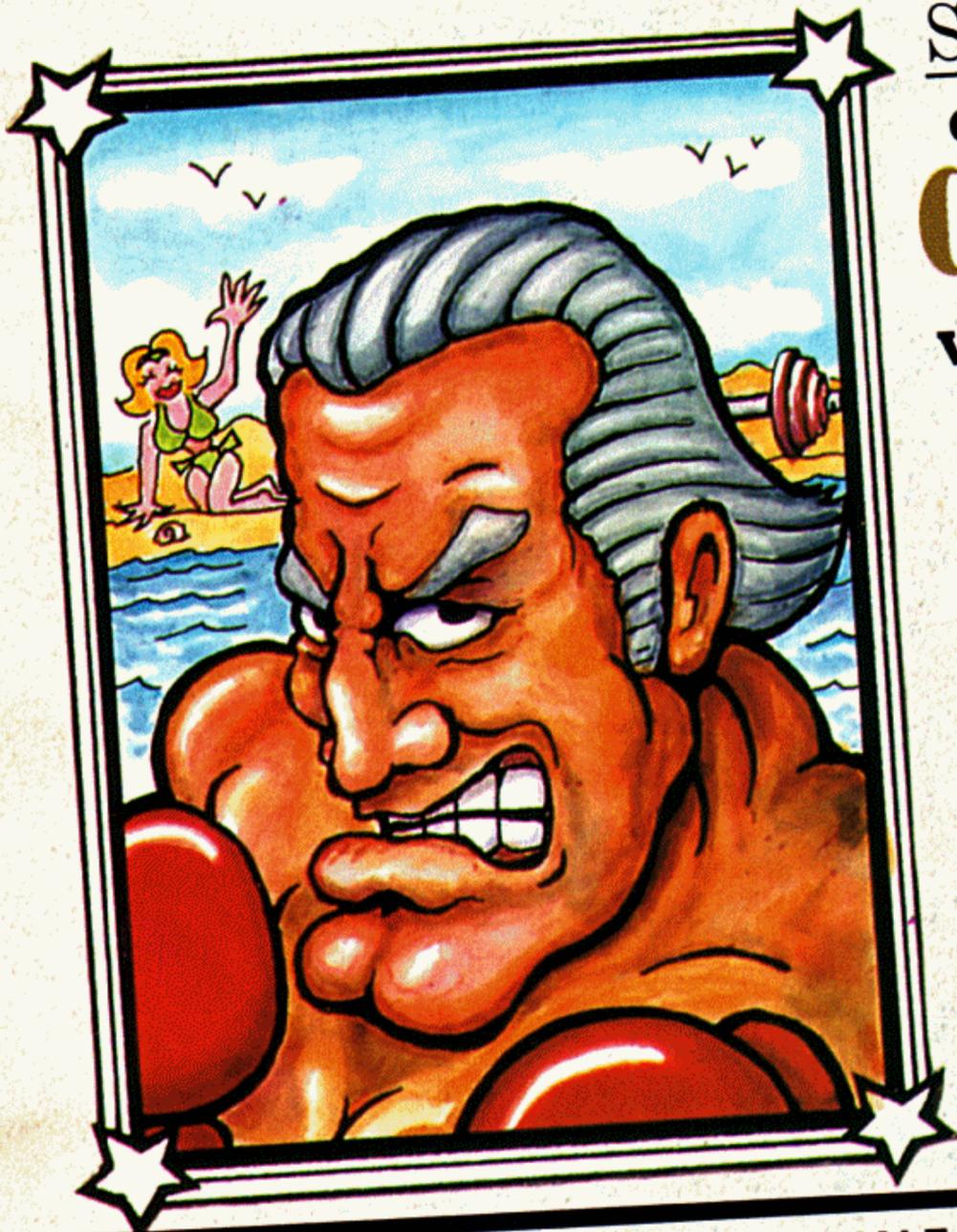
MAD CLOWN ÉTAIT CHANTEUR D'OPÉRA. IL REJOIGNIT LA TROUPE D'UN CIRQUE À LA SUITE D'UNE DÉPRESSION NERVEUSE. APRÈS AVOIR PASSÉ PAS MAL DE TEMPS À FAIRE DES NUMÉROS DE JONGLEUR OU DE CONDUCTEUR DE TROTTINETTE TROP PETITE POUR LUI, IL SE LANÇA DANS LA BOXE. ATTENTION, IL N'EST PAS LÀ POUR VOUS FAIRE RIRE !



WVBA-LIGUE MONDIALE



★ SUPER MACHO MAN ★



STATISTIQUES

CLASSEMENT :
CHAMPION

VILLE ET PAYS :
LOS ANGELES, CA

U.S.A.

AGE :

28

POIDS :

115 kgs

RÉSULTATS :

29-3

LE CHAMPION DE LA LIGUE MONDIALE DE LA WVBA SE DÉCRIT COMME UNE MACHINE À DONNER DES COUPS, 100% PUR MUSCLES ET 0% DE PITIÉ. QUAND IL N'EST PAS SUR LES RINGS, ON PEUT LE VOIR TRAÎNER SUR LES PLAGES DE LOS ANGELES. EN TOUT CAS, EN VOILÀ UN QUI MÉRITE BIEN SON NOM.

WVBA-LIGUE SPECIALE



NARCIS PRINCE



STATISTIQUES

CLASSEMENT :

3

VILLE ET PAYS :

LONDRES
ANGLETERRE

AGE :

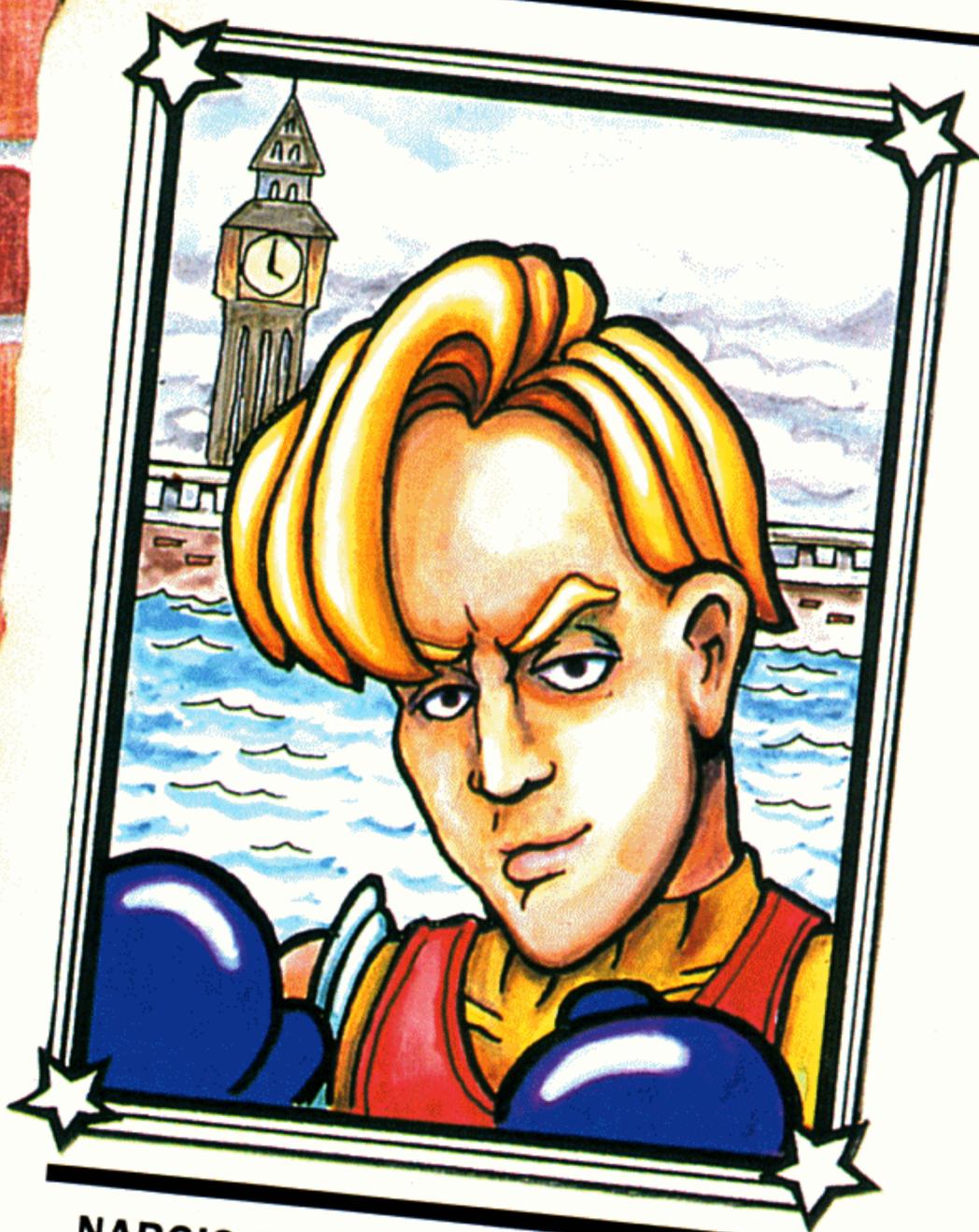
20

POIDS :

75 kgs

RÉSULTATS :

12-3



NARCIS PRINCE PORTE TOUJOURS UN T-SHIRT SUR LEQUEL ON PEUT LIRE UN "V" COMME VICTOIRE. EN VOILÀ UN QUI SAIT EXACTEMENT CE QU'IL VEUT. BEAUCOUP L'ONT APPRIS À LEURS DÉPENS.



WVBA-LIGUE SPECIALE



★ HOY QUARLOW ★



STATISTIQUES

CLASSEMENT :

2

VILLE ET PAYS :

PÉKIN

CHINE

AGE :

78

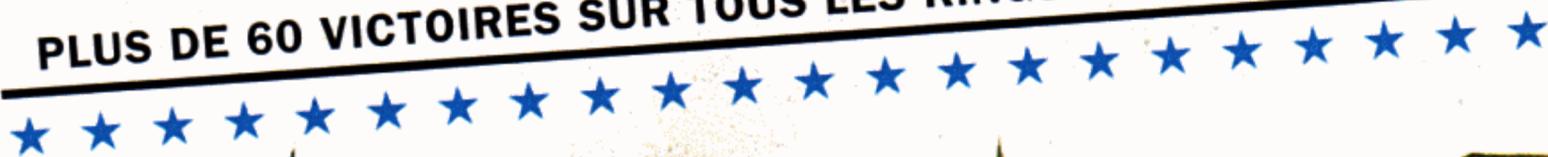
POIDS :

50 kgs

RÉSULTATS :

62-13

IL A BEAU BOITILLER ET SE PENCHER SUR SA CANNE QUAND IL MONTE SUR LE RING, HOY N'EN EST PAS MOINS UN ADVERSAIRE EXTRÊMEMENT DANGEREUX. IL SAIT PARFAITEMENT COMPENSER SON VIEIL ÂGE PAR UNE TECHNIQUE ET UNE EXPÉRIENCE DU COMBAT QUI LUI ONT VALU PLUS DE 60 VICTOIRES SUR TOUS LES RINGS DU MONDE.



WVBA-LIGUE SPECIALE



NICK BRUISER



STATISTIQUES

CLASSEMENT :

CHAMPION

VILLE ET PAYS :

INCONNUS

AGE :

inconnu

POIDS :

105 kgs

RÉSULTATS :

42-0

NICK, LE PLUS ÂGÉ DES JUMEAUX BRUISER, N'A JAMAIS PERDU UNE RENCONTRE. IL A DÛ SE BATTRE CONTRE SON FRÈRE UNE SEULE FOIS... UNE FOIS DE TROP POUR L'UN DES DEUX, MAIS LE SPORT A SES LOIS... DEPUIS, NICK S'EST PROMIS DE NE JAMAIS ÊTRE ENVOYÉ AU TAPIS.



FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS**Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)**

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la Super Nintendo pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

**NINTENDO S.A.V.
BP 797
95004 CERGY PONTOISE CEDEX**

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

**Pour toute information sur les jeux Nintendo,
appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55.
Si vous avez un Minitel, 3615 NINTENDO, 24h/24h, 7 jours/7.
Ou écrivez-nous au
CLUB NINTENDO
BP 14
95311 ST OUEN L'AUMONE**

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

**Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)**

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, NINTENDO soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

**NINTENDO REPAIR SERVICE
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE**

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?

Vous êtes bloqué dans un niveau ?

Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en
jeux ! Pour vous, il fera l'impossible !

Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des diffi-
cultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

16 (1) 34 64 77 55

du lundi au samedi, de 9h à 19h (18h les vendredi et samedi)

ou 24h / 24h, 3615 NINTENDO

**Ou écrivez-nous au
CLUB NINTENDO**

BP 14

95311 ST OUEN L'AUMONE

EN BELGIQUE

02/478.92.08

du lundi au vendredi, de 14h à 18h

AVERTISSEMENT

Ce jeu NINTENDO ne doit pas être utilisé conjointement avec d'autres appareils tels qu'adaptateurs, copieurs ou autres matériels modificateurs du jeu.

La garantie du produit NINTENDO ne s'appliquera pas en cas de perte ou dommage résultant de l'utilisation de tels appareils.

NINTENDO (et/ou tout distributeur ou licencié NINTENDO) ne peut être tenu pour responsable des dommages ou pertes dues à l'utilisation de ces appareils. Si l'utilisation d'un tel appareil entraîne l'arrêt de votre jeu, déconnectez délicatement l'appareil afin d'éviter tout dommage aux connecteurs, et recommencez à jouer normalement.

Si votre jeu ne fonctionne pas alors qu'aucun appareil n'est connecté, contactez votre distributeur NINTENDO ou appelez NINTENDO aux numéros suivants :

POUR LA FRANCE, appelez S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55 ou, si vous avez un Minitel, composez le 3615 NINTENDO.

POUR LA BELGIQUE, appelez le CLUB NINTENDO au 02/478.92.08

ATTENTION

POUR LA FRANCE SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires françaises et communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Code de la Propriété Intellectuelle et Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

POUR LA BELGIQUE SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.



DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO