

WCW vs nWo - World Tour

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

NUS-NWNP-EUR

EMULATION64.FR



WCW vs. **nWo**
★WORLD TOUR★

SOLD BY



INSTRUCTION BOOKLET

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

NINTENDO⁶⁴

FONCTION DU MANCHE DE COMMANDE

Le Contrôleur 64 de Nintendo contient un manche de commande qui utilise un système analogique pour la lecture des angles et la direction de ses mouvements. Cela permet d'obtenir un contrôle en finesse qui n'est pas possible avec le bloc de commande + conventionnel.

Lorsque vous mettez le pupitre de commande en position ON, laissez le manche de commande en position neutre sur le contrôleur.



Si le manche de commande est maintenu dans un certain angle (voir dessin à gauche) lorsque l'appareil est sur ON, cette position sera considérée comme la position neutre et les jeux commandés par le manche de commande ne fonctionneront alors pas correctement.



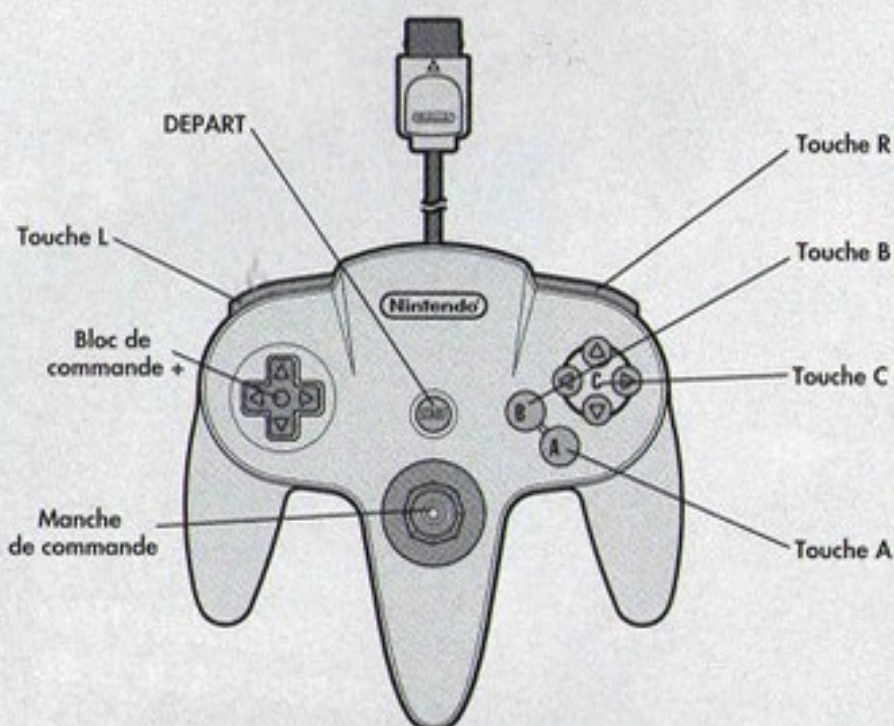
Pour redéterminer la position neutre lorsque le jeu a commencé, lâchez le manche de commande pour qu'il se replace au centre (voir dessin à gauche), appuyez ensuite sur START (Départ) en maintenant les touches L et R.

Le manche de commande est un instrument de précision, veillez à ne pas renverser de liquides ou à ne pas déposer d'objets dessus.

TABLE DES MATIERES



- Contrôleur N64/
Commandes de base 32
- Renseignements sur le Controller
Pak et le Rumble Pak 34
- Options 35
- Règles 36
- Modes 37
- WCW contre NWO 38
- Match d'exhibition 40
- Défi de la ligue 42
- Ligue 45
- Tournoi 46
- Commandes supplémentaires 48
- Autres mouvements 52
- Qui a le moral? 54
- Les catcheurs 56



CONTROLEUR N64

Dans WCW vs. NWO: World Tour™, les coups que votre catcheur portera varieront en fonction de la situation et du choix du moment auquel les combinaisons de touches seront exécutées. Vous trouverez ci-dessous uniquement les commandes de base des touches. Pour plus de détails, veuillez lire la page 48.

COMMANDES DE BASE

Bloc de commande

Pour les déplacements dans le ring

Touche C Gauche/Droite

Pour changer le maillot du catcheur (lors de la sélection des catcheurs)

Touche C Bas

Pour courir dans la direction dans laquelle vous êtes
 Pour tenter de river les épaules de l'adversaire lorsque celui-ci est sur le tapis

Touche A (appui bref)

Pour une prise faible
Pour accepter et avancer dans les affichages des menus

Touche A (appui long)

Pour une prise forte

Touche B (appui bref)

Pour une attaque faible
Pour frapper avec un objet
Pour annuler et revenir à l'écran précédent

Touche B (appui long)

Pour une attaque forte

Touche L

Pour éviter une prise
Pour changer d'organisation de catch (lors de la sélection des catcheurs)
Pour traîner un adversaire lorsqu'il est sur le sol

Touche C Haut

Pour envoyer par-dessus un adversaire debout ou terrassé
Pour saisir un objet dans le public (lorsque vous êtes près de l'entrée, en dehors du ring)
Pour grimper dans le ring/hors du ring (bloc de commande +)

Touche C Droite

Pour diriger l'attention de votre catcheur vers un autre adversaire (uniquement en mode Tag Team (équipe de relais), Battle Royal (bataille royale) et Handicap (handicap))

Touche C Bas

Pour grimper sur le poteau (bloc de commande +)
Pour courir

Touche R

Pour bloquer
Pour inverser
Pour changer d'organisation de catch (lors de la sélection des catcheurs)

Manche de commande

Pour injurier votre adversaire
Pour faire appel à la foule
Pour une attaque particulière (+ prise longue, lorsque "SPECIAL" (forme optimale) clignote dans le Spirit Meter (compteur de moral))

Touche START (départ)

Pause

*Conseil: Une des choses les plus importantes est d'agir au bon moment!
Apprenez à agir au bon moment pour chaque mouvement ou aussi vite que possible pour pouvoir exécuter le mouvement voulu quand vous le désirez.*

RENSEIGNEMENTS SUR LE CONTROLLER PAK ET LE RUMBLE PAK

WCW vs. NWO: World Tour™ est compatible avec les accessoires du Controller Pak et du Rumble Pak. Avant d'utiliser l'un de ces accessoires, veuillez lire attentivement le livret d'instructions qui les accompagne. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran pour déterminer à quel moment vous devez ajouter ou retirer le Rumble Pak et le Controller Pak.

SAUVEGARDE D'UN JEU

Si le Controller Pak n'est pas introduit dans le Contrôleur 1, il vous sera demandé si vous voulez jouer sans sauvegarder. Si vous répondez Yes (oui), vous ne pourrez pas, par la suite, sauvegarder votre jeu. Si vous répondez No (non), il vous sera demandé d'introduire le Controller Pak.

Remarque: Les informations ne peuvent être sauvegardées que sur le Contrôleur 1. Les Controller Paks introduits dans d'autres contrôleurs ne sauvegarderont pas les informations.

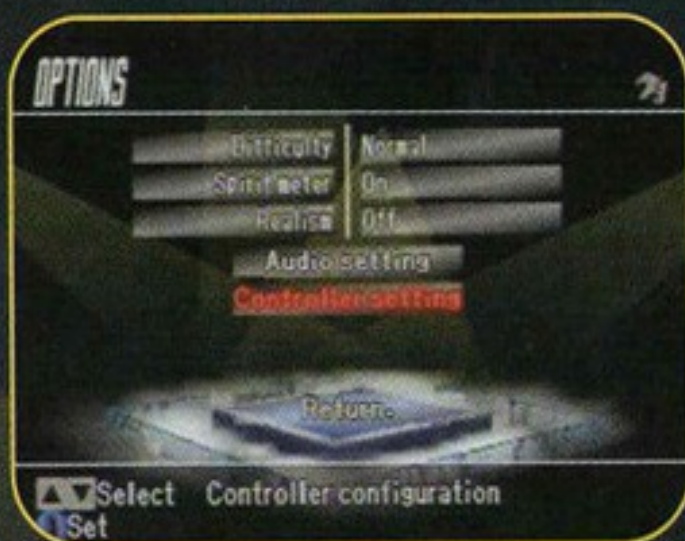


OPTIONS

Difficulty (difficulté): Déterminez le niveau de l'adversaire électronique (Easy (facile), Normal (Normal) ou Hard (difficile)).

Spirit Meter (compteur de moral): Activez (ON) ou désactivez (OFF) le compteur de moral. Pour plus de détails, voir Spirit Meter à la page 54.

Realism (réalisme): Activez (ON) et désactivez (OFF) le réalisme. En position ON, les catcheurs se blesseront au fur et à mesure que le match progresse.



Audio Settings (réglages audio)

Sound (son): Choisissez mono ou stéréo

In-Match BGM (musique de fond pendant le match): Réglez le volume de la musique de fond (pendant le match)

In-Match SFX (effets sonores pendant le match): Réglez le volume des effets sonores (pendant le match)

Controller Settings (réglages du contrôleur)

Changez les réglages du contrôleur selon vos préférences. Avec le bloc de commande Haut/Bas, surlignez l'option, appuyez sur une touche quelconque et vous pourrez alors modifier la configuration originale des touches.

Remarque: Pour tous les menus, appuyez sur la touche A pour accepter la rubrique ou l'écran surlignés et pour avancer. Appuyez sur la touche B pour annuler et pour revenir à l'écran précédent.

REGLES

Time Limit (durée):) : Déterminez la longueur maximale de chaque round (5, 10, 30, 60 minutes ou durée illimitée).

Arena (arène): Déterminez l'arène (WCW, NWO, Dead or Alive, Independent Union or Random (au hasard)).

Pin (river les épaules): Choisissez si le fait de river les épaules d'un adversaire détermine la victoire dans un match.

Submission (soumission): Choisissez si un catcheur peut se soumettre lorsqu'il a dépassé son seuil de tolérance à la douleur.

TKO (K.-O. technique): Choisissez si un catcheur peut être mis complètement K.-O.

Rope Break (toucher des cordes): Choisissez si vous pouvez river les épaules d'un adversaire ou effectuer des mouvements lorsque vous êtes près des cordes.

Ring out (sortie du ring): Choisissez le sort d'un catcheur qui reste trop longtemps hors du ring. Si vous choisissez No (non), le catcheur peut être hors du ring et ne pas être exclus. Si vous choisissez 10 Count (10 secondes) ou 20 Count (20 secondes), le catcheur peut rester hors du ring pendant ce délai. Si vous choisissez Lumberjack (bûcheron), le catcheur (uniquement en mode Tag Team (équipe de relais) et en mode Handicap (handicap)) peut renvoyer un coéquipier dans le ring, s'il a été éjecté, pour qu'il ne soit pas éliminé avant le compte de l'arbitre.

Quick Match (match rapide): Choisissez Quick Match Yes (oui) ou No (non). Si vous choisissez Yes, le match progressera beaucoup plus vite puisque les prises occasionneront plus de blessures aux catcheurs.

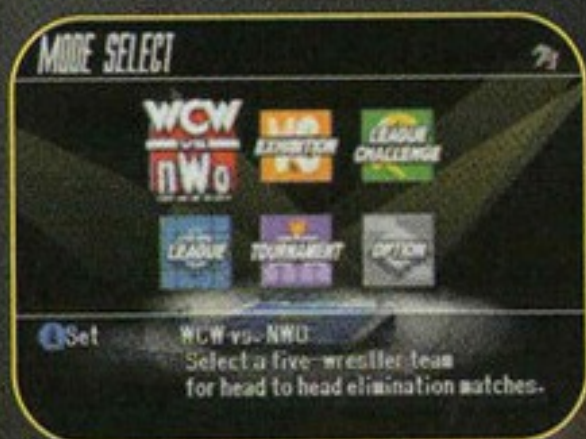


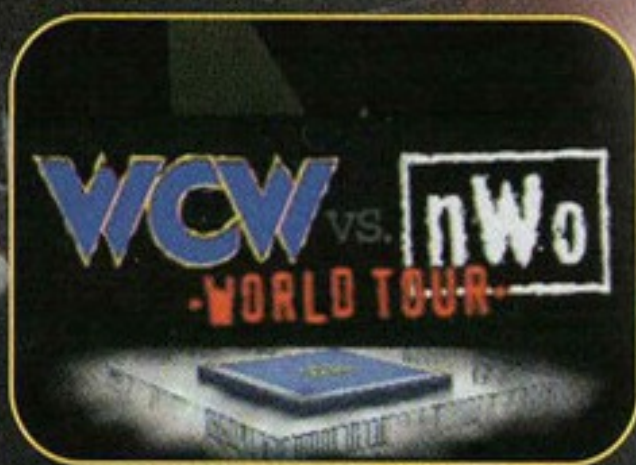
Format (format): Activez (ON) ou désactivez (OFF) Tag Format (avec relais) et No Tag Format (sans relais). Avec le relais, les catcheurs doivent toucher leur coéquipier pour que le relais soit effectué. Sans le relais, les catcheurs doivent être proches les uns des autres mais le contact physique n'est pas obligatoire. (Uniquement en mode Tag Team (équipe de relais) et en mode Handicap (handicap)).

Match Rules (règles du match): Activez (ON) ou désactivez (OFF) One-Out Rule (règle de l'élimination simple) ou Two-Out Rule (règle de l'élimination double) pour déterminer si vous devez river les épaules des deux catcheurs dans une équipe de relais ou seulement d'un catcheur pour gagner. (Uniquement en mode Tag Team (équipe de relais) et en mode Handicap (handicap)).

MODES

WCW vs. NWO: World Tour™ comprend cinq modes de jeu différents parmi lesquels vous pouvez choisir. Opposez WCW contre son ennemi juré, NWO, ou voyez comment votre catcheur préféré se comporte devant les champions du monde. Vous pouvez choisir des matchs avec joueur simple, handicap, équipes de relais et même des combats de bataille royale à quatre joueurs. WCW vs. NWO: World Tour™ représente le jeu de catch le plus important et le plus impressionnant qui ait jamais été créé.





WCW contre NWO

Assemblez une équipe de champions comprenant jusqu'à cinq superstars de catch du WCW et du NWO. Luttezz pour déterminer quelle organisation devrait remporter la ceinture une bonne fois pour toutes.

Choisissez quel joueur (ou quel ordinateur) contrôlera le WCW et lequel contrôlera le NWO.

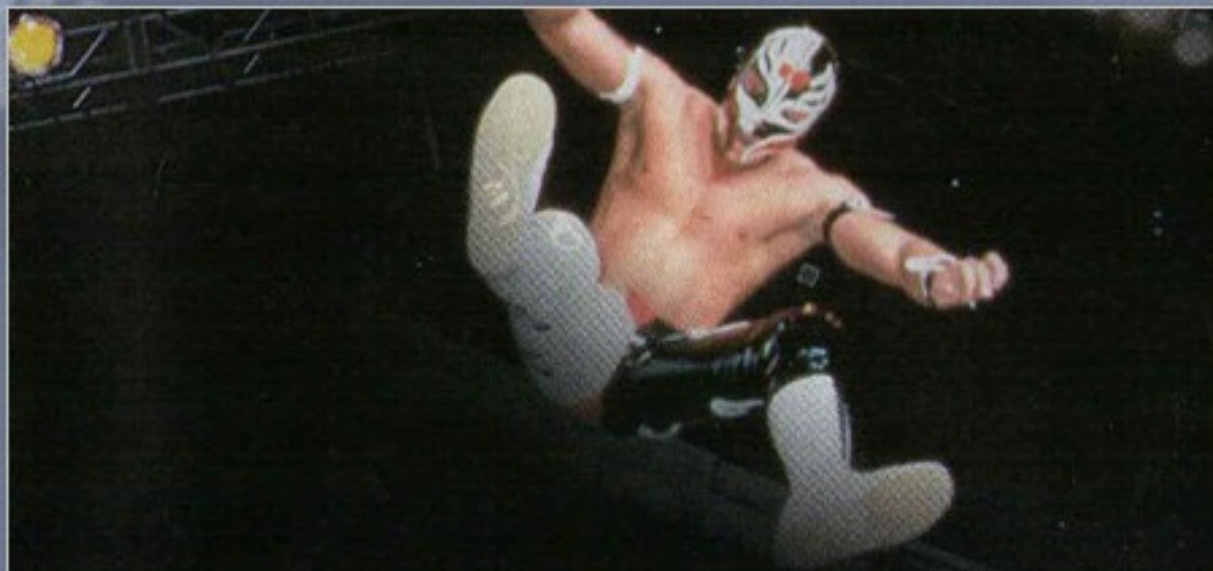
Remarque: Lorsque deux joueurs humains jouent, le joueur 1 contrôle toujours WCW et le joueur 2 contrôle toujours NWO.

Bloc de commande Gauche/Droite pour changer entre WCW et NWO.

Bloc de commande Haut/Bas pour choisir entre catcheurs humains ou catcheurs contrôlés par ordinateur.

Ensuite, bloc de commande Haut/Bas pour déterminer le nombre de catcheurs qui représenteront chaque organisation.

Remarque: Le nombre de catcheurs peut varier pour le WCW et le NWO. Le même catcheur peut représenter chaque organisation plus d'une fois.



Pour choisir votre équipe:

Touche C Gauche/Droite pour changer le maillot que le catcheur porte.

Touche A pour ajouter un catcheur à votre équipe.

Pour déterminer l'ordre des coéquipiers:

Pour changer l'ordre des catcheurs, utilisez le bloc de commande Haut/Bas pour surligner un catcheur et appuyez sur la touche A pour le sélectionner. Choisissez un autre catcheur sur votre carte, et les deux catcheurs changeront de place. Répétez cette manoeuvre jusqu'à ce que les catcheurs soient dans l'ordre désiré. Surlignez Decision (décision) et appuyez sur la touche A pour continuer.

Le premier catcheur de chaque organisation affrontera tous les autres catcheurs. Le perdant sera éliminé et le gagnant luttera contre l'adversaire suivant de l'équipe opposée. Ce processus se poursuivra jusqu'à ce que tous les catcheurs d'une équipe soient vaincus.

Remarque: Tout comme dans le catch réel, le catcheur qui gagne le match et passe dans le round suivant ne récupérera pas complètement. Il commencera le match suivant avec les blessures qu'il aura reçues lors des matchs précédents.

MATCH D'EXHIBITION

Affrontez l'ordinateur ou un ami dans un match simple. Choisissez entre Single (simple), Tag Team (équipe de relais), Handicap Tag Team (équipe de relais avec handicap), et Four-Payer Battle Royal (bataille royale à quatre joueurs).



Single (simple): Jouez un match simple contre un adversaire ou contre l'ordinateur.

Tag (relais): Jouez un match simple avec des équipes de relais contre l'ordinateur ou contre des joueurs humains. Les équipes de relais consistent en 2 catcheurs dans chaque équipe. Chaque équipe peut avoir 2 joueurs humains, 1 joueur électronique et 1 joueur humain, ou 2 joueurs électroniques. Pour que des coéquipiers demandent le relais, appuyez sur la touche C Haut. Lorsque le catcheur qui est supposé être dans le ring touche son coéquipier, le relais est effectué. Voir format à la page 37 pour plus de renseignements.

Handicap (handicap): Jouez un match simple avec handicap. Dans les matchs avec handicap, 1 catcheur se mesure à une équipe de relais. Ce catcheur unique peut être contrôlé par un joueur humain ou par l'ordinateur et l'équipe de relais peut être contrôlée par 2 joueurs humains, par 1 joueur humain et 1 joueur électronique, ou par 2 joueurs électroniques.

Battle Royal (bataille royale): Jouez une seule bataille sous forme de mêlée générale avec quatre joueurs. Désignez les joueurs qui seront contrôlés par l'ordinateur et ceux qui seront contrôlés par des humains.

DEFI DE LA LIGUE

Vous avez à présent l'occasion de participer à votre rencontre de catch préférée avec paiement à la séance. Choisissez une organisation et lutez ensuite pour atteindre la première place pendant que des millions de fans regardent. Si vous battez tous les catcheurs d'une organisation, vous affronterez ensuite le champion secret de cette organisation pour gagner la ceinture.

Etant donné que chaque organisation veut couronner le meilleur du monde, vous pouvez décider de faire passer un catcheur de votre choix dans les divisions de matchs simples et de matchs d'équipe de relais. Seuls les catcheurs des divisions poids mi-lourd et poids lourd pourront être choisis pour ces matchs.

Après avoir battu tous les catcheurs de cette rencontre, vous aurez la possibilité d'affronter le chef de la ligue. Si vous battez le chef de la ligue, assurez-vous que vous sauvegardez votre jeu sur le Controller Pak avant d'éteindre votre jeu. Lorsque vous débloquentez les personnages de chefs, vous pourrez lutter en leur nom dans d'autres modes du jeu.

World Championship Wrestling

Commencez l'an neuf par la rencontre de catch, avec paiement à la séance, la plus passionnante de l'année. Le Starrcade de cette année comprendra des matchs pour le titre pour les meilleurs catcheurs au monde dans les catégories poids lourds, d'équipes de relais et poids mi-lourds.



New World Order

Le NWO a besoin d'une soirée pour honorer les siens. Des matchs simples et entre équipes de relais figureront au programme du Souled Out de cette année.





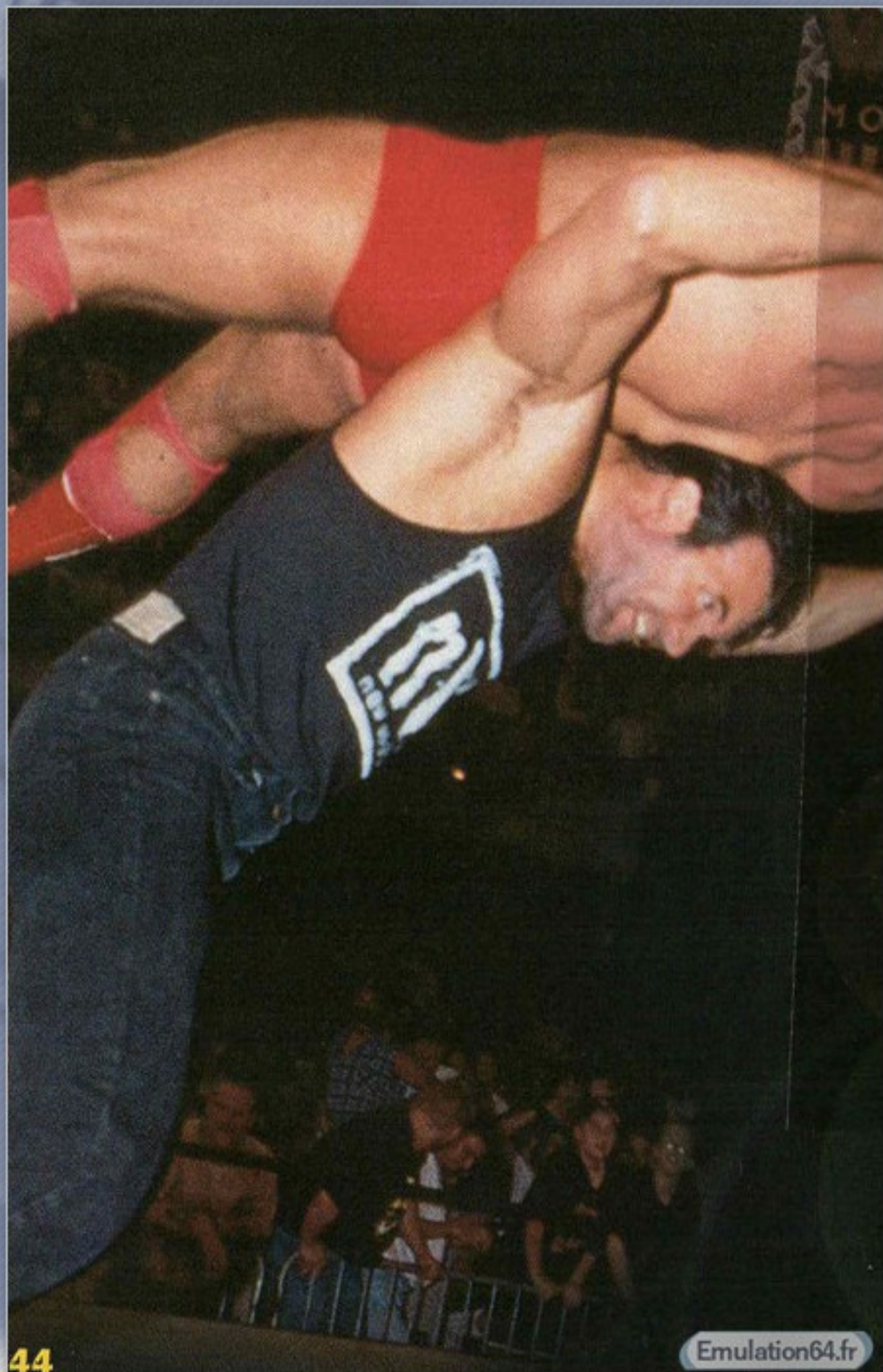
Dead or Alive

Le Final Blast de cette année est l'événement le plus important et le plus dangereux pour l'organisation Dead or Alive, il comprendra des matchs pour le titre pour les meilleurs catcheurs au monde dans les catégories poids lourds, d'équipes de relais, et poids mi-lourds.

Independent Union

L'Independent Union couronnera son champion au Grand Prix Championship de l'Independent Union dans les divisions simples et d'équipes de relais.





LIGUE

Créez et participez à un tournoi en rond avec un maximum de 16 hommes (8 équipes) au cours duquel votre position finale est déterminée par le nombre de points: 3 points pour une victoire; 1 point pour un match nul et 0 point pour une défaite. Ce système permet même à un perdant de se rattraper et de gagner la ceinture.

Choisissez entre Single Match (match simple) et Tag Team Match (match entre équipes de relais).

Choisissez le nombre de catcheurs/d'équipes dans le tournoi (entre 3 et 8).

Passez en revue les équipes et déterminez si l'équipe sera contrôlée par un humain, par un adversaire électronique ou par les deux (en mode Tag Team (équipe de relais)).

Choisissez le(s) catcheur(s) de chaque équipe. Les équipes de relais seront constituées de deux catcheurs.

Le League Standing Chart (Tableau de position de la ligue) apparaît. Appuyez alors sur la touche A.

Déterminez ensuite les règles du match et appuyez sur la touche A.

Le Tableau de position de la ligue apparaît à nouveau. Servez-vous du bloc de commande pour surligner la case correspondant au match que vous voulez disputer.

Le catcheur/l'équipe qui a le plus de points à la fin gagne la ceinture.

Remarque: En cas de match nul, il y aura une petite prolongation du tournoi.

TOURNOI

Créez et participez à un tournoi en rond avec un maximum de 16 hommes (8 équipes). Assurez-vous que vous jouez attentivement car il s'agit d'un tournoi d'élimination et les catcheurs n'auront pas une deuxième chance.

Remarque: Si un nombre impair de catcheurs est choisi, le dernier catcheur repris ou la dernière équipe reprise sera exempté(e) d'une épreuve dans le premier round.

Choisissez Single Match (match simple) ou Tag Team Match (match entre équipes de relais).

Choisissez le nombre de catcheurs ou d'équipes dans le tournoi (entre 3 et 8).

Passez en revue les équipes et choisissez si l'équipe sera contrôlée par un humain, par un adversaire électronique ou par les deux (en mode Tag Team (équipe de relais)).

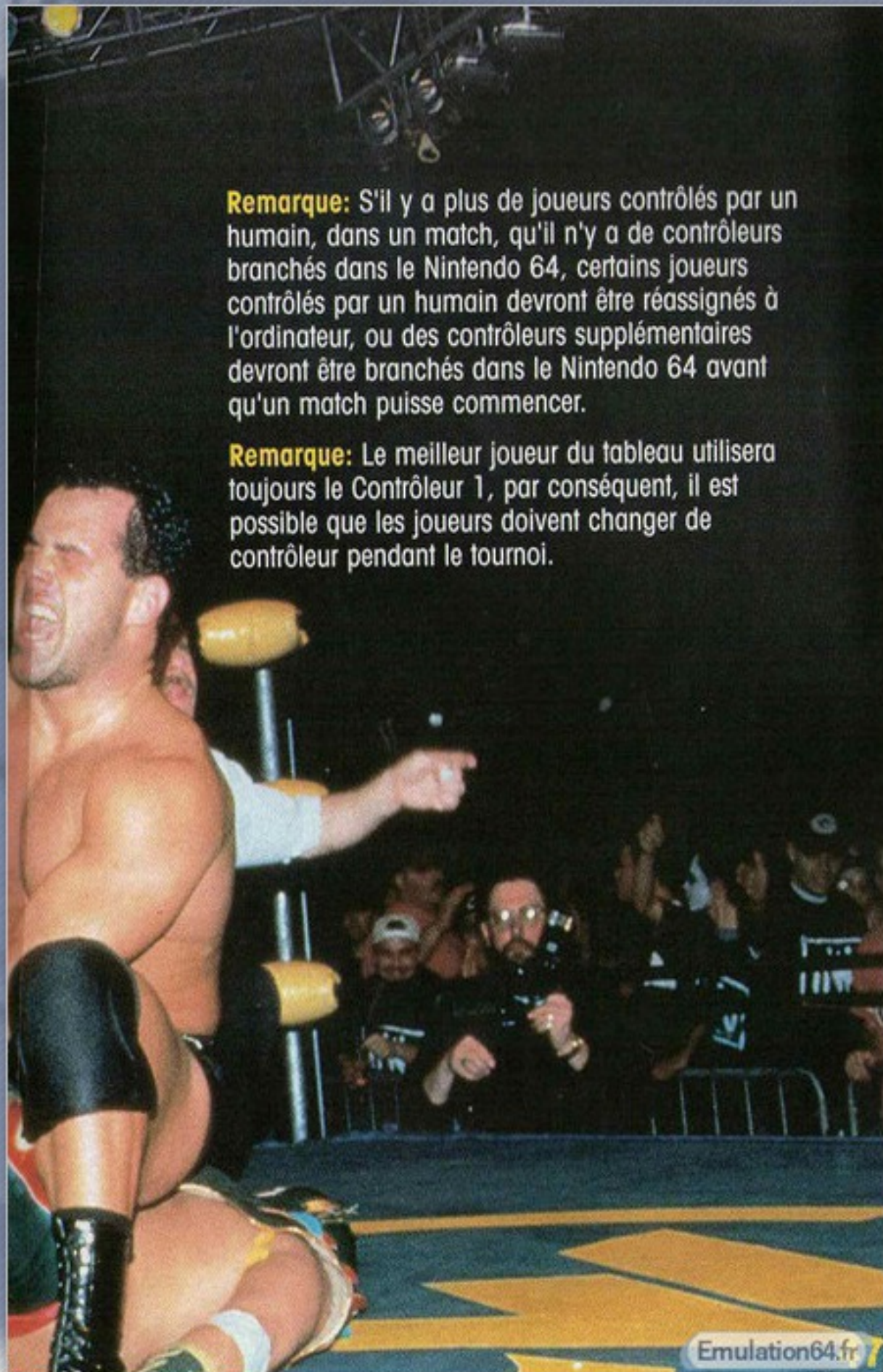
Choisissez le(s) catcheur(s) de chaque équipe. Les équipes de relais seront constituées de deux catcheurs.

Approuvez ou réarrangez l'ordre des matchs.



Remarque: S'il y a plus de joueurs contrôlés par un humain, dans un match, qu'il n'y a de contrôleurs branchés dans le Nintendo 64, certains joueurs contrôlés par un humain devront être réassignés à l'ordinateur, ou des contrôleurs supplémentaires devront être branchés dans le Nintendo 64 avant qu'un match puisse commencer.

Remarque: Le meilleur joueur du tableau utilisera toujours le Contrôleur 1, par conséquent, il est possible que les joueurs doivent changer de contrôleur pendant le tournoi.



COMMANDES SUPPLEMENTAIRES

Action de commande des touches

A partir de l'écran Selection (sélection)

Bloc de commande Gauche, Droite, Haut, Bas

Pour changer la sélection surlignée

Touche A

Pour accepter la sélection et avancer

Touche B

Pour annuler et retourner à l'écran précédent

Le catcheur est debout

Touche A (appui bref)

Pour une prise faible

Touche A (appui long)

Pour une prise forte

Touche B (appui bref)

Pour une attaque faible

Touche B (appui long)

Pour une attaque forte

Touche B (bref) + bloc de commande

Pour une attaque faible de la jambe

Touche B (long) + bloc de commande Haut

Pour une attaque forte de la jambe

Touche L

Pour éviter une prise

Pour faire un saute-mouton ou une chute sur le tapis de façon à éviter l'adversaire

Touche R

Pour bloquer l'attaque de l'adversaire

Touche C Bas

Pour courir

Pour tenter de river les épaules (pendant que l'adversaire est sur le tapis)

Touche C Droite

Pour attirer l'attention de votre catcheur vers un autre adversaire
(Uniquement en mode Tag Team (équipe de relais), Battle Royal
(bataille royale) et Handicap (handicap))

Bloc de commande (vers le coin) + touche C Bas

Pour grimper sur le poteau

Manche de commande

Pour injurier votre adversaire

Pour faire appel à la foule

Pendant une prise

Bloc de commande + Touche A ou B

Pour attaquer

Touche A ou B

Pour attaquer

Touche C Bas + Bloc de commande

Pour jeter l'adversaire dans les cordes ou dans le coin

Touche R (en faisant face au dos de l'adversaire, uniquement dans les équipes de relais)

Pour placer l'adversaire sur les épaules/pour relâcher l'adversaire

Touche R

Pour relâcher la prise ou la prise de maintien en soumission

Quand vous êtes sur la plate-forme

Touche A

Pour faire une prise à l'adversaire dans le ring

Touche B

Pour attaquer l'adversaire dans le ring

Bloc de commande + touche C Bas

Pour courir sur la plate-forme

Bloc de commande (vers l'adversaire) + touche B

Pour attaquer

Bloc de commande (vers le ring ou le sol) + touche C Haut

Pour retourner vers le ring ou le sol

Bloc de commande (hors du ring) + touche A

Pour attaquer au vol (hors du ring)

Bloc de commande + touche B

Pour attaquer de la jambe (contre l'adversaire sur la plate-forme)

Lorsque l'adversaire est couché

Touche A

Pour attaquer

Touche B

Pour attaquer en frappant

Touche R

Pour soulever l'adversaire

Touche C Bas

Pour tenter de river les épaules de l'adversaire

Lorsque l'adversaire est étourdi

Prise forte + touche R (en faisant face au dos de l'adversaire)

Pour mettre l'adversaire sur vos épaules

Prise forte + bloc de commande + A ou B (adversaire dans le coin)

Pour effectuer un mouvement au poteau

Lorsque vous êtes en dehors du ring

Bloc de commande + touche A (vers l'adversaire dans le ring)

Pour traîner l'adversaire hors du ring

Bloc de commande (vers le ring) + touche C Haut

Pour grimper sur la plate-forme; appuyez une deuxième fois pour grimper dans le ring



RENSEIGNEMENTS SUPPLEMENTAIRES SUR LES MOUVEMENTS

Prises: La force du mouvement de prise que votre catcheur exécutera dépend de la durée pendant laquelle vous gardez le doigt sur la touche A. Si vous tapotez sur la touche A et que vous faites ensuite votre mouvement, la blessure de votre adversaire sera peu importante. Par contre, si vous maintenez le doigt sur la touche A pendant 2 secondes avant d'effectuer votre mouvement, votre catcheur infligera une douleur considérable à son adversaire.

Coups: Ces mouvements varieront de la même façon, et d'après les mêmes paramètres que les prises.

Mouvements de l'adversaire terrassé: Quand vous avez envoyé un homme au tapis, les mouvements de base sont "l'attaque par coups" et "l'attaque complémentaire". Les "attaques par coups" consistent en piétinements, coups brutaux du coude, soulever-lancer de l'adversaire debout, etc. alors que les "attaques complémentaires" consistent en prises de maintien en soumission et en mouvements de frappe. Si vous êtes debout près de la tête d'un adversaire terrassé et que vous appuyez sur la touche A, vous pourriez exécuter un terrible saut sur son bras. Appuyez sur la touche A près des jambes d'un adversaire terrassé et vous pourriez exécuter une torsion de sa jambe.

Contre-attaques: Lorsque votre adversaire vient vers vous en attaquant avec un coup de poing ou de pied, il est possible de contre-attaquer en appuyant sur la touche B. Par exemple, vous pouvez contrer un coup de poing avec une torsion du bras à l'épaule ou vous pouvez contrer un coup de pied avec une torsion violente du pied.

Attaques par coups particulières: Utilisez l'attaque propre à chaque catcheur en appuyant sur la touche A et en maintenant celle-ci et le manche de commande dans n'importe quelle direction.

Remarque: Chaque catcheur possède sa propre valeur d'offensive et de défense pour chaque partie du corps, qui dicte sa puissance à l'offensive ou la défense pour des mouvements ou des coups reçus particuliers. Par conséquent, la même attaque peut être plus puissante pour un catcheur que pour un autre, tout comme un coup reçu peut blesser davantage un catcheur qu'un autre.

Remarque: Des conseils exclusifs peuvent être obtenus par téléphone au 04 72 65 50 65 (support@infogrames.fr) et sur le web au www.thq.com, www.WCWwrestling.com, et www.NWOWrestling.com. En outre, un fascicule de conseils exclusifs pourra être obtenu auprès de Prima Publishing partout où ces fascicules sont en vente ou par l'intermédiaire du THQ au 1-818-225-5167 (de 9h00 à 17h00 heure locale du Pacifique).





QUI A LE MORAL?

Les considérations physiques mises à part, dans le catch professionnel, le moral, ou l'état mental du catcheur, a une influence déterminante sur l'issue d'un match. L'état mental de chaque catcheur est dépeint par l'un des Spirit Meters (compteurs de moral) dans le coin inférieur de l'écran.

Au fur et à mesure que le moral de votre catcheur augmente, vos mouvements prendront de la puissance, vous pourrez contrer les mouvements plus facilement, vous vous remettrez plus facilement des coups et il deviendra plus difficile de vous battre. Lorsque le moral du catcheur s'améliore, son compteur de moral passera du vert à l'orange au rouge. Le compteur s'allongera et la mention "Special" (forme optimale) clignotera lorsque l'état mental maximum sera atteint. Par ailleurs, lorsque le moral du catcheur s'affaiblira, le compteur de moral de celui-ci passera du vert au bleu et se raccourcira.

Lorsque votre compteur de moral affiche "Special" (forme optimale) en clignotant, votre catcheur sera extrêmement puissant. Saisissez l'occasion pour dévoiler vos mouvements les plus sophistiqués et pour humilier votre pitoyable adversaire en maintenant la touche A et en appuyant sur le manche de commande pour effectuer l'un des mouvements caractéristiques de votre catcheur.

Le moral d'un catcheur est influencé par l'exécution des mouvements les plus difficiles et par ses appels à la foule. Par exemple, une attaque forte améliorera son moral et affaiblira celui de votre adversaire. L'appel à la foule (manche de commande) permettra également d'améliorer le moral de votre catcheur.

Par contre, si vous exécutez un mouvement de prise faible, ou un mouvement complémentaire quand votre adversaire est sur le tapis, le moral de votre adversaire peut s'améliorer.

Conseil: Profitez des changements de forces dans un match en surveillant de près les compteurs de moral. Lorsque le moral de votre adversaire s'affaiblit, attaquez avec des mouvements importants pour le repousser!



WORLD CHAMPIONSHIP WRESTLING

Le fleuron du monde du catch, mené par des superstars tels que Sting, The Giant, Lex Luger et Ric Flair. Le WCW, c'est là que les vrais hommes jouent. Pour avoir les dernières nouvelles sur vos catcheurs préférés du WCW, allez visiter le site web de WCW au www.WCWwrestling.com.

Catcheur représentant:

The Giant

Taille 2,23 m et 204 kg.

The Giant n'est pas un conte de fée, il est plutôt un cauchemar menaçant et plus grand que nature pour les autres catcheurs.



NEW WORLD ORDER

Le NWO a pris d'assaut la discipline du catch professionnel, avec son mépris pour les règles et le fair play. De nombreux catcheurs parmi les plus grands ont déserté cette jeune organisation fougueuse. Le NWO peut se vanter de comprendre des stars comme Hollywood Hogan, The Outsiders et Syxx. Pour savoir ce que le NWO vous prépare, allez voir sur le site web de NWO au www.NWOwrestling.com.

Catcheur représentant:

Hollywood Hogan

Hogan est le catcheur le plus célèbre et le plus redouté qui soit jamais monté sur un ring. En plus, il est l'image même du monde du catch professionnel; ses mouvements et sa personnalité fascinent ses fans du monde entier.





DEAD OR ALIVE WRESTLING

Ce groupe indépendant incarne le Far West et il en est fier. Tous ses membres sont des vétérans des Death Matches (les matchs de la mort) et de combats illégaux.

Catcheur représentant: **Puchteca**

Puchteca, un survivant de nombreux matchs de la mort, est couvert de cicatrices de combat et il attire sans cesse des foules énormes avec son style unique de combat.

INDEPENDENT UNION WRESTLING

Ces athlètes ne répondent à personne, ils font ce qu'ils veulent quand ils le veulent; c'est pour cette raison que leurs fans les adorent!

Catcheur représentant:

Black Ninja

Cette superstar du catch masquée et ambitieuse vous prendra par surprise en débouchant soudain dans les airs pour immobiliser son adversaire.

