

**MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING**

NUS-NTIP-FAH

EMULATION64.FR

WWF
ATTITUDE

Get It!

Acclaim
SPORTS™

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



NINTENDO.64



Emulation64.fr

Table des matières

1

CHARGEMENT	2
AVEZ-VOUS LA HARGNE NECESSAIRE POUR ARRIVER AU SOMMET ?	3
MENU PRINCIPAL	4
OPTIONS	4
COMMANDES PAR DEFAUT	6
MODES DE JEU	8
PROFESSIONNEL	9
MODE EXHIBITION	11
KING OF THE RING™	14
PAY-PER-VIEW (SPECTACLE PERSONNALISE)	15
CREATE A WRESTLER (CREER UN CATCHEUR)	17
UTILITIES (CONFIGURATIONS)	20
DES SUPERSTARS QUI ONT LA HARGNE	23-24

TRUCS & ASTUCES

Au 3615 ACCLAIM ou au 08 36 68 24 68

Pour tout problème d'installation du jeu sur votre ordinateur veuillez contacter le 01 41 06 59 97 du mardi au vendredi de 17 heures à 19 heures.

CHARGEMENT

1. Assurez-vous que votre console Nintendo® 64 est éteinte (OFF).
2. Insérez votre **WWF ATTITUDE™ Game Pak™** Nintendo® 64 dans la console comme indiqué dans le manuel d'utilisation.
3. Connectez une manette à la prise pour manette N°1.

Remarque: Attitude convient à un maximum de 4 joueurs. Tous les joueurs doivent connecter leur manette à la prise pour manette appropriée maintenant.

4. Si vous souhaitez sauvegarder une partie, insérez un Controller Pak™ Nintendo (vendu séparément).
5. Allumez votre console (ON). (**IMPORTANT**: ne touchez pas le stick multidirectionnel).

Ce jeu est compatible avec les accessoires Controller Pak™ et Rumble Pak™. Avant d'utiliser les accessoires, veuillez lire les livrets d'instructions Controller Pak et Rumble Pak avec attention. Suivez les instructions à l'écran pour savoir quand vous devez insérer ou retirer les accessoires Controller Pak et Rumble Pak.

Fonctions du stick multidirectionnel



La manette Nintendo® 64 comporte un stick multidirectionnel utilisant un système analogique pour la lecture des angles et des directions des mouvements. Ce système permet d'obtenir un contrôle dont la subtilité dépasse de loin celle de la manette conventionnelle.

Quand vous mettez la console en marche (ON), prenez soin de bien laisser le stick multidirectionnel à sa position neutre sur la manette.

Si le stick multidirectionnel est tenu à un certain angle (comme sur l'illustration de gauche) lors de la mise en marche, cette position deviendra la position neutre et les jeux utilisant le stick multidirectionnel ne fonctionneront pas correctement.



Pour régler la position neutre une fois que le jeu a commencé, lâchez le stick multidirectionnel pour lui permettre de retourner à sa position centrale (comme sur l'illustration de gauche) et appuyez sur **START** en appuyant sur les **BOUTONS L** et **R**.

Le stick multidirectionnel est un instrument de précision. Prenez garde de ne pas renverser de liquides dessus et ne pas y insérer d'objets étrangers.

Avez-vous la hargne nécessaire pour arriver au sommet?

3

Quand on se prépare à affronter les meilleurs athlètes de la fédération mondiale de catch **WF**, il vaut mieux avoir du cran, car ces gars-là ne reculent devant aucun défi ! Ils n'ont pas froid aux yeux et **WF ATTITUDE** vous propose mille et une façon de vous battre ! Si vous voulez vous mesurer aux meilleurs, vous devrez avoir un petit quelque chose de plus sur le ring. Il ne suffit pas de connaître de puissants coups spéciaux et des coups de grâce humiliants. Il ne suffit pas d'avoir de la volonté pour encaisser les coups écrasants du mode Career (Professionnel) ou supporter la mêlée démentielle des matchs Gauntlet (Défi), King of The Ring (Roi du ring) ou Cage d'acier. Vous avez besoin d'une certaine fierté, d'une certaine arrogance et de la certitude au fond de vous que vous êtes le meilleur. Vous allez devoir être dur, grossier et prêt à chercher des noises; en bref, il vous faut de la hargne!



Remarque sur le genre. Nous ne nous sommes pas trop cassé la tête pour faire en sorte tout au long de ce manuel que le genre reste "neutre". Vous voyez ce que je veux dire, avec des expressions telles que "le joueur ou la joueuse" et ainsi de suite. Si vous vous trouvez être l'une des nombreuses représentantes de la gent féminine aimant le catch, vous aurez peut-être l'amabilité et la grandeur de pardonner ce manquement et vous vous rendrez compte que, dans le fond, il ne s'agit pas seulement d'hommes et de femmes ou même de Goldust; il s'agit en fait de personnes imposantes tapant sur d'autres personnes imposantes! Merci de votre attention.

Démarrage/Menus

A l'écran titre, appuyez sur **START**. Vous passerez alors au menu principal.

COMMANDES DES MENUS

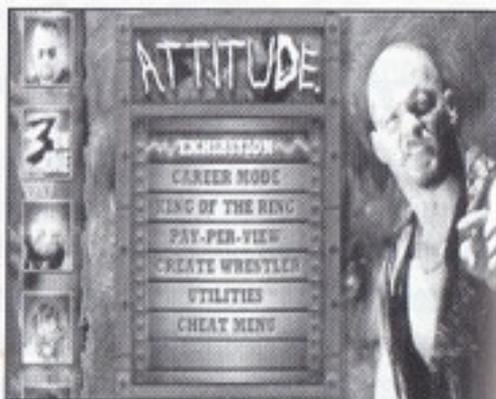
HAUT/BAS	Mettre un élément du menu en surbrillance
GAUCHE/DROITE	Permuter les paramètres mis en surbrillance
BOUTON A	Valider/Ecran suivant
BOUTON B	Annuler/Ecran précédent
START	Mettre le jeu en pause

Menu principal

Exhibition vous pourrez participer à plusieurs matchs exhibition!

Career (Professionnel) commencez par ce mode si vous voulez gravir les échelons du catch.

King of the Ring™ (Roi du ring) montez sur le ring et battez tout le monde!
Pay-Per-View (Spectacle personnalisé): créez votre propre calendrier de rencontres PPV!



Create/Edit Wrestler (Créer/Éditer un catcheur) les matchs sont plus intéressants si vous utilisez des catcheurs personnalisés!

Utilities (Configurations) pour gérer votre Controller Pak, régler les options et les configurations des manettes.

Selection De Catcheurs

Après avoir sélectionné le nombre de joueurs et le type de match, sélectionnez vos catcheurs. En fonction du type de match, sélectionnez le catcheur que vous désirez contrôler, ceux que l'ordinateur va contrôler ou laissez faire le hasard. En mode Career (Professionnel), vous sélectionnez un catcheur (2 en mode Tag Career) que vous guiderez tout au long de la saison. Dans tous les autres matchs, le joueur 1 sélectionne les catcheurs qui seront contrôlés par l'ordinateur.

CATCHEURS PERSONNALISÉS

Si vous avez créé et sauvegardé des catcheurs grâce à la fonction Create A Wrestler (voir page 17 pour plus de renseignements), vous pouvez les charger pour les utiliser dans n'importe quel mode de jeu.

OPTIONS

Les fonctions disponibles changent en fonction du mode et du match sélectionnés. Vous trouverez ci-dessous une liste d'options.

MATCH OPTIONS (OPTIONS DE MATCHS)

Hardcore Match (Match hardcore) rendez les armes disponibles en quantité illimitée au cours du match sélectionné.

Cage Match (Match cage d'acier) activez la cage au cours de matchs sélectionnés.

Last Man Standing (Dernier debout) lorsqu'un adversaire est au sol, l'indicateur va jusqu'à 10. S'il atteint 10 avant que le catcheur ait pu se relever, ce dernier perd le match.

Falls Anywhere (Plaquer n'importe où) les joueurs peuvent être plaqués au sol en dehors du ring.

Toughman Match (Match dur des durs) cette option ne concerne que les modes 2 contre 1 et 3 contre 1. Si cette option est activée, le catcheur désavantagé doit plaquer tous ses adversaires et pas seulement un.

WIN MODIFIERS (MODIFICATEURS DE VICTOIRE)

Iron Man Match (Match Homme de fer) le vainqueur du match sélectionné est le joueur qui a plaqué le plus souvent l'adversaire dans une période déterminée du match.

I Quit Match (J'abandonne le match) un joueur ne peut gagner qu'en forçant l'adversaire à se soumettre.

First Blood (Première goutte de sang) le premier joueur qui fait saigner l'autre l'emporte (si cette option est activée).

Finisher only (Coup de grâce uniquement) le joueur ne peut gagner qu'en utilisant son coup de grâce sur l'adversaire.

2 out of 3 Victories (2 victoires sur 3) pour gagner le match, le joueur doit remplir les conditions de victoires 2 fois sur 3.

GAME OPTIONS (OPTIONS DE JEU)

PREMATCH OPTIONS (OPTIONS PRÉ-MATCH)

Simulation: cette option permet au joueur de regarder le match plutôt que d'y participer.

Announcer (Présentateur) cette option permet au joueur d'activer ou de désactiver les présentateurs.

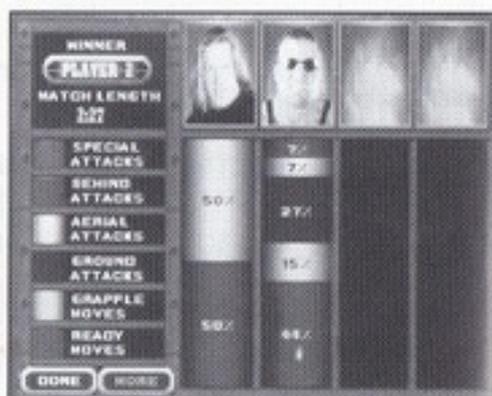
Arena (Arène) permet au joueur de sélectionner l'arène où il/elle veut combattre. Vous avez le choix entre: House, Raw, Pay-Per-View et Custom.

Time of the match (Durée du match) choisissez un match de 1 à 60 minutes ou d'une durée illimitée (No limit).

TKO si cette option est activée, le match se termine lorsqu'un joueur a encaissé un nombre spécifique de blessures.

Statistiques du match

A la fin de chaque match, vous verrez des statistiques sur le match qui vient de se terminer. Vous avez accès à deux écrans.



PREMIER ÉCRAN

Winner (Gagnant) indique qui est le gagnant du match.

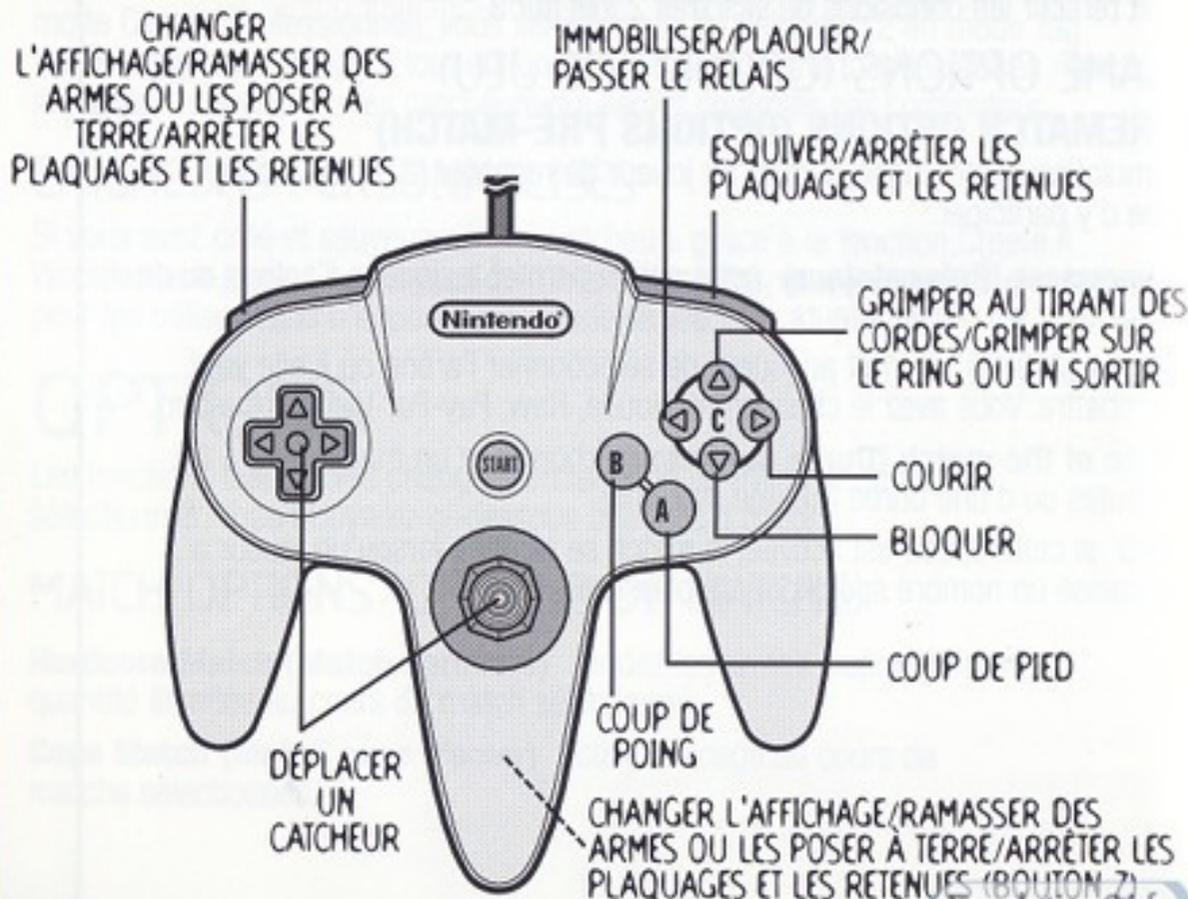
Match Length (Durée du match) affiche la durée du match en minutes.

Move Chart (Récapitulatif des mouvements) affiche le nombre de coups spécifiques que vous avez utilisés, par catégorie.

SECOND ÉCRAN

Le second écran vous offre des statistiques encore plus détaillées: réactions de la foule, moqueries, essais de soumission, renversements, dommages, victoires... Jetez un coup d'œil!

COMMANDES PAR DEFAUT



LE RING

7

INDICATEUR DE PUISSANCE

Vert vous êtes en pleine forme, prêt à affronter n'importe qui!

Jaune vous êtes fatigué. Il va vous falloir travailler dur pour éviter les retenues et les soumissions.

Rouge vous êtes en danger et risquez de vous faire plaquer au sol! Méfiez-vous des coups de grâce !

NOM DU CATCHEUR

TEMPS RESTANT



COMPTEUR DES IMMOBILISATIONS

Lorsqu'un catcheur frappe un autre catcheur, la zone près du nom du catcheur prend différentes teintes de bleu. Plus la zone est bleue, plus l'avantage est important lors d'une immobilisation.

INDICATEUR DE PUISSANCE

COMPTEUR DE SANTE

COMPTEUR D'IMMOBILISATIONS

L' écran pause

Appuyez à tout moment sur **START** en cours de partie pour afficher le menu Pause. Appuyez sur le **BOUTON A** pour sélectionner une option mise en surbrillance et pour modifier sa configuration:

Resume (Reprendre) reprendre la partie

Moves List (Liste des coups) cette option vous permet de voir une liste des coups adaptés à la situation actuelle de votre catcheur, ainsi que des commandes!

Quit (Quitter) retourner au menu principal.

MODES DE JEU

WWF ATTITUDE™ vous propose de nombreux modes de combat. En fait, beaucoup trop, si vous voulez savoir; vous ne voulez pas le savoir, ok, mais c'est moi qui écris ce manuel, pas vous, alors je dis ce que je veux, et là je dis qu'il y en a beaucoup trop! Si vous ne me croyez pas, regardez la liste ci-dessous:

1 PLAYER	2 PLAYER	3 PLAYER	4 PLAYER
CAREER	CAREER	CAREER	CAREER
TAG TEAM CAREER	TAG TEAM CAREER CO-OP	TAG TEAM CAREER CO-OP	TAG TEAM CAREER CO-OP
	TAG TEAM	TAG TEAM	TAG TEAM
	CAREER COMP	CAREER COMP	CAREER COMP
			TAG TEAM CAREER CO-OP/COMP
VS	VS		
TAG TEAM	TAG TEAM	TAG TEAM	TAG TEAM
TORNADO	TORNADO	TORNADO	TORNADO
1 ON 2	1 ON 2	2 ON 1	
1 ON 3	1 ON 3	3 ON 1	3 ON 1
LUMBERJACK	LUMBERJACK		
GAUNTLET	GAUNTLET		
AG GAUNTLET	TAG GAUNTLET	TAG GAUNTLET	TAG GAUNTLET
SURVIVOR SERIES	SURVIVOR SERIES	SURVIVOR SERIES	SURVIVOR SERIES
ROYAL RUMBLE	ROYAL RUMBLE	ROYAL RUMBLE	ROYAL RUMBLE
BATTLE ROYAL	BATTLE ROYAL	BATTLE ROYAL	BATTLE ROYAL
WAR	WAR	WAR	WAR
STABLE MATCH	STABLE MATCH	STABLE MATCH	STABLE MATCH
TRIPLE THREAT	TRIPLE THREAT	TRIPLE THREAT	
TRIANGLE MATCH	TRIANGLE MATCH	TRIANGLE MATCH	
	CO-OP TAG TEAM		
	CO-OP TORNADO		
	CO-OP 2 ON 1		
	CO-OP 3 ON 1	CO-OP 3 ON 1	
	CO-OP TAG GAUNTLET		
	CO-OP SURVIVOR		

Professionnel

9

Ce mode est destiné aux fans de catch purs et durs, aux joueurs qui ne se contentent pas d'affronter quelques catcheurs en deux ou trois matchs. Il vous permet d'effectuer une saison entière au sein de la WF , en commençant à la dernière place avec pour ambition de remporter la ceinture du Championnat européen. Lorsque vous aurez décroché ce titre, le mode Career vous permettra de continuer à combattre pour remporter la ceinture Intercontinentale. Vous passerez ensuite à la ceinture du Championnat des Poids lourds. Lorsque vous aurez gravi tous les échelons du mode Career, vous ferez partie de l'élite des catcheurs qui peuvent affronter n'importe qui! Lorsque vous aurez vaincu l'ordinateur plusieurs fois, invitez vos amis et affrontez-en quatre au maximum.

A PROPOS DU MODE CAREER (PROFESSIONNEL)

Vous commencez tout en bas de l'échelle, à la 20ème place. Vous participerez d'abord aux rencontres auxquelles participent tous les débutants: les « House shows ». Lorsque vous aurez fait vos preuves et que vous commencerez à monter en grade, vous pourrez participer à Shotgun Saturday Nights. Si vous gagnez vos combats, vous deviendrez vite la coqueluche des fans et des caméras de télé de Sunday Night Heat et de Monday Night Raw. Votre superstar pourra ensuite participer aux matchs mensuels Pay-Per-View, où vous pourrez prouver votre talent aux fans les plus dévoués, mais aussi les plus exigeants. Les matchs PPV rassemblent les rencontres préférées des fans comme In Your House, King of the Ring, SummerSlam, Survivor Series, Royal Rumble, et bien sûr, la rencontre PPV suprême, Wrestlemania! Une fois à la première place, votre prochain match PPV vous permettra peut-être de remporter la ceinture du Championnat européen! Si vous la gagnez, vous resterez à la première place et vous devrez défendre votre titre 5 fois pour prouver que vous êtes un vrai champion.

Vous passerez ensuite au 15ème et dernier rang de la compétition intercontinentale; si vous parvenez à atteindre la première place, vous aurez une chance de combattre pour la ceinture du Championnat intercontinental. Si vous vous sentez en pleine forme et pensez que vous pouvez battre n'importe qui parce que vous avez remporté les deux premiers titres, vous vous trompez complètement. Vous devez commencer une autre manche de la compétition si vous voulez prouver que vous disposez de tous les atouts pour gagner le titre suprême: Champion des Poids lourds! Vous pensez que vous pouvez remporter les trois? Bonne chance!

QUELQUES PRÉCISIONS

Matchs House, Shotgun et Heat les matchs House sont destinés aux débutants. Les rencontres Shotgun et Heat sont retransmises à la télévision, mais elles ne sont pas aussi populaires que les rencontres Raw ou PPV. Ces matchs représentent 1 point au classement. Ils se déroulent dans des salles plus petites et moins impressionnantes. Il faut bien commencer quelque part et pour un débutant, la meilleure place est au bas de l'échelle!

Emulation64.fr

Raw is War™ c'est le grand show télévisé du lundi soir. Il y a une chance pour que ce match soit une spécialité. Ce type de match rapporte 1 point au classement.

Pay-Per-View™ c'est un événement télévisé spécial. Ces combats sont grandioses et comprennent même des intros sur les catcheurs. Ce type de match vaut 3 points au classement.

In Your House™ affrontez vos copains catcheurs lors d'un match de spécialité particulièrement éprouvant.

King of the Ring™ il s'agit d'un tournoi rassemblant 8 joueurs. Cet événement se termine seulement lorsque le joueur a perdu l'un des trois matchs ou remporté les trois.

SummerSlam™ parmi les types de matchs aléatoires, on retrouve: Weapons (Armé), Cage (Cage d'acier), Triangle death (Triangle), 2 on 1 (2 contre 1), tag team (Par équipe), Gauntlet (Défi), etc.

Survivor Series™ le joueur choisit 3 catcheurs qui vont se joindre au sien pour former une équipe de 4 et affronter une autre équipe de 4 catcheurs. Si l'équipe du joueur gagne, son catcheur progresse dans le classement et ce, même s'il a été plaqué au cours du match.

Royal Rumble™ il s'agit d'un match rassemblant 30 personnes et dont le but est de rester le plus longtemps possible sur le ring. Si le joueur gagne ce match, il est catapulté automatiquement à la première place, et gagne le droit de combattre afin d'essayer de remporter la ceinture lors du prochain match PPV, selon la situation.

WrestleMania™ il s'agit d'un match normal qui se déroulera lorsque le joueur essaie de gagner la ceinture Poids lourds

Version multijoueur du mode Career

Dans la version multijoueur, un match War initial est joué pour déterminer le classement des 4 joueurs, de la 20ème à la 17ème place; le vainqueur est classé 17ème. Puis, lors d'un match House, les joueurs affrontent par ordre du classement un joueur informatique sélectionné au hasard ou bien un joueur humain. Les perdants perdent une place et les gagnants avancent d'une place. Les matchs Shotguns sont utilisés pour éliminer les ex-æquo. S'il n'y a pas d'ex-æquo, ces matchs sont considérés comme des matchs House. Les matchs Raw sont toujours des matchs War à 4 joueurs et rapportent 2 points au vainqueur; les perdants perdent 1 point. Lorsqu'un joueur est premier au classement, il doit affronter les autres joueurs humains dans un match War pour prouver qu'il est bien le meilleur. S'il gagne, il pourra essayer de remporter la ceinture de Champion des Poids lourds en mode Multiplayer Career (Professionnel multijoueur). Si le joueur classé premier perd, il perd également 3 places au classement et tous les autres catcheurs avancent d'une place.

PROFESSIONNEL PAR ÉQUIPE

Le mode Tag Team Career est identique au mode Career (Professionnel) normal, mais tous les matchs sont des matchs par équipe et votre équipe essaie de remporter la ceinture du Championnat Tag Team. Ce match peut être disputé avec les joueurs dans la même équipe ou dans des équipes différentes.

Mode Exhibition

Vous avez le choix entre plusieurs matchs. Ça va cogner!

VERSUS (DUEL)

Il s'agit du match un contre un classique. Tous les joueurs sélectionnent un catcheur et ils s'affrontent. Le match continue jusqu'à ce que tous les critères déterminés par le joueur aient été remplis.

TAG TEAM (PAR ÉQUIPE)

Vous avez besoin de 4 catcheurs pour ce type de match. Selon les règles normales, le match se termine dès qu'un catcheur « autorisé » a été plaqué au sol. 2 catcheurs sont en dehors du ring, à l'opposé l'un de l'autre. Les équipes sont composées de 2 catcheurs, mais un seul a le droit d'être sur le ring, c'est ce qu'on appelle le catcheur « autorisé ». Le catcheur « non autorisé » doit rester à l'extérieur du ring jusqu'à ce que son coéquipier lui ait passé le relais. Lorsque ceci est fait, les positions des catcheurs sont inversées.

Le catcheur « non autorisé » peut entrer sur le ring, mais pendant 5 secondes seulement. Lorsque les 5 secondes se sont écoulées, le catcheur illégal doit quitter le ring et retourner dans son coin. Le chrono égrène les 5 secondes. Le catcheur « non autorisé » peut toutefois remonter sur le ring si les 5 secondes ne sont pas écoulées.

Pour passer le relais à un coéquipier allez vers le catcheur en question et appuyez sur le bouton Immobiliser (**BOUTON C** ◀) pour passer le relais, puis sur BLOQUER + ESQUIVER pour appeler votre partenaire.

2 ON 1 (2 CONTRE 1)

Dans ce mode, 2 joueurs affrontent 1 catcheur adverse. Ce dernier doit se défendre tout seul alors que les deux autres ne se gênent pas pour le rouer de coups. Les coéquipiers peuvent attaquer librement leur adversaire et ne sont pas obligés de se relayer. Normalement, le match prend fin lorsqu'un joueur plaque au sol un joueur adverse. Le catcheur qui se bat tout seul n'a pas besoin de plaquer les deux autres, un seul plaquage suffit.

3 ON 1 (3 CONTRE 1)

Si vous pensez que le mode 2 contre 1 est trop facile pour vous, essayez le mode 3 contre 1! Les règles sont identiques, mais les chances de victoire sérieusement réduites!

TORNADO (TORNADE)

Dans ce mode, 4 catcheurs pénètrent simultanément sur le ring, pour un match 2 contre 2 sans relais. Les règles du mode Tag Team (Par équipe) ne s'appliquent pas à ce mode. Le match se termine lorsque les deux catcheurs d'une équipe ont été éliminés. Lorsqu'un catcheur est éliminé, le match devient un match 2 contre 1. Attention, le joueur éliminé peut continuer à se battre hors du ring, alors méfiez-vous!

LUMBERJACK (GROS BRAS)

Dans ce mode, 2 joueurs s'affrontent sur le ring. Attention, ce n'est pas si simple: 2 joueurs contrôlés par l'ordinateur attendent hors du ring que l'un des deux catcheurs se fasse éjecter pour lui tomber dessus à bras raccourcis.

Sélectionnez vos catcheurs, puis deux autres joueurs contrôlés par l'ordinateur qui resteront hors du ring, de chaque côté. Les règles de ce match sont un mélange entre les règles d'un match Versus (Duel) et celle d'un match Royal Rumble. Vous pouvez faire des plaquages comme dans un match Versus, mais vous avez également la possibilité d'effectuer des coups supplémentaires pour faire passer l'adversaire par-dessus les cordes comme dans un match Royal Rumble. Les catcheurs contrôlés par l'ordinateur en dehors du ring n'interfèrent pas avec les catcheurs se trouvant sur le ring, à condition que ceux-ci n'en sortent pas et ne se retrouvent pas à leur portée! Si les catcheurs se trouvant sur le ring s'aventurent à l'extérieur, c' à leurs risques et périls. Les catcheurs informatiques hors du ring sont prêts à se jeter sur le premier catcheur qui sera éjecté du ring ou est assez bête pour quitter le ring. Les deux catcheurs informatiques se trouvant à l'extérieur du ring se jeteront sur quiconque ne sera pas sur le ring. S'il y a plus d'un catcheur hors du ring, les catcheurs informatiques choisissent chacun un adversaire différent. Les catcheurs informatiques frappent leur adversaire jusqu'à ce que celui-ci soit sonné ou qu'il remonte sur le ring. Lorsque l'adversaire est sonné, les catcheurs informatiques le renvoient sur le ring. Les catcheurs informatiques ont une santé de fer et sont toujours très difficiles à battre! Aïe! Dans ce style de match, les catcheurs ont tendance à rester sur le ring, car celui qui est assez bête pour approcher les cordes de trop près sera sorti du ring et tabassé par les gros bras! Faites attention!

GAUNTLET (DÉFI)

Dans ce mode, 2 joueurs s'affrontent, mais l'un d'eux a un avantage: il peut sélectionner une équipe de 4 catcheurs! Le joueur qui n'a qu'un seul catcheur dans son équipe doit affronter tous les membres de l'autre équipe. Dans un match à 1 joueur, celui-ci se bat en un contre un contre l'ordinateur jusqu'à ce qu'il batte le joueur informatique. Lorsque le joueur a éliminé son adversaire, il doit en affronter un autre. Ceci se prolonge jusqu'à ce que le joueur ait vaincu 4 joueurs informatiques.

TAG TEAM GAUNTLET (DÉFI PAR ÉQUIPE)

Ce mode est similaire au mode Gauntlet original, mais vous êtes ici accompagné par un coéquipier. Le joueur et son coéquipier affrontent une équipe adverse. Lorsque les catcheurs ennemis sont éliminés, ils sont remplacés jusqu'à ce que vous ayez éliminé un total de 8 catcheurs. Si le joueur et son coéquipier sont vaincus avant d'avoir pu écraser les catcheurs adverses, le match se termine. Les règles du mode Tag Team (Par équipe) s'appliquent à ce mode.

SURVIVOR SERIES™

Seuls les plus forts survivent! Ce mode est un marathon Tag Team (Par équipe) regroupant 2 équipes. Chaque équipe est composée de 4 catcheurs qui s'affrontent jusqu'à la victoire. Les catcheurs de chaque équipe ont un partenaire qui assure le relais, ainsi que deux autres coéquipiers de réserve. Lorsqu'un catcheur est éliminé, il est remplacé par son partenaire et l'un des coéquipiers de réserve devient le nouveau partenaire de relais. Le match se termine lorsqu'il ne reste plus qu'une équipe en jeu.

ROYAL RUMBLE™

Ce mode est l'un des spectacles les plus fous du catch, un combat libre, sans plaquage, sans soumission et pas de compte à rebours! Vous n'avez pas le droit de quitter le ring et de vous battre dans la salle. Au début, 2 catcheurs s'affrontent sur le ring, et un autre catcheur monte sur le ring toutes les 30 secondes jusqu'à ce qu'il y ait 4 catcheurs sur le ring. Vous éliminez les adversaires en les faisant passer par-dessus la corde supérieure. Lorsqu'un catcheur est éliminé, un autre prend sa place, jusqu'à ce que les 30 catcheurs soient passés sur le ring. Lorsqu'un match de ce type est terminé, un écran de statistiques apparaît indiquant le nombre de fois où vous avez éliminé l'adversaire, le nombre de fois où vous avez été éliminé et le temps que vous avez passé sur le ring. Le vainqueur est le dernier à rester sur le ring. Le mode Royal Rumble vous permet également de sélectionner les 30 catcheurs si vous le désirez.

BATTLE ROYAL™

Les règles du mode Battle Royal sont exactement les mêmes que celles du mode Royal Rumble à quelques exceptions près: les 4 joueurs commencent tous en même temps sur le ring et il n'y a que 4 catcheurs. Le match se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un catcheur sur le ring.

WAR (GUERRE)

4 catcheurs s'affrontent simultanément sur le ring. Le match se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un catcheur en jeu. Lorsqu'un catcheur est éliminé, il/elle doit quitter le ring. Les catcheurs sont éliminés par soumission ou plaquage.

STABLE MATCH (MATCH STABLE)

Ce match est identique au match WAR à la différence près que chaque joueur dispose d'une équipe de 4 catcheurs. Lorsque le catcheur du joueur se fait plaquer au sol, il quitte le ring et est remplacé par un autre, jusqu'à ce que tous ses joueurs aient été éliminés. Le match se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un catcheur sur le ring et que tous les catcheurs de l'équipe adverse ont été éliminés. Le dernier membre de chaque équipe peut rester hors du ring et combattre tous les autres catcheurs hors du ring ou ceux qu'il a réussi à entraîner hors du ring.

TRIPLE THREAT MATCH (MATCH TRIPLE MENACE)

Ce type de match est très similaire au match Versus (Duel). 3 catcheurs s'affrontent simultanément sur le ring. Le match se termine lorsque 2 catcheurs ont été éliminés. Le gagnant est celui qui ne s'est pas fait éliminer.

TRIANGLE MATCH (MATCH TRIANGLE)

Ce type de match est similaire au match Triple Threat (Triple menace) à la seule différence que le match se termine lorsqu'un catcheur est éliminé et la victoire revient à celui qui l'a plaqué au sol ou effectué la soumission. Ce type de match évite la coopération.

TYPES DE MATCHS SPÉCIAUX

Dans **WWF ATTITUDE™** vous trouverez des types de matchs très brutaux, qui peuvent apparaître à tout moment. Vous pouvez activer les options Hardcore et Cage dans les Options de matchs. Voici ce à quoi vous pouvez vous attendre:

MATCH STEEL CAGE (CAGE D'ACIER)

Le gagnant est le premier catcheur à sortir de la cage, laissant en général un adversaire K.O. Si vous pensez pouvoir sortir de la cage sans avoir mis votre adversaire H.S., vous vous trompez lourdement! Vous pouvez activer la fonction Cage d'acier sous Options, avant de commencer un match.

MATCH WEAPONS (ARMÉ)

Lors d'un match Weapons, il n'y a absolument aucune règle! Vous pouvez utiliser n'importe quel objet pour taper sur votre adversaire. Mais attention, il en fera de même, alors soyez prêt à tout. Vous risquez même de vous recevoir un évier sur la tête! Vous pouvez activer les armes en sélectionnant un match Hardcore ou Last Man Standing.

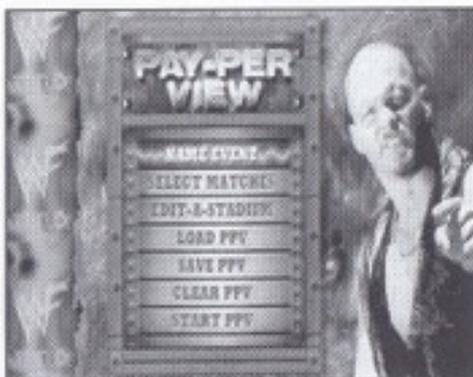
King Of The Ring™

Dans ce mode, les catcheurs s'affrontent dans des matchs Versus (Duel) tout au long d'un tournoi de style playoff. Si un joueur gagne, il passe à la manche suivante. Le mode est terminé lorsqu'il ne reste qu'un seul catcheur. Lorsque l'écran Options s'affiche avant chaque match, vous pouvez choisir de simuler le résultat du match suivant. Si vous choisissez la simulation, vous avez ensuite le choix entre View Match (Voir le match) ou Sim Winner (Vainqueur).

simuler un match ramène le joueur à l'écran Tournoi, et le gagnant progressera au classement. Les tournois King of the Ring peuvent rassembler jusqu'à 8 joueurs « humains ». Le Joueur 1 sélectionne tous les catcheurs. Les joueurs s'affrontent en utilisant les manettes N°1 et N°2.

Pay-Per-View (Spectacle personnalisé)

Vous aimeriez revivre certains matchs? Vous voulez créer le match parfait et inédit? Le mode « Create your Own Pay-Per-View » (Créer votre spectacle personnalisé) est pour vous! Dans ce mode, vous avez la chance d'organiser entièrement une compétition Pay-Per-View. Vous pouvez choisir le nom de la rencontre, sélectionner la couleur du tablier du ring et même choisir une arène House ou une arène Pay-Per-View! Vous pouvez également choisir le type de match Pay-Per-View, sélectionner les catcheurs qui participent au Pay-Per-View et décider des adversaires... c'est vous le patron!



PAY-PER-VIEW SETUP (CONFIGURATION PPV)

Lorsque vous sélectionnez Pay-Per-View, l'écran Pay-Per-View Setup s'affiche.

NAME EVENT (DONNER UN NOM À LA RENCONTRE):

Utilisez la manette pour donner un nom à votre Pay-Per-View. Ce nom apparaît sur le tablier du ring. Pourquoi pas "Le ring dans tous ses états?"

- **MANETTE/STICK MULTIDIRECTIONNEL** pour sélectionner un personnage.
- Appuyez sur le **BOUTON A** pour valider le personnage.
- Sélectionnez **END (FIN)** et appuyez sur le **BOUTON A** lorsque vous avez entré le nom.
- Appuyez sur le **BOUTON B** pour retourner au menu PPV Setup (Configuration PPV).

Select Matches (Sélectionner les matchs) il existe 8 emplacements de matchs disponibles. Vous pouvez utiliser tous ces emplacements ou seulement certains d'entre eux. Lorsque vous avez sélectionné un emplacement, un menu s'affiche, vous donnant le choix entre Exhibition et King of the Ring. Sur l'écran suivant, sélectionnez le nombre de joueurs qui doivent s'affronter, puis mettez le match désiré en surbrillance et appuyez sur le **BOUTON A**. Une fois le type de match sélectionné, vous passerez à l'écran Superstar select (Sélection du catcheur) pour choisir les catcheurs

qui vont participer à ce match. Appuyez sur le **BOUTON B** pour annuler une sélection et retourner à l'écran précédent.

MODIFIER UN STADE

Personnalisez le look de la salle PPV!

Stadium (Stade) sélectionnez le lieu où va se dérouler l'action.

Arena Lights (Lumières de l'arène)

choisissez la couleur appropriée si vous voulez créer une bonne atmosphère!

Entrance Color (Couleur de l'entrée)

sélectionnez la couleur de l'entrée sur scène.

Ring Apron (Tablier du ring) vous avez le choix entre différentes bannières.

Side Curtains (Rideaux) changez la couleur des rideaux qui entourent le ring.

Pad Color (Couleur des protections) sélectionnez la couleur des protections sur les poteaux.

Post Color (Couleur des poteaux) pour choisir la couleur des poteaux du ring.

Rope color (Couleur des cordes) pour que tout soit assorti!

Stage Signs (Panneaux de scène) sélectionnez les panneaux publicitaires qui vont décorer la scène.

Entrance Sign (Panneau d'entrée) sélectionnez les panneaux qui vont décorer l'entrée.

Scaffold Banner (Panneau de l'échafaudage) sélectionnez les panneaux qui vont décorer l'échafaudage.

Lorsque tous les préparatifs sont terminés, appuyez sur le **BOUTON B** afin de retourner à l'écran Pay-Per-View Setup (Configuration PPV).

Lorsque vous êtes prêt, sélectionnez **START PPV (COMMENCER PPV)** pour afficher l'écran PPV Summary (Résumé du PPV) indiquant le nom du PPV et la liste de toutes les rencontres programmées. Vous reviendrez à cet écran lorsque tous les types de matchs seront terminés. Les vainqueurs de chaque événement seront affichés, accompagnés de quelques statistiques: nom et photo du vainqueur, joueur N °X/CPU (Ordinateur) ou Human (Humain), etc.

Load PPV (Charger PPV) charger un PPV préalablement sauvegardé.

Save PPV (Sauvegarder PPV) sauvegarder la configuration du PPV en cours.

Clear PPV (Effacer PPV) réinitialiser le PPV.

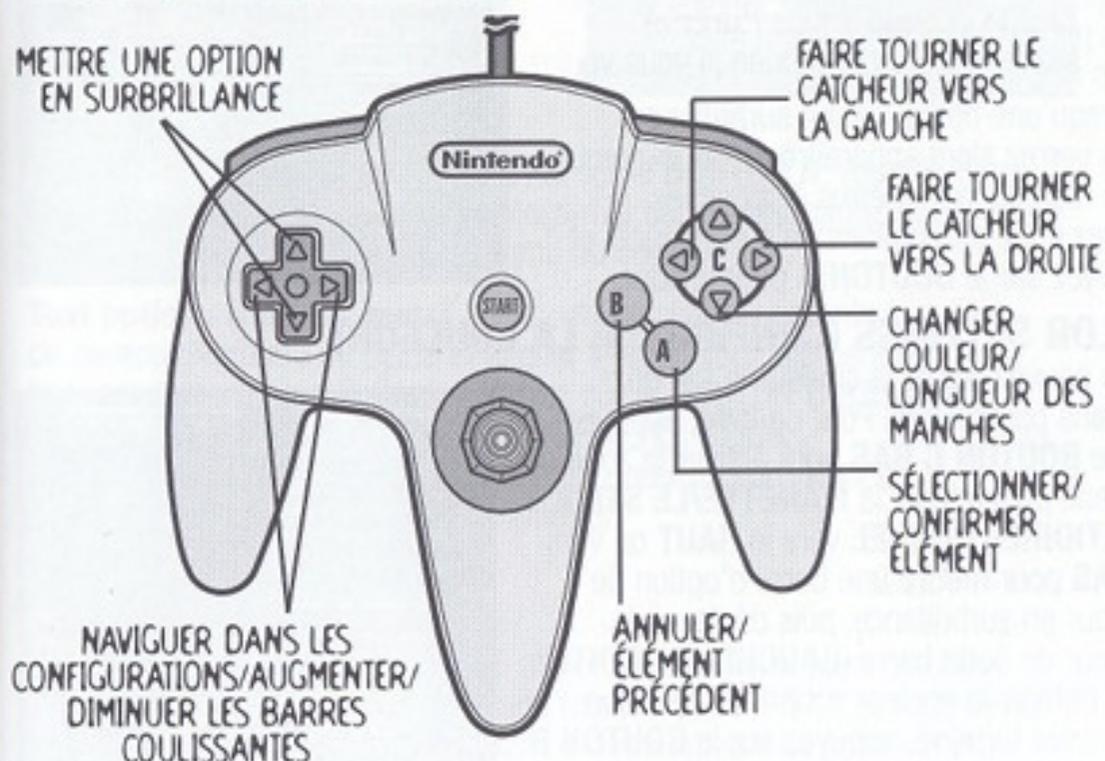
Start PPV (Commencer PPV) c'est parti pour le spectacle  SuperStar!



CREATE A WRESTLER (CRÉER UN CATCHEUR)

L'option « Create A Wrestler » est là et bien là! Vous pourrez ainsi choisir la panoplie de votre catcheur avant de le sauvegarder. Regardez-le ensuite monter sur le ring pour affronter ses adversaires!

Controls (Commandes)



Créer votre catcheur

Créer: allez au menu correspondant, qui vous permettra de modifier toutes sortes de paramètres corporels; vous pourrez même ajouter du texte sur les costumes.

Name (Nom) donnez à votre parfaite création le nom qui lui convient le mieux.

Attributes (Attributs) donnez-lui les attributs qui comptent: endurance, vitesse, etc.

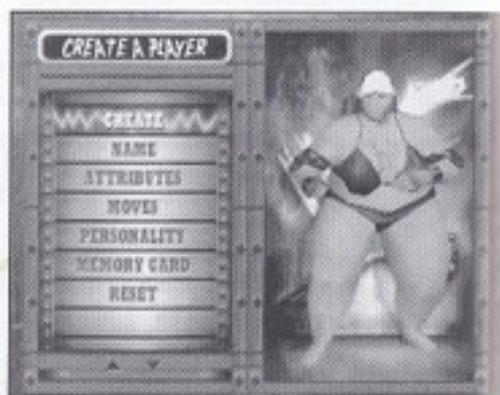
Moves (Coups) choisissez les coups que peut effectuer votre catcheur.

Personality (Personnalité) du cran et du nerf! Utilisez cet écran pour sélectionner la musique d'accompagnement de votre catcheur, son partenaire et les réactions qu'il inspire à la foule.

Controller Pak accédez à votre Controller Pak pour utiliser les fonctions de sauvegarde, de chargement et de suppression.

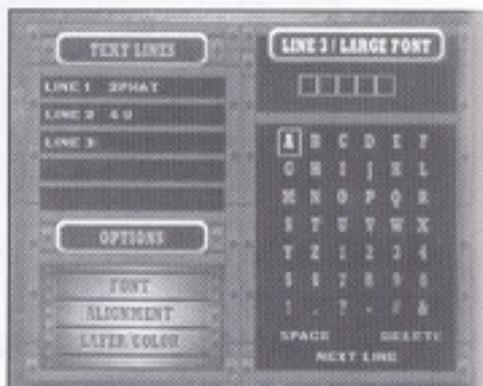
Clear (Effacer) effacer la création en cours.

Mettez Create (Créer) en surbrillance et appuyez sur le **BOUTON A**. Un menu s'affiche avec plusieurs options: Body (Corps), Head (Tête), Upper (Haut), Lower (Bas), Text (Texte), Random (Aléatoire) et Clear (Effacer). Sélectionnez Random pour que l'ordinateur crée un catcheur comportant des éléments aléatoires. L'option Clear vous permet d'effacer toutes les créations qui n'ont pas été sauvegardées. Les autres options comportent toutes des sous-options que vous pourrez explorer à loisir! Allez-y, faites des essais! Appuyez sur le **BOUTON A** lorsqu'une option est en surbrillance. Vous verrez alors apparaître un sous-menu avec tous les paramètres disponibles. Mettez l'une des options en surbrillance, et appuyez sur le **BOUTON A** pour valider.



COLOR SETTINGS (CONFIGURER LA COULEUR)

Vous pouvez régler la couleur/le ton de certains paramètres. Pour ce faire, appuyez sur le **BOUTON C BAS** pour activer la zone de couleur, puis utiliser la **MANETTE/LE STICK MULTIDIRECTIONNEL** vers le **HAUT** ou vers le **BAS** pour mettre une barre d'option de couleur en surbrillance, puis déplacez le curseur de cette barre (**GAUCHE** ou **DROITE**) pour obtenir la couleur souhaitée. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur le **BOUTON B** pour retourner au menu. Les différentes options disposent de plusieurs réglages de couleur. Vous pourrez donc régler: **Hue (Teinte)** vous avez le choix entre toutes les couleurs de l'arc-en-ciel! **Saturation** règle la quantité de couleur.



Brightness (Luminosité) pour éclaircir ou assombrir la couleur.

LENGTH SETTINGS (AJUSTER LA LONGUEUR)

Grâce aux options Upper>Shirt (Haut / T.Shirt) et/ou Lower>Pants (Bas / Pants), vous pourrez ajuster la longueur des manches et du short et obtenir cette longueur 3/4 tellement à la mode cette année. Pour accéder à l'indicateur de longueur, appuyez deux fois sur le **BOUTON C BAS** (la première fois que vous appuyez, vous mettez en surbrillance les paramètres de couleur), appuyez ensuite sur la **MANETTE/LE STICK MULTIDIRECTIONNEL** vers la **GAUCHE** ou la **DROITE** pour accroître ou réduire la longueur! Oooh!

AJOUTER DU TEXTE SUR LES VÊTEMENTS

Lorsque l'option Text du menu Create est en surbrillance, appuyez sur le **BOUTON A** pour afficher l'écran d'édition de texte. Sélectionnez la zone où vous voulez faire apparaître le texte et appuyez sur le **BOUTON A**. Vous passerez alors à l'écran

d'insertion de texte. Appuyez sur le **BOUTON A** lorsque le curseur est sur une ligne sélectionnée afin d'accéder à la fenêtre d'insertion de texte, puis utilisez la **MANETTE/LE STICK MULTIDIRECTIONNEL** pour mettre les lettres désirées en surbrillance et le **BOUTON A** pour valider. Lorsque le texte est terminé, mettez **NEXT LINE (LIGNE**



SUIVANTE) en surbrillance et appuyez sur le **BOUTON A**. Vous pouvez modifier la couleur du texte en déplaçant la barre coulissante. Appuyez sur le **BOUTON B** pour retourner au menu du corps.

Text options (Options texte) vous pouvez choisir une police de caractère grande ou petite et aligner le texte verticalement ou horizontalement sous Options. Appuyez sur le **BOUTON C BAS** pour accéder aux options et utilisez la **MANETTE/LE STICK MULTIDIRECTIONNEL** pour mettre votre choix en surbrillance. Appuyez sur le **BOUTON A** pour confirmer.

Attributs

Vous pouvez maintenant affecter 5 attributs variables à votre catcheur. Chaque attribut est compris dans une fourchette de 1 à 10 et vous devez atteindre un maximum de 25 points. Le niveau global de votre catcheur augmentera au fur et à mesure que vous gagnerez dans les différents modes de jeu. Quand son niveau augmentera, vous disposerez de plus de points à distribuer sur ses cinq attributs. Le nombre maximum de points qu'un catcheur personnalisé peut obtenir est 36. Il est conseillé de créer un catcheur avec des attributs assez bien équilibrés, mais n'hésitez pas non plus à créer des catcheurs qui ont une grande force mais pas d'endurance ou qui récupèrent vite mais se déplacent lentement. Faites des essais et vous finirez par obtenir la bonne combinaison tout en vous divertissant! Les attributs sont les suivants:

Strength (Force) ceci affecte les dégâts que vous infligez.

Toughness (Résistance) ceci vous rend moins vulnérable aux attaques comme les coups de poing et les coups de pied.

Speed (Vitesse) ceci affecte vos déplacements, vos blocages, vos esquives, la rapidité à laquelle vous grimpez sur le tirant des cordes ou hors de la cage.

Recovery (Récupération) affecte la durée de récupération et réduit vos chances d'être sonné.

Endurance augmente votre santé; vous supportez plus de coups

Moves (Coups)

Vous pouvez choisir les coups que doit adopter votre catcheur lors de certaines situations et ce n'est pas le choix qui manque! Pour éditer une série de coups, placez la surbrillance sur Finisher (Coup de grâce), Trademark (Coup spécial) ou l'un des nombreux coups Damage (Dégâts) (classés par niveaux de dégât infligé). Appuyez sur le **BOUTON A** pour mettre la fenêtre Moves



(Coups) en surbrillance dans le coin inférieur gauche de l'écran. Utilisez la **MANETTE/LE STICK MULTIDIRECTIONNEL** vers la **GAUCHE** ou la **DROITE** pour passer d'une situation à l'autre, et vers le **HAUT** ou le **BAS** pour faire défiler les différents coups disponibles pour chaque situation. La combinaison de touches correspondant à chaque coup apparaît dans la partie inférieure droite de la fenêtre. Pour changer une combinaison de touches, mettez-la en surbrillance et appuyez sur le **BOUTON A**. Une liste apparaîtra alors, répertoriant les différentes combinaisons possibles pour ce coup. Sélectionnez la combinaison souhaitée et appuyez sur le **BOUTON A**, ou sur le **BOUTON B** pour revenir en arrière sans changer de combinaison de touches. Lorsque vous avez sélectionné votre coup pour une catégorie (disons votre Coup de grâce), appuyez sur le **BOUTON B** pour revenir au menu de sélection des coups et continuez jusqu'à ce que vous disposiez d'un véritable arsenal de coups qui feront crier grâce à votre adversaire. **Selectable Name (Nom sélectionnable)** vous avez le choix parmi bon nombre de prénoms, de noms et de surnoms. Vous pouvez créer votre propre surnom ou utiliser un pseudonyme. Si vous utilisez un pseudonyme, les présentateurs l'utiliseront pour faire référence au catcheur en question!

Utilities (Configurations)

OPTIONS PRINCIPALES/CONFIGURATION DE LA MANETTE

L'option Utilities vous permet d'accéder à de nombreuses options de jeu ainsi qu'à un écran de configuration de la manette. A l'écran principal de configuration, vous disposez des options suivantes:

Control Config (Config manette) voir page suivante pour en savoir plus.

Save Options (Options de sauvegarde) vous permet d'accéder à votre Controller Pak pour sauvegarder les configurations.

Difficulty (Difficulté) sélectionnez Easy (facile), Medium (moyenne) ou Hard (difficile).

Intros vous pouvez choisir de jouer avec ou sans les intros.

Recovery (Récupération) si cette option est activée (ON), les catcheurs récupèrent en cours de match. Si elle est désactivée (OFF), ils ne récupèrent pas.

Stereo choisissez un son stéréo ou mono.

FX Volume (Volume des effets sonores) vous pouvez désactiver (OFF) les effets sonores, ou choisir l'un des réglages (Low, faible, Medium, moyen ou High, élevé.)

Music Volume (Volume de la musique) vous pouvez désactiver (OFF) la musique, ou choisir l'un des réglages (Low, faible, Medium, moyen ou High, élevé.)

Blood (Sang) vous pouvez activer (ON) ou désactiver (OFF) le sang.

Language (Langue) vous avez le choix entre TEEN (CONVENANT AUX ENFANTS) ou EVERYONE (POUR TOUS). Quelle configuration a le plus de HARGNE?

Name Meter (Nom) vous pouvez choisir d'activer (ON) ou de désactiver (OFF) le nom du catcheur, ou de le faire fonctionner comme COMPTEUR DE SANTE.

Damage Meter (Compteur de blessures) vous pouvez activer (ON) ou désactiver (OFF) ce compteur.

Tieup Meter (Compteur d'immobilisations) vous pouvez activer (ON) ou désactiver (OFF) ce compteur.

Health Meter (Compteur de santé) vous pouvez activer (ON) ou désactiver (OFF) ce compteur.

Configuration de la manette

Tous les joueurs peuvent modifier leur configuration simultanément. Le joueur 1 contrôle l'entrée et la sortie de l'écran. Pour modifier la configuration, le joueur doit mettre une commande en surbrillance et appuyer sur la touche qu'il veut affecter à cette fonction. Une fois terminé, il doit cliquer sur le bouton Done (Terminé) pour sauvegarder les changements.

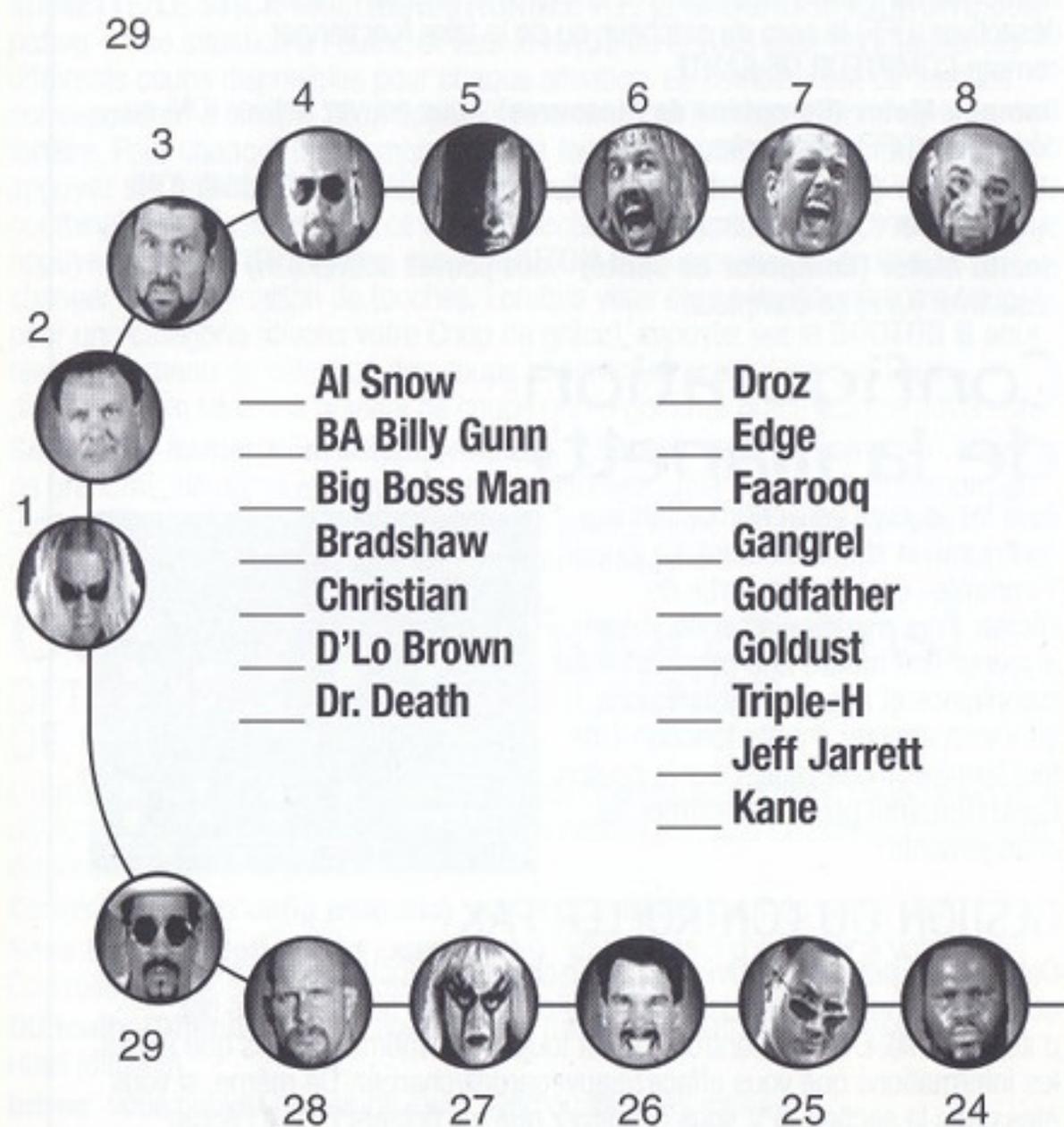


GESTION DU CONTROLLER PAK

Cette option permet d'activer ou de désactiver la fonction de sauvegarde automatique et d'effacer des fichiers (y compris les fichiers créés par d'autres jeux). L'écran Control Pak est toujours le même, quelles que soient les informations que vous effacez/sauvegardez/chargez. De même, si vous êtes dans la section PPV, vous ne verrez que les fichiers PPV. A l'écran Controller Pak, vous aurez la possibilité d'effacer certains fichiers ou tous les fichiers des controller paks connectés à la console.

Biographies des catcheurs

Quel talent! Voici les super hommes et femmes qui font de **WWF ATTITUDE™** le jeu de catch le plus complet et le plus impressionnant qui ait jamais existé. Si vous devenez champion tout en gérant cette énorme liste de catcheurs, vous pourrez même en découvrir de nouveaux!



Allez, au travail! Pouvez-vous associer une photo à chaque nom?

9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23

Mankind
 Mark Henry
 Mosh
 Road Dogg
 Shamrock
 Steve Blackman
 Stone Cold
 Steve Austin
 The Rock

Thrasher
 Too Sexy
 Brian Christopher
 Undertaker
 Val Venis
 X-Pac