

PUNCH-OUT!!TM

MANUAL DE INSTRUCCIONES



Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado que el producto coincide con nuestro exigente nivel de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Para asegurar una total compatibilidad con tu consola Nintendo Entertainment System, busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios.



*Este video juego solo puede ser utilizado con el NES-Versión Española (modelo : NESE-001)

Gracias por elegir el cartucho PUNCH-OUT!!™ para tu Nintendo Entertainment System™.

Por favor, lee cuidadosamente este folleto para poder disfrutar más de tu nuevo juego, y luego guárdalo para futuras consultas.

INDICE

HISTORIA.....	3
OPERAR CON LOS CONTROLES	4
COMO JUGAR CON PUNCH-OUT!!	7
LOS ADVERSARIOS DE LITTLE MAC	14

PRECAUCIONES

- 1) Este es un cartucho de alta precisión. No lo guardes en sitios muy calientes o muy fríos. No lo golpees ni lo dejes caer. No lo desmontes.
- 2) No toques las conexiones, ni las humedezcas o ensucies, ya que esto podría dañar el cartucho y/o la consola.
- 3) No lo limpies con bencina, aguarrás, alcohol u otros disolventes similares.
- 4) Guarda el cartucho en su funda protectora cuando no lo estés usando.
- 5) Comprueba siempre que el extremo del cartucho no contenga cuerpos extraños antes de introducirlo en la consola.

NOTA: En interés de la mejora del producto, el diseño y las especificaciones de Nintendo Entertainment System están sujetas a cambio sin previa notificación.

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1991 Nintendo Co., Ltd.

OBJETO DEL JUEGO. DESCRIPCION

Little Mac: un boxeador de 17 años del Bronx de Nueva York. A él le entusiasman los oponentes fuertes.

Doc Louis: fue un boxeador de peso pesado de gran pegada en USA en el año 1954.

Todo comenzó un día cuando Little Mac y Doc Louis se encontraron. Doc se convirtió en su entrenador, enseñándole todo acerca del boxeo. La historia de Doc y Mac continúa indefinidamente hasta que un día nace un campeón.

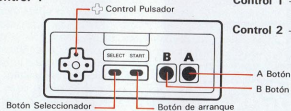


Doc Louis

Little Mac

2. NOMBRES DE LOS CONTROLES E INSTRUCCIONES DE OPERACION

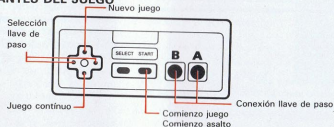
Control 1



Control 1 — utilízalo para todos los jugadores

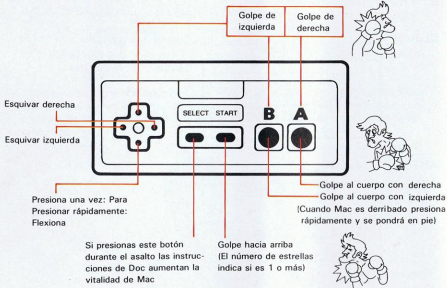
Control 2 — No se usa

ANTES DEL JUEGO



•PULSE EL BOTON DE ARRANQUE EN CADA ASALTO

DURANTE EL JUEGO

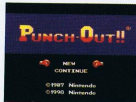


3. COMO JUGAR

El título aparecerá cuando el botón de arranque es pulsado durante la demostración. Utilizando la parte de arriba y de abajo del control, selecciona un nuevo juego o continuación del mismo. Si un nuevo juego es seleccionado, éste comenzará cuando el botón de arranque es pulsado, si continúa es seleccionado, utiliza el lado derecho o izquierdo del control pulsador para seleccionar la llave de paso, a continuación presiona el botón "A" o "B". Si la llave de paso está correcta el juego comenzará desde el circuito de boxeo correspondiente a esa llave.

El título aparecerá nuevamente si la llave de paso es errónea. Vuelve a seleccionar y a continuación presiona la llave correcta.

- El juego comenzará con Little Mac Ranked en 3er lugar del circuito Su ranked subirá cada vez que gane un combate. Si pierde tienes o su Ranked bajará.
- Little Mac abandonará y se retirará si pierde 3 combates.
- La asociación de boxeo de video (WVBA) circuitos comienza con I y continúa a través de profesionales y circuitos mundiales.



LLAVES DE PASO

- Las llaves de paso serán reflejadas cuando Little Mac se convierte en campeón de amateurs y profesionales; anota la llave de paso cuando aparece. Estas pueden convertirse en energía para comenzar el juego desde el ranking mas bajo en el circuito mundial aunque el juego haye sido desconectado.

PASS KEY IS

PUSH START!

- El record de Little Mac y su nivel son controlados con la llave de paso hasta que se convierte en campeón.

REGLAS DE LA WVBA

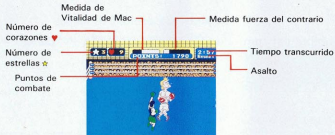
- Un combate consta de 3 asaltos de 3 minutos de duración cada uno.
- Un boxeador es KNOCKOUT (TKO) si no se levanta antes del conteo.
- Un KNOCKOUT TECNICO (TKO) se cuenta si el boxeador cae 3 veces en un asalto.
- El árbitro determina el vencedor de acuerdo a los puntos acumulados durante el combate. (Cuidate de los trucos contra Little Mac.)

¡Asegúrate de escribir tu clave!

Nombre del contrario

Clave

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.



♥ Corazones (el espíritu luchador de Mac):

Little Mac puede golpear cuando tiene uno o más corazones. Perderá un corazón cada vez que su oponente lo esquive y perderá 3 corazones si es golpeado. Cuando el número de corazones llegue a 0, Little Mac estará muy cansado para golpear (cambiará de color) y debe evitar golpes para ganar corazones.

★ Estrellas:

El número de estrellas es el número de golpes que Little Mac puede utilizar. Cuando coloca un golpe efectivo, una estrella aparecerá encima de la cabeza de su contrario y el número de estrellas se incrementará en una. Little Mac perderá una estrella si es golpeado y las perderá todas si es derribado. El número máximo de estrellas es 3.

Contador de Vitalidad :

Estos contadores muestran cuánta vitalidad le queda a Little Mac y a su contrario. La vitalidad se reducirá cuando un boxeador es golpeado. Un boxeador se derrumba si su vitalidad llega a 0; su vitalidad se recuperará cuando se pone en pie (ésto dependerá del tiempo que demore en hacerlo).

Una vez en el combate Little Mac puede ser asesorado por su entrenador Doc y obtendrá vitalidad si el Botón Seleccionador es pulsado.

Puntos de Combate:

Los puntos se obtienen cuando Little Mac golpea. Golpes efectuados de abajo hacia arriba consiguen la mayor puntuación.

Tiempo Transcurrido:

Muestra el tiempo transcurrido en cada combate.

Asalto:

Muestra el número de éstos.

Lo que se muestra en la pantalla antes del comienzo del combate

Estadísticas de Mac

Record de combates de Little Mac ganados-perdidos-KOs

Nombre del circuito

Estadísticas del contrario

Ranking contrario

Nombre contrario

Record contrario

Lugar origen

Edad

Peso en Kg

Ranking Little Mac



Lo que vemos en la pantalla durante los asaltos:

Diálogo de Doc y Mac



Diálogo del contrario

El dialogo debe ser muy beneficioso para ganar el combate

4. Oponente LITTLE MAC



France's Glass Jaw GLASS JOE

Ranking: Amateur 2o
Record: 1 ganado, 99 perdidos, 1 KO
Lugar de origen: París, Francia
Edad: 38 años
Peso: 55 Kg



El alemán de puño de hierro VON KAISER

Ranking: Amateur alto
Record: 23 ganados, 13 perdidos, 10 KOs
Lugar de origen: Berlín, Alemania Occidental
Edad: 42 años
Peso: 70 Kg



Jefe Tropical KING HIPPO

Ranking: Profesional, 2a
Record: 18 ganadas, 9 perdidos, 18 KOs
Lugar de origen: South Pacific, Hippo Islands
Edad: ???
Peso: ???

Fallo de King Hippo: su cuerpo, lo puedes nokear con golpes al cuerpo si consigues que baje la guardia.



El temerario Bald Bull BALD BULL

Ranking: profesional, campeón
Record: 34 ganadas, 4 perdidas, 29 KOs
Lugar de origen: Estambul, Turquía
Edad: 36 años
Peso: 140Kg

También conocerás a un puñado de otros veteranos del juego duro en el ring, incluyendo a **Piston Honda**, **Don Flamenco**, **Great Tiger**, **Mr. Sandman**, **Soda Popinski**, y **Super Macho Man**. ¿Eres lo suficientemente duro como para recorrer la distancia?



¡Derrota a todos tus adversarios, y enfréntate cara a cara con el legendario Mr. Dream en una pelea de ensueño!

TECNICAS BASICAS

1. La mayoría de tus golpes alcanzarán al oponente si le das donde no se recobre.
2. Little Mac no podrá golpear cuando está cansado (cuando no posee corazones) y su oponente comenzará a golpearle, esquiva sus golpes y recobrarás corazones.
3. El golpe de izquierda de Little Mac es más rápido que el de derecha, pero no tan fuerte.

ADQUIRIENDO TECNICAS

1. Esquiva golpes de los contrarios y responde inmediatamente, lo confundirás (su rostro lo demostrará). Esta es tu oportunidad — pega furiosamente y obtendrás puntos de ventaja.
2. Si tu oponente se levanta en la cuenta de 1 después que lo has derribado, ve con un buen golpe en su busca para un seguro KOCK-DOWN.
3. Durante un intervalo utiliza el consejo de tu entrenador Doc Louis para poder sacar mas ventajas.



⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos.

También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir.

Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juego; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

MEMO

[illegible]

.....

.....

.....

.....

Nintendo®



SPACO, S.A.

POLIGONO INDUSTRIAL DE TRES CANTOS
C/LA INDUSTRIA NO 8
28760 TRES CANTOS
MADRID-ESPAÑA

PRINTED IN JAPAN