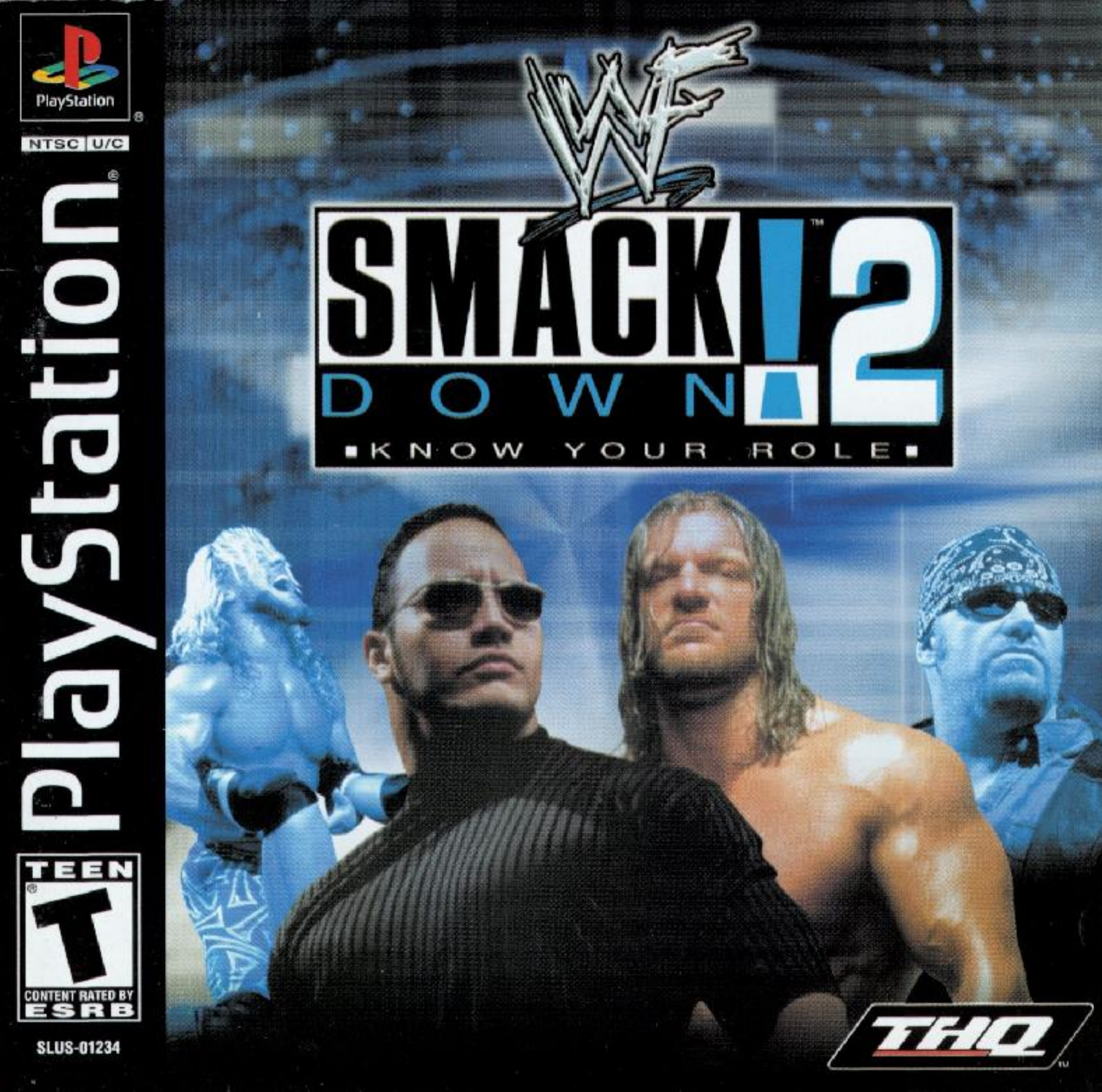

PlayStation
NTSC U/C
PlayStation
TEEN
CONTENT RATED BY ESRB
SLUS-01234
WWF
SMACKDOWN!2
KNOW YOUR ROLE
THQ

Precautions

• This disc contains software for the PlayStation® home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation® specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation®. • Read the PlayStation® Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation®, always place it label side up. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture.• Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

PIRACY

The unauthorised reproduction of all or any game part of this product and the unauthorised use of registered trademarks are likely to constitute a criminal offence. PIRACY harms Consumers as well as legitimate Developers, Publishers and Retailers. If you suspect this game product is an unauthorised copy, or have any other information about pirate product, please call your local Customer Service number given at the back of this Manual.

See back page of this manual for Customer Service Nos. and Games Hotline Nos.

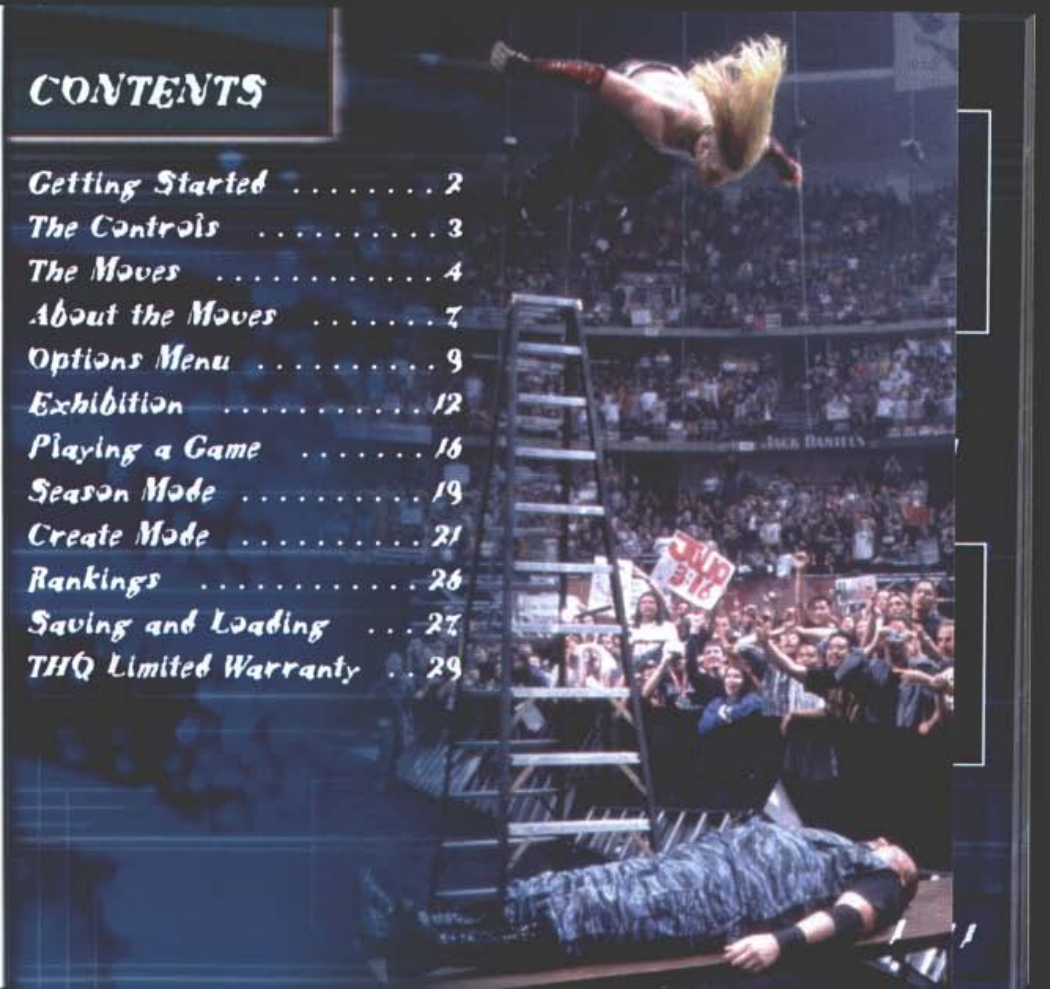
© 2000 THQ. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by THQ. Developed by Yukes.

1or2 Player | Memory Card 3 blocks | Multi Tap Adaptable 1~4 Players | Vibration Function Compatible

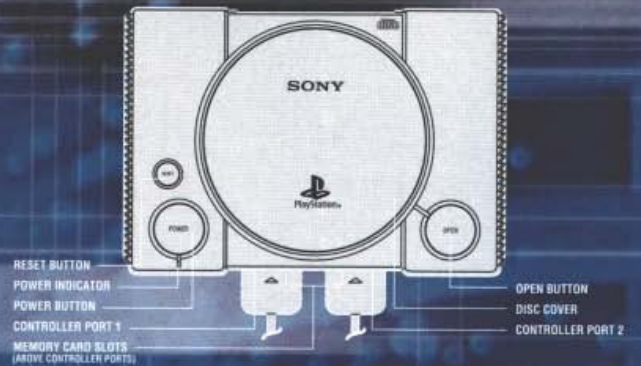
SLES-03251

CONTENTS

Getting Started 2
The Controls 3
The Moves 4
About the Moves 7
Options Menu 9
Exhibition 12
Playing a Game 16
Season Mode 19
Create Mode 21
Rankings 26
Saving and Loading ... 27
THQ Limited Warranty .. 29



GETTING STARTED



Set up your PlayStation®game console according to the instructions in its Instruction Manual. Make sure the power is off before inserting or removing a compact disc. Insert the WF *SmackDown!™ 2* disc and close the disc cover. Insert one game controller and turn on the PlayStation®game console. It is advised you do not insert/remove controllers or MEMORY CARDS once the power is turned on. Please make sure you have at least 3 free blocks on your MEMORY CARD before commencing play. To bypass the opening video, press START. After the video finishes, the Title screen appears. Press START to advance to the Main Menu.

MEMORY CARDS

To save game settings and progress, insert a MEMORY CARD into MEMORY CARD slot 1 of the PlayStation®game console before starting play. You can load your saved games from the same MEMORY CARD, or from any MEMORY CARD containing previously saved WF *SmackDown!™ 2* games. See page 27 for information on saving games and loading saved games.

THE CONTROLS



MULTI TAP

Up to four players can compete at the same time using the Multi Tap. Make sure that a Controller is connected to Controller port 1-A of the Console before the power is turned on. You can use the Multi Tap in matches that consist of more than two Superstars in the ring at one time.

Note: When using the Multi Tap, at least one Controller must be connected to Controller port 1-A or Controller port 2-A.

Please insert controllers sequentially in the Multi Tap, eg player 1 - Controller Port 1-A, player 2 - Controller Port 1-B, player 3 - Controller Port 1-C etc.

THE MOVES

ACTION	CONTROL
GENERAL CONTROLS	
Pause Game	START
Move Superstar	Directional Button
Striking Attacks	X Button
Grapple Attacks	Directional Button + ● Button
Irish Whip	● Button
Counter/Reverse	■ Button
Run	▲ Button
Grab Weapon/Drop Weapon	R1 Button
Set up Table or Casket	R1 Button
Finishing Moves	L1 Button
Climb Turnbuckle	Directional Button + ▲ Button
Climb Ladder	Directional Button + ▲ Button
Grab belt from Ladder	● Button
Climb out of Ring	Directional Button + R1 Button
Slide into Ring	▲ Button
Tag Partner	R1 Button
Pin Opponent	↓ + ● Button

ACTION	CONTROL
OPPONENT ON MAT	
Raise Opponent – Facing	● Button
Raise Opponent – Behind	● + ● Button
Pin Opponent	↓ + ● Button
Upper and Lower Body Holds	↑, → or ← + ● Button
ROPE ATTACKS	
Smack over/through Ropes	X Button
Dive through Ropes	Directional Button + R1 Button
Jump over Ropes	Directional Button + ▲ Button
TOP ROPE ATTACK	
Opponent on Mat or Standing	
Aerial Attacks	X Button ↑, ↓, → or ← + X Button

ACTION	CONTROL
TURNBUCKLE MOVES	
Facing or Behind Opponent	
Turnbuckle Moves	↑, ↓, → or ← + ● Button
Opponent in Lower Turnbuckle	
Turnbuckle Moves	● Button
	↑, ↓, → or ← + ● Button
RUNNING ATTACKS	
Facing or Behind Opponent	
Running Moves	▲ Button + ● Button
	↑, ↓, → or ← + ● Button
COUNTER-ATTACKS - OPPONENT RUNNING	
Counter-Attacks	● Button
	↑, ↓, → or ← + ● Button
TAG MATCH	
Tag Partner into Ring	R1 Button
Double Team Moves (opponent in turnbuckle)	↑, ↓, → or ← + ● Button
SPECIAL REFEREE CONTROLS	
Count Out	L2 Button (tap for every count)
Special Referee Taunts	Directional Button + L2 Button

ABOUT THE MOVES

WWF SmackDown!™ 2 simulates all the in-ring action and backstage brawls of the WWF. To perform your favourite Superstar's moves, view "The Moves" section and read through the following information.

NORMAL MOVES

As in the WWF, each Superstar has an enormous amount of moves at his or her disposal for every situation.



Although every Superstar employs a different list of moves, the Button commands remain the same. For example, ↑ + ● might be a Fisherman's Suplex for one Superstar and a Sleeper Hold for another.

DOUBLE TEAM MOVES

Occasionally, a Tag Team duo will create a Double Team move so powerful, it leaves their opponents injured for weeks. Whether you're trying to perform the infamous Dudley 3D Death Drop or a Top Rope Bulldog, make sure you pull it off.

To complete a Double Team move, use the following basic steps:

1. *Send the opponent into your teammate's turnbuckle.*
2. *Press either ↑, ↓, ← or → + ●.*
3. *Your Tag Team partner will tag into the match and will perform the move with you.*
4. *The Tag Team partner is now the legal Superstar in the ring.*

Note: The Double Team moves are only available in the Tag Team and One on Tag Team matches.

FINISHING MOVES

As you deal out the punishment in WWF SmackDown!™ 2, your Superstar's SmackDown!™ meter will fill up. When the meter is completely full, one of the empty slots to the right will fill up. You can perform one Finishing move for each full slot.



Make sure you have at least one full Finishing move slot. When you are ready to deliver the final blow, the word "SmackDown!™" will appear over the meter – press the L1 Button to complete the Finisher.
You must know each specific situation for a Superstar's Finishing moves. For example, the People's Elbow would be performed with your opponent on the mat – approach his upper body and press the L1 Button. Conversely, the opponent would have to be standing to complete The Pedigree – again, press the L1 Button.

SmackDown!™ Meter



The People's Elbow

Finishing Move Slots



The Pedigree

OPTIONS MENU

Here, you can completely customise WWF SmackDown!™ 2. First, highlight a set of rules by pressing the Directional Buttons ↑/↓, then press the X Button.
These options can also be changed from the Pre-Game Menu.

RULES 1



These are the primary rules that deal with match specifics. Highlight an option by pressing the Directional Buttons ↑/↓. Press the X Button to select an option, then ↑/↓ to change it. Press the X Button again to confirm the option change.

- *KO – ON allows a win by knockout.*
- *Give Up – Select ON to allow a win by submission.*
- *Rope Break – When ON: you can escape a pin attempt or submission hold by touching the ropes. When OFF: the ref will not stop a submission hold or pin for a rope break.*
- *Ring Out – Toggle ON/OFF. Decide whether or not the Superstars can leave the ring.*
- *Ring Out Count – While they are outside the ring, determine whether the Superstars can be counted out by 10 or can go anywhere without being disqualified.*
- *Entrances – Toggle the entrance videos ON or OFF.*
- *Default – Reset all Rule 1 options to their original settings.*
- *Decision – Confirm the settings and return to the Options Menu.*

RULES 2

These are the secondary rules and settings to further customize your game. Highlight an option and press the X Button to select it. Press the Directional Buttons ↑/↓ to change the setting, then press the X Button again.



- *Interference – Determine whether you will allow run-in characters or not. Select RANDOM to let the CPU decide on a per match basis.*
- *Match Length – Toggle the time limit between 10, 15, 20 or 30 minutes, or select NO LIMIT.*
- *Charge Speed – Toggle between NORMAL, FAST and FASTEST. The quicker the charge speed, the faster your SmackDown!™ meter will fill up, allowing you to perform a Superstar's Finishing move more quickly than usual.*
- *Arenas – Determine which Arena or Backstage area will be the main stage for your brawl.*
- *Mats – Decide which Ring will accompany the Arena.*
- *Default – Reset all Rules 2 options to their original settings.*
- *Decision – Confirm the settings and return to the Options Menu.*

OPTIONS

Aside from the Difficulty and Vibration function settings, you can also make the following selections in the Options Menu.



- *Camera Angles – Toggle ON to view TV-style camera angles.*
- *Players' Indicators – A different coloured icon will appear beneath each Superstar.*
  See page 18 for more information.
- *Sound – Choose STEREO if you're listening through two or more speakers.*
- *BGM – Find the background music track of your choice.*
- *BGM Volume/SE Volume – Determine how loud the background music and sound effects will be.*

SYSTEM DATA

Save, Load and Copy your Season mode, created Taunts, and created Superstars.
For Saving and Loading features, see page 27.



- *Copy Created Superstar – This will copy your created Superstars from one Memory Card to another.*
- *Copy Created Taunt – This will copy your created Taunts from one Memory Card to another.*

SAVE & EXIT

Select EXIT and press the X Button to return to the Main Menu.

EXHIBITION

The quickest way to jump into the ring, EXHIBITION allows you to play any style match with any of the options and created Superstars you want. Choose from the following game modes:

SINGLE

Compete, head-to-head, against a CPU or a friend. Select WITH MANAGER to allow one Valet to enter the ring with each Superstar.



TAG

Have two Tag Teams compete in a NORMAL TAG TEAM match with one legal member from each team in the ring at a time. Choose TORNADO TAG to allow each team member full access to the ring – and the opponents – at any time.



HARDCORE

Think you can take a chair to the head and still win a match? Each Hardcore match is a no-rules brawl, littered with weapons.

ANYWHERE FALL

Backstage brawls are the only matches you'll find here! Choose a MATCH STYLE, then head for the largest set of backstage areas to ever grace the PlayStation® game console. To head to a different backstage area, move near a door with a red arrow on the floor. Wait until the arrow turns to blue, then walk through the door.

HANDICAP

If the One-on-One matches aren't hard enough, try a Handicap match against two or three opponents. Eliminate one of the opponents to win the match.

KING OF THE RING®

Move through the tournament-style brackets to become the champion. Choose SINGLE TOURNAMENT for a normal King of the Ring® bracket, or choose SPECIAL TOURNAMENT for every match to include special circumstances. For example, one match could be a Cage match while the next could be a Table match.

While viewing the bracket, press the Directional Buttons ←/→ to choose either MATCH, SKIP or EXIT.

- *Match – Play your Superstar's current match.*
- *Skip – Skip the match, allowing the CPU to decide the outcome.*
- *Exit – Quit the game and return to the Exhibition Menu.*

ROYAL RUMBLE®

Royal Rumble® mode pits you against a ring full of the toughest Superstars in sports-entertainment history. You cannot win or lose by knockout or by pin. The only way to lose is to be thrown out of the ring. The only way to win is to be the last man standing.

SURVIVOR

Survivor mode mixes the no-rules, hardcore-match style of game play with multiple opponents. Choose a Triple Threat (three opponents), Fatal Four-Way (four Superstars), or Battle Royal® and defeat the others by pin or KO to be the sole survivor!

SPECIAL

Try your hand at any specialty match you've ever wanted to watch! Choose from the list of matches by pressing the Directional Buttons ↑/↓, and then press the X Button.

- *TLC – A Tables, Ladders and Chairs match, the TLC works like a ladder match with one exception: tables and chairs litter the ring and can be used any way you want!*
- *Casket – Throw your opponent into the casket – and make sure it closes – for the Knockout.*
- *Cage – There's no escaping an opponent in the cage. You need to be the first one to climb over the top of the cage for the victory. If your opponent is climbing over, shake the cage to send him falling back to the mat. When he's too tired to fight back, start climbing for the top yourself!*
- *Hell In a Cell – Hell In a Cell puts a roof on the cage, eliminating the need to climb out of it! Now you can climb ON TOP of the cage and Powerslam your opponent through the rooF and onto the mat for double damage.*
- *I Quit – The only way to win is to make your opponent give up! Beat him into submission, then find a microphone and stuff it in his face. If he's unable to compete, he will give up – making you the victor!*

- *Iron Man – Pin your opponent as many times as possible. The Superstar with the most amount of points at the end of the time limit wins.*
- *Ladder – Set up a ladder in the middle of the ring, climb it and grab the belt (suspended in mid-air) for the win. Try knocking your opponent senseless first, or he might knock you off the ladder.*
- *Special Referee – Turn your favorite Superstar into the guest referee for a match. Don't like one of the opponents? Count extra fast while he's pinned or out of the ring.*
- *Table – The victory is yours by knocking out your opponent. A simple KO won't do, however. You'll have to set him up on a table then attack him so hard, you break him through the table. Try climbing the turnbuckle to finish him off!*
- *Slobberknocker – Your goal is to eliminate as many opponents as you can by either a pin or KO. The catch – you need to do it before the time runs out, or before you're eliminated!*

PLAYING A GAME

To begin a quick game, choose a game mode from the Exhibition Menu. You will be able to fully customise your game before heading to the ring.

MATCH STYLE

After choosing a game mode, select a match style:



- *Single – A one-on-one match.*
- *Normal Tag – Two Tag Teams compete against each other.*
- *Tornado Tag – Tag Team members can enter the ring whenever they want.*
- *One on Two – A Handicap match.*
- *One on Tag – A form of Handicap match, only one member of the Tag Team is allowed in the ring at a time.*
- *One on Three – A more difficult Handicap match.*
- *Triple Threat – Three Superstars compete against each other, one-on-one-on-one.*
- *Fatal Four-Way – Four Superstars battle against each other, each trying to be the first one to disqualify an opponent.*
- *Special Referee – Two Superstars compete in a Single match with a twist – a third Superstar is the invited Guest Referee. You can choose whether or not to control the Ref.*
- *Time Limit Title – Four Superstars compete against each other – and the clock – with a Belt on the line!*
- *Battle Royal – Similar to a Royal Rumble®, the Battle Royal allows you to have an adjustable number of Superstars and no count.*

CONTROL SELECTION

Now select how many players will control the Superstars.



- *1P, 2P – Represents the player-controlled characters, depending on how many controllers are connected to the PlayStation® game console.*
- *3P, 4P – Represents additional player-controlled characters when a Multi Tap is connected to Controller Port 1 of the PlayStation® game console.*
- *COM – Signifies a computer-controlled opponent.*

Note: To control both Superstars in a Tag Team match, select the 1P-1P option. Select the 1P-COM option to have the computer control your second Tag Team partner.

SUPERSTAR SELECTION

Finally, determine all of the Superstars for the match. When choosing a Tag Team or the Superstars for a Handicap match, be sure to note the players indicated by 1P, 2P, 3P, 4P or COM.



- *Superstar – Press the Directional Buttons ↑/↓ to highlight a Superstar, then press the X Button.*
- *Start Meter – Press ←/→ to choose how many Finishing move slots will be full at the beginning of a match.*
- *Max Meter – Press ←/→ to decide how many Finishing move slots each Superstar will be able to store during a match.*



GAME SCREEN

- **SmackDown!™ Meter** – This displays how many Finishing moves you are able to perform. Each time you attack an opponent, the meter will increase until full. When full, you will be able to perform your Superstar's Finishing move.
- **Match Length** – The clock at the top shows how much time has elapsed in a match. Keep an eye on the Match Length if you set a low time limit for the match.
- **Player's Indicator** – With up to four Superstars in the ring at one time, the Player's Indicator uses a different colour for each opponent. The arrow points to the Superstar you are currently attacking and is the same colour as his indicator.

SEASON MODE

Compete in a full WF season against the best Superstars in sports-entertainment. You can play through a season by yourself, or you can choose to play Multi-Player season mode with up to three of your friends.

- *Continue – Load a previously saved season from a MEMORY CARD. See page 27 for more information.*
- *New Game – Start a new WF Season from the beginning.*
- *Save & Exit – Quit Season mode and return to the Main Menu.*



NEW GAME

After selecting NEW GAME from the Season mode menu, you will be able to choose how many people (1 to 4) will begin the season. Choose ALL COM if you want the computer to simulate all the matches.



SEASON MENU

While viewing the Season Menu, you can continue to the next week's event or can view the current rankings and titleholders for each belt.

- *Match – Advance to next week's event.*
- *Enter – Enter up to three more players into Season mode for a multi-player season.*
- *Status – View details about each Superstar's title quest.*
- *Belt Records – Records for each belt in the season are displayed.*

- *Rankings – Remove a Superstar from the title race completely or add as many competitors for a title as you want. See page 26.*
- *Save & Exit – Save your season to a MEMORY CARD, then quit and return to the Main Menu. See page 27 for details.*

MATCH MENU

Select MATCH from the Season Menu to advance to the next week's event. The card will scroll by, showing all the matches for the event. Choose an option from the right side of the screen:



- *List – View the list of matches.*
- *Next Match – View options for the next match on the card.*
- *Match – Head to the ring to watch the full match.*
- *Skip – Skip the match to advance to the next one.*

STATUS MENU

Select STATUS from the Season Menu to view information on each Superstar. Press the Directional Buttons ↑/↓ to highlight a Superstar, then press the X Button to select. You will be able to see if a Superstar holds a belt or is a contender for a title. If a Superstar is not high in the rankings, no information will be available.



CREATE MODE

Use the Create mode features to fully customise every aspect of WWF *SmackDown!™* 2. From building your own Pay-Per-View card to generating a new group of Superstars and Managers, everything is under your control.

CREATE A PAY-PER-VIEW

Before creating a card for your pay-per-view, you can see a list of the highest Audience Rankings ever. The better your matches, the higher the Audience Rankings will be. Select CREATE A PPV to begin, or select SAVE & EXIT to return to the Main Menu.



Audience Ranking

- *PPV – This lists the greatest pay-per-view events in order of popularity.*
- *Matches – A list of the Top 10 greatest matches are listed in order.*

Create A PPV

When you choose CREATE A PPV, a list of 8 matches will scroll down, stopping on the first match. Use the options on the right to build the 8-match pay-per-view event:



- *Name – Give the pay-per-view event a name.*

- *Make Matches – Press ↑/↓ to choose a match to change, then press the X Button to create the match. Build each match as if you're in Exhibition mode. Select a match style and the competing Superstars, then press the X Button to return to the CREATE A PPV Menu. Repeat the process until all 8 matches are customized.*
- *Decision – Begin the pay-per-view action from the first match. Two Decision options become available:*
- *List – Press the X Button to begin scrolling through the pay-per-view list of matches.*
- *Next Match – Scroll back to the next pay-per-view match. From here, you can select MATCH to head to the ring, or SKIP to let the CPU decide the outcome of the match.*
- *Exit – Quit the mode and return to the CREATE A PPV Menu.*

CREATE A SUPERSTAR

The CREATE A SUPERSTAR mode has been completely updated, you won't know where to begin! Choose EDIT to change a created Superstar's features, moves and personality traits. You can remove a created Superstar from a MEMORY CARD by selecting DELETE. Choose NEW to build a new Superstar from head to toe and press the X button. Select DECISION to begin.

Base Model

Choose from the male Type A or the female Type B to begin.



Appearance

Press the L1, R1, L2 and R2 Buttons to view your jobber from different angles. You can edit features for the Head, Upper Body, Lower Body, Skin Colours and overall Figure of the jobber.



Profile

Press the Directional Buttons to highlight a letter or number and press the X Button. Choose the Symbol Icon at the bottom of the page to view numbers and symbols. The ABC option at the bottom will allow you to select more letters. Choose DECISION when you have entered the jobber's name.



- *Gender – After giving your jobber a name, decide whether your jobber is a Male or a Female.*
- *Entrance Music – Select music the Superstar-to-be will enter the ring with.*
- *Enter Comments Yes – Decide what the jobber will say when replying "Yes" to a question in Season mode.*

Personality

- *Classification – Determine whether the jobber will be a Heavyweight or Light-Heavyweight contender.*
- *Character – Choose five Superstars to align with. This helps build the jobber's character. Is he a good guy or a heel?*

Ability

You begin with over 100 points to assign to different ability techniques. The more points an ability contains, the better moves you can perform within that category. Choose from POWERFUL, SPEEDY, TECHNICAL and ROUGH NECK. Choose AUTO SETTING, then a technique, for the CPU to give you a balanced attack, weighted towards the chosen technique.



Moves

Finally, assign every move to perform in and out of the ring. The kinds of moves you will be able to choose from are determined in the ABILITY section. Without Ability Traits, you will not have any powerful moves to choose from.



- *Select a category of moves from the list.*
- *Press the Directional Buttons to highlight a move.*
- *Press the X Button to add that move to your arsenal.*

Logic

Choose from the six categories to determine the primary and secondary instincts for the created Superstar. LOGIC 1 is the primary instinct.

CREATE A TAUNT

As with the CREATE A SUPERSTAR feature, press the Directional Buttons to highlight an option and press the X Button to confirm.

Base

Choose BASE from the options on the right to choose from the basic taunts. You can customise these later on. BASE 1 is the first part of the taunt and BASE 2 is the second part. These will join together to complete the taunt.



Modify

Now you can alter the taunts with the MODIFY option. The basic animation will remain for BASE 1 and BASE 2, but you can now change it slightly by using the categories on the right. A green character in the window shows the taunt.

CREATE A STABLE

Most of the Superstars in the WF align themselves with groups of other people who share a common dream or personality. Currently, there are 11 Stables, or groups of Superstars. You can alter these, or can create up to nine more Stables yourself!

- *Stables – Select STABLES and scroll through the groups by pressing the Directional Buttons.*
  - *New – Create a new Stable using the options on the right side of the screen.*
  - *Name – Give the Stable a name.*
  - *Members – Find the four Superstars for your new Stable.*
  - *Entrance – Determine the entrance taunts and TitanTron™ movies for your Stable.*
- *Edit – If your favourite group has split up, choose EDIT and then choose the Stable. Here you can add and remove Superstars from existing groups. Select BREAK UP to delete the group completely.*

RANKINGS

Check out the Top 5 contenders for each belt, as they're ranked in your current season. Choose an option from the right side of the screen and press the X Button.

TITLES

View the rankings for each available belt in WF *SmackDown!™ 2*. Press the Directional Buttons ←/→ to toggle between the WF title, Tag Team, Intercontinental, European, Hardcore, Light-Heavyweight and Women's titles. Press either the X or ▲ Button when done.



RE-ENTER

Alter the contenders for each title. All categories are represented, with an extra category called OTHER to hold the Superstars who are out of contention.

To move a Superstar from one title to another:



1. *Press the Directional Buttons ←/→ to find a title, then ↑/↓ to highlight a Superstar you would like to move.*
2. *Press the X Button to move the Superstar's name to the bottom of the screen (beneath the rankings).*
3. *Now press ←/→ to find the Superstar's new category. Select the OTHER category to remove him or her from the rankings completely.*
4. *Press the X Button to place him or her in the new title race.*
5. *Press the Directional Buttons ↑/↓ to view Superstars below the Top 5.*

Note: Use the OTHER category to remove a contending Superstar from any title race. To have a Superstar join a title quest, move him or her from OTHER into the proper group.

SAVING AND LOADING

Before turning on WF *SmackDown!™ 2*, make sure a MEMORY CARD is inserted into MEMORY CARD slot 1.

SAVING

- *Select OPTIONS from the Main Menu.*
- *Choose SYSTEM DATA from the Options Menu.*
- *Finally, select SAVE and press the X Button to save any updated information to your MEMORY CARD.*



While creating a Superstar, you will be able to save any of your changes. Be sure to select SAVE & EXIT in order to save the changes to the MEMORY CARD.

LOADING

- *Select OPTIONS from the Main Menu.*
- *Choose SYSTEM DATA from the Options Menu.*
- *Select LOAD and press the X Button to load all of your previously saved information from a MEMORY CARD.*



THQ WARRANTY

THQ International warrants to the original purchaser of this THQ International product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This THQ International software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind resulting from use of this program. THQ International agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any THQ International product, postage paid, with proof of purchase, at its Customer Service centre. Replacement of this Game Disc, free of charge to the original purchaser is the full extent of our liability.

Please mail to THQ International, Dukes Court, Duke Street, Woking, Surrey, GU21 5BH.

Please allow 28 days from dispatch for return of your Game Disc.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the THQ International product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING OR OBLIGATE THQ INTERNATIONAL. ANY IMPLIED WARRANTIES OF APPLICABILITY TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL THQ INTERNATIONAL BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS THQ INTERNATIONAL PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS.

This computer program and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without express written permission of THQ International.

THQ Helpline

09067 53 50 65

FOR GAME TIPS ON THIS PRODUCT

*PLEASE NOTE CALL CHARGES DETAILED BELOW

www.smackdown2.co.uk

THQ International Ltd. Dukes Court, Duke Street, Woking, Surrey GU21 5BH UK.

*Calls cost 75p per minute at all times.

(Callers must have parental permission or the permission of the bill payer before dialling. Likely duration 3 minutes.)

Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poichè potrebbe danneggiarsi. • Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation® in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation®. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®. • Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. • Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

• Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte o dell'intero gioco e l'utilizzo non autorizzato di marchi registrati costituiscono un reato punibile dalla legge. La PIRATERIA lede sia i consumatori che i legittimi sviluppatori, editori e dettaglianti. Se sospettate che questo gioco sia stato copiato illegalmente o venite a conoscenza di informazioni riguardanti copie illegali di un prodotto, chiamate il numero del servizio clienti indicato sul retro di questo manuale.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale

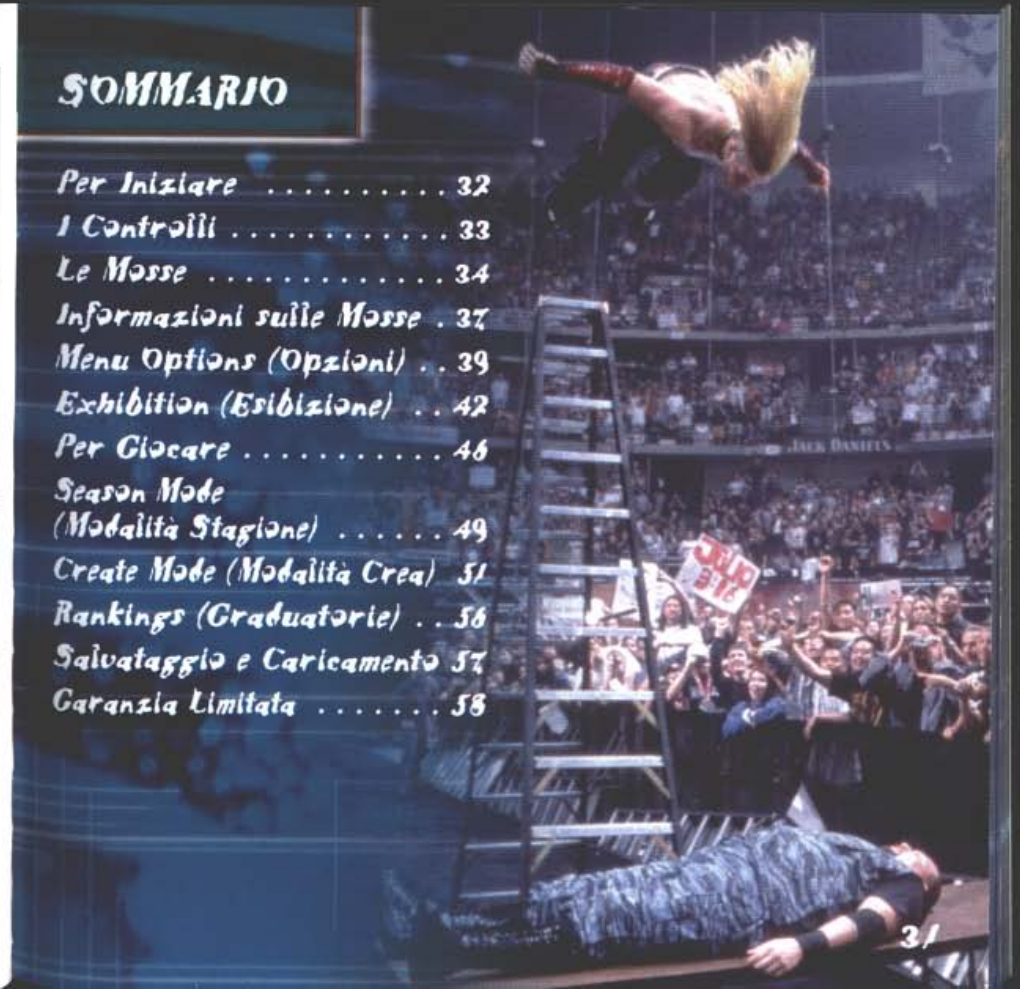
© 2000 THQ. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by THQ. Developed by Yukes.

1 or 2 Player | Memory Card 3 blocks | Multi Tap Adaptable 1~4 Players | Vibration Function Compatible

SLES-03251

SOMMARIO

Per Iniziare 32
I Controlli 33
Le Mosse 34
Informazioni sulle Mosse . 37
Menu Options (Opzioni) . . 39
Exhibition (Esibizione) . . 42
Per Giocare 46
Season Mode (Modalità Stagione) 49
Create Mode (Modalità Crea) 51
Rankings (Graduatorie) . . 56
Salvataggio e Caricamento 57
Garanzia Limitata 58



PER INIZIARE

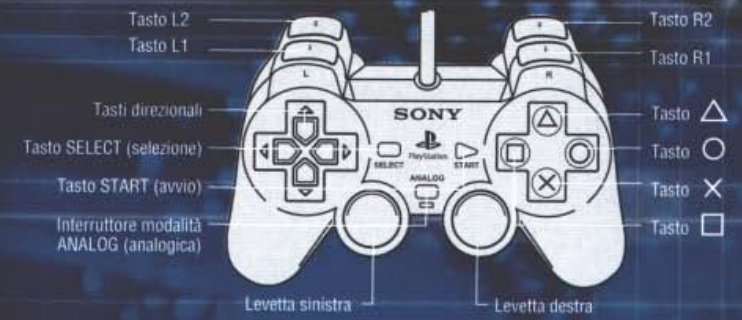


Allestisci la tua PlayStation® seguendo le indicazioni presenti sul suo Manuale d'Istruzioni. Assicurati che la console sia spenta prima di inserire o rimuovere un disco. Inserisci il disco di *SmackDown!™ 2* e chiudi il coperchio. Collega un controller e accendi la PlayStation®. Ti raccomandiamo di non inserire o rimuovere le periferiche quando la console è accesa. Prima di cominciare a giocare, assicurati di avere abbastanza blocchi di memoria liberi nella MEMORY CARD. Per saltare il video d'apertura premi START. Dopo la fine del video verrà visualizzata la Schermata dei Titoli. Premi START per accedere al Menu Principale.

MEMORY CARDS

Per salvare impostazioni e dati di gioco inserisci una MEMORY CARD (Scheda di Memoria) nell'Ingresso MEMORY CARD (Scheda di Memoria) 1 della PlayStation® prima di iniziare a giocare. Puoi caricare partite precedentemente salvate dalla stessa MEMORY CARD (Scheda di Memoria) oppure da una MEMORY CARD (Scheda di Memoria) che contenga dati riguardanti *SmackDown!™ 2*. Fai riferimento a pagina 57 per ulteriori informazioni sul salvataggio e il caricamento delle partite.

I CONTROLLI



MULTI TAP

Usando un Multi Tap fino a quattro giocatori possono sfidarsi contemporaneamente. Assicurati che un Controller sia connesso all'Ingresso Controller 1-A della console prima di accenderla. Puoi usare il Multi Tap per incontri nei quali salgano sul ring più di due Superstar contemporaneamente.

Nota: Quando utilizzi un Multi-Tap deve esserci almeno un controller connesso all'Ingresso Controller 1-A o Ingresso Controller 2-A.

Ordine: giocatore 1 - Ingresso Controller 1-A, giocatore 2 - Ingresso Controller 1-B, giocatore 3 - Ingresso Controller 1-C, etc.

LE MOSSE

AZIONE	COMBINAZIONE
CONTROLLI GENERALI	
Gioco in Pausa	START
Muovi la Superstar	Tasti direzionali
Attacchi Diretti	Tasto X
Prese	Tasti direzionali + Tasto ●
Irish Whip	Tasto ●
Contrattacco/Reazione	Tasto ■
Corsa	Tasto ▲
Prendi/Lascia Arma	Tasto R1
Sistema Tavola o Cassa	Tasto R1
Colpi di Grazia	Tasto L1
Sali sull'angolo	Tasti direzionali + Tasto ▲
Sali scala	Tasti direzionali + Tasto ▲
Afferra cintura dalla scala	Tasto ●
Sali all'esterno del ring	Tasti direzionali + Tasto R1
Scivola dentro il ring	Tasto ▲
Chiama il Partner	Tasto R1
Schiena l'avversario	↓ + Tasto ●

AZIONE	COMBINAZIONE
AVVERSARIO AL TAPPETO	
Alza l'avversario – Di fronte	Tasto ●
Alza l'avversario – Da dietro	Tasto ● + Tasto ●
Schiena l'avversario	↓ + Tasto ●
Prese alte e basse al corpo	↑, → or ← + Tasto ●
ATTACCHI CON LE CORDE	
Lancia oltre/verso le corde	Tasto X
Tuffo verso le corde	Tasto direzionale + Tasto R1
Salta oltre le corde	Tasto direzionale + Tasto ▲
ATTACCO DALLE CORDE	
Avversario al tappeto o in piedi	
Attacco Aereo	Tasto X ↑, ↓, → or ← + Tasto X

AZIONE	COMBINAZIONE
MOSSE DALL'ANGOLO	
Di fronte o da dietro l'avversario	
Mosse dall'angolo	↑, ↓, → o ← + tasto ●
Avversario nell'angolo in basso	
Mosse dall'angolo	tasto ●
	↑, ↓, → o ← + tasto ●
ATTACCHI IN CORSA	
Di fronte o da dietro l'avversario	
Mosse in corsa	tasto ▲ + tasto ●
	↑, ↓, → o ← + tasto ●
CONTRATTACCHI - AVVERSARIO IN CORSA	
Contrattacchi	tasto ●
	↑, ↓, → o ← + tasto ●
TAG MATCH (MATCH IN COPPIA)	
Chiama Partner sul ring	
Mosse in coppia (avversario all'angolo)	↑, ↓, → o ← + tasto ●
CONTROLLI SPECIALI ARBITRO	
Conteggio	tasto L2 (premi ad ogni secondo)
Provocazioni speciali arbitro	Tasto direzionale + tasto L2

INFORMAZIONI SULLE MOSSE

WF SmackDown!™ 2 simula tutta l'azione del ring e la violenza del backstage della WF. Per eseguire le mosse delle tue Superstar preferite fai riferimento alla sezione "Le Mosse" e leggi le seguenti informazioni.

MOSSE NORMALI

Così come nella WF ogni Superstar dispone di un vasto campionario di mosse, adeguate ad ogni situazione.



Nonostante ogni Superstar disponga di liste differenti di mosse i comandi rimangono gli stessi. Per esempio, la combinazione ↑ + ● può essere un Fisherman's Suplex per una Superstar e una Presa Sleeper per un'altra.

MOSSE IN COPPIA

In alcune occasioni due Superstar che combattono insieme possono eseguire delle mosse in coppia, così potenti da mettere fine ad una carriera. Sia che tu stia cercando di eseguire un Dudley 3D Deathdrop, o un Top Rope Bulldog, assicurati di portarli a compimento.

Per completare una mossa in coppia segui le seguenti indicazioni:

1. *Manda l'avversario verso l'angolo del tuo compagno di squadra.*
2. *Premi ↑, ↓, ← o → + ●.*
3. *Il tuo partner entrerà nel ring ed eseguirà la mossa con te.*
4. *Il tuo partner è ora la Superstar legalmente sul ring.*

Nota: Le mosse in coppia sono disponibili solo in modalità Tag Team e One on Tag Team.

COLPI DI GRAZIA



Durante il combattimento il misuratore WF *SmackDown!™ 2* della tua Superstar continuerà a riempirsi. Quando sarà completamente pieno una delle caselle vuote sulla destra si attiverà. Per ogni casella attiva sarai in grado di eseguire un Colpo di Grazia.

Assicurati di avere almeno una casella per i Colpi di grazia attiva. Quando sei pronto ad eseguire l'attacco la parola "SmackDown!™" comparirà sopra il misuratore – premi il tasto L1 per eseguire il Colpo.

Devi conoscere ogni specifica situazione necessaria per l'esecuzione dei Colpi di Grazia di una Superstar. Per esempio, il People's Elbow verrà eseguito se l'avversario è al tappeto – avvicinati quindi alla sua testa e premi il tasto L1. Al contrario, per eseguire il Pedigree, l'avversario dovrà essere in piedi – premi anche in questo caso il tasto L1.

Misuratore SmackDown!™



People's Elbow

Caselle Colpo di Grazia



Pedigree

MENU OPZIONI

Qui puoi modificare le impostazioni di gioco di WF *SmackDown!™ 2*. Per prima cosa seleziona una serie di regole utilizzando i tasti direzionali ↑/↓, quindi premi il tasto X per confermare la selezione. Queste opzioni possono essere modificate anche dal Menu Pre-Partita.

RULES 1 (REGOLE 1)



Queste sono le regole primarie. Seleziona un'opzione utilizzando i tasti direzionali ↑/↓. Premi il tasto X per confermare la selezione, quindi ↑/↓ per modificarla. Premi di nuovo il tasto X per confermare la modifica dell'opzione.

- *KO – Attiva l'opzione che permette la vittoria per KO.*
- *Give Up (Abbandono) – Attiva l'opzione che permette la vittoria per abbandono.*
- *Rope Break (Break corde) – Quando attiva: puoi sfuggire ad un tentativo di schienata o ad una presa che costringa all'abbandono toccando le corde. Quando non attiva: l'arbitro non interromperà una presa o una schienata in caso di tocco delle corde.*
- *Ring Out (Fuori dal ring) – Attiva/Disattiva. Stabilisce se una Superstar può abbandonare il ring.*
- *Ring Out Count (Conteggio fuori dal ring) – Stabilisce se un lottatore può essere contato se si trova fuori dal ring e se può andare ovunque senza essere squalificato.*
- *Entrances (Entrate) – Attiva/Disattiva i video delle entrate.*
- *Default (Preimpostati) – Riporta tutte le opzioni delle Rules 1 alle impostazioni originali.*
- *Decision (OK) – Conferma le impostazioni e torna al Menu Opzioni.*

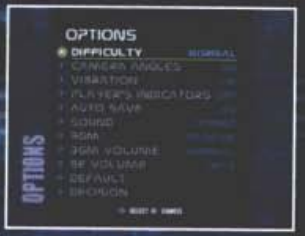
RULES 2 (REGOLE 2)

Queste sono le regole e le impostazioni secondarie degli incontri. Seleziona un'opzione e premi il tasto X per confermare la selezione. Premi i tasti direzionali ↑/↓ per modificare l'opzione, quindi premi di nuovo X per confermarla.



- *Interference (Interferenza) – Stabilisce se è permesso o meno ai personaggi di entrare temporaneamente sul ring. Seleziona RANDOM per lasciar decidere alla CPU ad ogni incontro.*
- *Match Length (Durata Incontro) – Modifica il tempo limite, scegliendo tra 10, 15, 20, o 30 minuti, oppure seleziona NO LIMIT (NESSUN LIMITE).*
- *Charge Speed (Velocità Carica) – Scegli tra NORMAL (NORMALE), FAST (VELOCE), e FASTEST (MASSIMA). Maggiore è la velocità di carica, più rapidamente il misuratore SmackDown!™ Si riempirà, permettendoti di eseguire un Colpo di Grazia più velocemente del normale.*
- *Arenas (Arene) – Determina l'Arena o l'area di Backstage nella quale avrà luogo lo scontro.*
- *Mats (Tappeti) – Decidi su quale ring far svolgere l'incontro.*
- *Default (Preimpostati) – Riporta tutte le opzioni delle Rules 2 alle loro impostazioni originali.*
- *Decision (OK) – Conferma le impostazioni e torna al Menu Opzioni.*

OPTIONS (OPZIONI)



Oltre alle impostazioni riguardanti la Difficoltà e le Vibrazioni, nel Menu Opzioni è possibile modificare le seguenti opzioni.

- *Camera Angles (Angolazioni Camera) – Attiva l'opzione per utilizzare delle camere sistemate con angolazioni in stile televisivo.*
- *Players' Indicators (Indicatori Giocatore) – Un'icona di differente colore verrà visualizzata sotto ogni Superstar. Fai riferimento a pagina 48 per ulteriori informazioni.*
- *Auto Save (Salvataggio Automatico) – Attiva l'opzione che permette il salvataggio automatico dopo un incontro della Stagione.*
- *Sound (Sonoro) – Scegli STEREO se utilizzi due o più altoparlanti.*
- *BGM (Musica) – Scegli la musica che preferisci.*
- *BGM Volume/SE Volume (Volume Musica/Effetti Sonori) – Modifica i volumi della musica e degli effetti sonori.*

SYSTEM DATA (DATI DI SISTEMA)



Salva (Save), Carica (Load) e Copia (Copy) i dati riguardanti la modalità Stagione (Season), le Provocazioni, e le Superstar create. Per informazioni su Salvataggio e Caricamento fai riferimento a pagina 57.

- *Copy Created Superstar (Copia Superstar creata) – Seleziona questa opzione per copiare la Superstar creata da una MEMORY CARD (Scheda di Memoria) ad un'altra.*
- *Copy Created Taunt (Copia Provocazione creata) – Seleziona questa opzione per copiare le Provocazioni create da una MEMORY CARD (Scheda di Memoria) ad un'altra.*

SAVE & EXIT (SALVA & ESCI)

Seleziona Exit (Esci) e premi il tasto X per tornare al Menu Principale.

EXHIBITION (ESIBIZIONE)

L'Esibizione è il modo più veloce per saltare sul ring e permette di combattere un incontro con qualsiasi Superstar disponibile e con impostazioni a piacimento. Scegli tra le seguenti modalità di gioco:

SINGLE (SINGOLO)

Combatti contro un avversario controllato dalla CPU o contro un amico. Seleziona WITH MANAGER (CON MANAGER) per permettere ad un secondo di entrare nel ring con ogni Superstar.



TAG (IN COPPIA)

Scegli NORMAL TAG TEAM per far scontrare due squadre, con un solo combattente per squadra sul ring alla volta. Scegli TORNADO TAG per permettere libero accesso sul ring ad ogni componente delle squadre.



HARDCORE

Pensi di poter ricevere una sedia in testa e riuscire comunque a vincere un incontro? Ogni incontro Hardcore e una rissa senza regole e nella quale è permesso l'uso di armi.

ANYWHERE FALL

Qui non troverai nient'altro che risse da backstage! Scegli un MATCH STYLE (TIPO DI INCONTRO), quindi accedi alla più grande serie di aree di backstage mai apparse su PlayStation®. Per passare ad un'altra area avvicinati ad una porta vicina ad una freccia rossa a terra. Aspetta che la freccia diventi blu, quindi imbocca la porta.

HANDICAP

Se gli Incontri uno contro uno non sono abbastanza brutali per te prova ad affrontare un incontro con Handicap contro due o tre avversari. Elimina uno degli avversari per vincere l'incontro.

KING OF THE RING®

Fatti strada nel torneo per diventare il campione. Scegli SINGLE TOURNAMENT per un normale torneo King of the Ring®, oppure SPECIAL TOURNAMENT per disputare incontri con impostazioni speciali. Per esempio, un incontro potrebbe essere un Cage match mentre il successivo potrebbe essere un Table match.

Nella schermata degli incontri premi i tasti direzionali ←/→ per scegliere tra MATCH (INCONTRO), SKIP (SALTA), o EXIT (ESCI).

- *Match (Incontro) – Combatti l'incontro.*
- *Skip (Salta) – Salta l'incontro, permettendo alla CPU di deciderne l'esito.*
- *Exit (Esci) – Esci dal gioco e ritorna al Menu Esibizione.*

ROYAL RUMBLE®

La modalità Royal Rumble®ti permette di salire sul ring e affrontare le più potenti Superstar della storia. Non è possibile vincere o perdere per KO o per schienata. L'unico modo per perdere è quello di essere lanciato fuori dal ring. L'unico modo per vincere è essere l'ultimo rimasto sul ring.

SURVIVOR (SOPRAVVIVENZA)

La modalità Survivor combina l'impostazione priva di regole degli incontri Hardcore con la presenza di più avversari. Scegli Triple Threat (tre avversari), Fatal Four-Way Dance (quattro Superstar) o Battle Royal® e sconfiggili tutti per KO o schienandoli, in modo da rimanere l'unico superstite!

SPECIAL

Cimentati in uno qualsiasi degli incontri speciali che avresti sempre desiderato vedere! Scegli dalla lista di incontri usando i tasti direzionali ↑/↓ e quindi premi il tasto X.

- *TLC – Un incontro a base di tavoli, scale e sedie, con un funzionamento simile all'incontro Ladder ed una sola eccezione – è possibile utilizzare sedie e tavoli a proprio piacimento!*
- *Casket (Cassa da morto) – Spedisci il tuo avversario nella cassa da morto – e assicurati che si chiuda – per ottenere il KO.*
- *Cage (Gabbia) – Dalla gabbia non si scappa! Lo scopo, in questo caso, è quello di raggiungere per primo la sommità della gabbia. Se il tuo avversario sta salendo in cima scuoti la gabbia per spedirlo al tappeto. Quando è troppo stanco per continuare a combattere sali sulla gabbia e conquista la vittoria!*
- *Hell in a Cell (Inferno in Cella) – L'Hell In A Cell prevede che la gabbia disponga di un tetto, eliminando la necessità di salire esternamente ad essa! Ora puoi salire IN CIMA alla gabbia e lanciarti sul tuo avversario, in modo da procurargli il doppio del danno.*
- *I Quit (Abbandono) – L'unico modo per vincere è costringere il proprio avversario all'abbandono! Costringilo ad arrendersi, quindi trova un microfono e mettiglielo davanti al muso. Se non è in grado di continuare abbandonerà, facendoti conquistare la vittoria!*

- *Iron Man (Uomo d'Acciaio) – Schiena il tuo avversario più volte possibile. La Superstar con il numero maggiore di punti alla fine del tempo limite vince.*
- *Ladder (Scala) – Metti una scala al centro del ring, salici sopra e afferra la cintura (sospesa a mezz'aria) per vincere. Ma prima di tutto cerca di rendere innocuo il tuo avversario, altrimenti potrebbe scaraventarti a terra mentre sali la scala.*
- *Special Referee (Arbitro Speciale) – Trasforma la tua Superstar in un arbitro speciale per un incontro. Non ti piace uno dei lottatori? Contalo più velocemente mentre è schienato o fuori dal ring.*
- *Table (Tavolo) – La vittoria sarà tua se riuscirai a mettere KO il tuo avversario. Ma un KO tradizionale non è sufficiente. Piazzalo su di un tavolo e poi colpiscilo con tanta forza da spaccare anche il tavolo. Per finirlo prova a salire sull'angolo!*
- *Slobberknocker (Eliminatore) – Il tuo obiettivo è quello di eliminare quanti più nemici possibile, schienandoli o mettendoli KO. Il tranello – devi farlo prima del termine del tempo o prima di essere eliminato!*

PER GIOCARE

Per iniziare velocemente una partita scegli una modalità di gioco dal Menu Esibizione. A questo punto sarai in grado di modificare a tuo piacimento le impostazioni di gioco prima di salire sul ring.

MATCH STYLE (TIPO DI INCONTRO)

Dopo aver selezionato una modalità di gioco seleziona un tipo di incontro:



- Single (Singolo) – Un incontro uno contro uno.
- Normal Tag – Due Tag Team (squadre da 2) combattono l'una contro l'altra.
- Tornado Tag – I componenti dei Tag Team possono entrare nel ring in qualsiasi momento.
- One on Two (Uno contro Due) – Un incontro con Handicap.
- One on Tag (Uno contro un Tag Team) – Un incontro simile al precedente, con l'eccezione che sul ring può salire solo un componente del Tag Team alla volta.
- One on Three (Uno contro Tre) – Un incontro con Handicap, ancora più difficile.
- Triple Threat – Tre Superstar combattono l'una contro l'altra.
- Fatal Four-Way – Quattro Superstar combattono l'una contro l'altra nel tentativo di far uscire per primi un avversario.
- Special Referee (Arbitro Speciale) – Due Superstar combattono in un incontro singolo, con un piccolo particolare – l'arbitro dell'incontro è una terza Superstar. Puoi scegliere se controllare o meno l'arbitro.
- Time Limit Title (Titolo con Tempo Limite) – Quattro Superstar combattono l'una contro l'altra – e contro il tempo – per la conquista della cintura!
- Battle Royal – Simile ad una Royal Rumble® ma, in questo caso, è possibile stabilire il numero di Superstar e non c'è conteggio.

SELEZIONE CONTROLLI

Ora seleziona quanti giocatori controlleranno le Superstar.



- 1P, 2P – Rappresentano i personaggi controllati dai giocatori, a seconda di quanti controller siano collegati alla PlayStation®.
- 3P, 4P – Rappresentano i personaggi controllati dagli altri giocatori quando un Multi Tap è collegato all'Ingresso Controller 1 della PlayStation®.
- COM – Segnala un personaggio controllato dalla CPU.

Nota: Per controllare ambedue le Superstar in un incontro Tag Team seleziona l'opzione 1P-1P. Seleziona invece l'opzione 1P-COM per lasciare alla CPU il controllo del tuo compagno di squadra.

SELEZIONE SUPERSTAR

Scegli tutte le Superstar che prenderanno parte all'incontro. Quando scegli una squadra o una Superstar per un incontro con Handicap assicurati di verificare gli abbinamenti con gli indicatori 1P, 2P, 3P, 4P, o COM.



- *Superstar – Usa i tasti direzionali ↑/↓ per selezionare una Superstar, quindi premi il tasto X per confermare la scelta.*
- *Start Meter (Situazione iniziale Misuratore) – Usa ←/→ per scegliere quante caselle per i Colpi di Grazia saranno attive all'inizio di un incontro.*
- *Max Meter (Limite massimo Misuratore – Usa ←/→ per stabilire il numero massimo di caselle per i Colpi di Grazia che una Superstar potrà attivare durante un incontro.*



SCHERMATA DI GIOCO

- *Misuratore SmackDown!™ – Visualizza il numero di Colpi di Grazia che il giocatore è in grado di eseguire. Ogni volta che attacchi l'avversario il misuratore si riempie. Raggiunto il livello massimo sarai in grado di eseguire un Colpo di Grazia.*
- *Durata Incontro – Il cronometro in alto mostra il tempo trascorso. Tienilo d'occhio se hai impostato un tempo limite particolarmente breve.*
- *Indicatore Giocatore – L'indicatore segnala, con colori differenti, i combattenti presenti. La freccia indica la Superstar che stai attaccando in quel momento ed è dello stesso colore del suo indicatore.*

SEASON MODE (MODALITÀ STAGIONE)

Affronta un'intera stagione WF sfidando le migliori Superstar del momento. Puoi giocare da solo oppure scegliere Multi-Player e affrontare la stagione insieme ai tuoi amici, fino ad un massimo di quattro giocatori.



- *Continue (Continua) – Carica da una MEMORY CARD (Scheda di Memoria) una stagione salvata precedentemente. Fai riferimento a pagina 57 per ulteriori informazioni.*
- *New Game (Nuova Partita) – Inizia una nuova WF stagione dall'inizio.*
- *Save & Exit (Salva & Esci) – Esci dalla modalità Stagione e torna al Menu Principale.*

NEW GAME (NUOVA PARTITA)

Dopo aver selezionato NEW GAME nel menu della Modalità Stagione, potrai scegliere quanti giocatori prenderanno parte alla stagione (1 – 4). Scegli ALL COM se vuoi che la CPU simuli tutti gli incontri.



MENU STAGIONE

Dal Menu Stagione puoi accedere all'incontro della settimana successiva o vedere le classifiche attuali e i detentori di ogni cintura.

- Match (INCONTRO) – Accedi all'incontro della settimana successiva.
- Enter (Iscrivi) – Iscrivi fino a tre altri giocatori nella modalità Stagione.
- Status – Visualizza i dettagli riguardanti la carriera di ogni Superstar.
- Belt Records (Record Cintura) – Visualizza i record della stagione riguardanti ogni cintura.

- *Rankings (Graduatorie) – Elimina una Superstar dalla corsa per il titolo o aggiungi nuovi combattenti. Vedi pagina 56.*
- *Save & Exit (Salva & Esci) – Salva la tua stagione su una MEMORY CARD (Scheda di Memoria), quindi esci e torna al Menu Principale. Fai riferimento a pagina 57 per ulteriori dettagli.*

MENU MATCH



Seleziona MATCH dal Menu Stagione per accedere agli incontri della settimana successiva. La scheda scorrerà fino a mostrare tutti gli incontri. Scegli un'opzione tra quelle presenti sulla destra dello schermo:

- List (Lista) – Vedi la lista degli incontri.
- Next Match (Incontro Successivo) – Vedi le opzioni riguardanti l'incontro successivo sulla scheda.
- Match (Incontro) – Vai al ring per vedere l'intero incontro.
- Skip (Salta) – Salta l'incontro per proseguire con quello successivo.

MENU STATUS



Seleziona STATUS dal Menu Stagione per visualizzare le informazioni riguardanti le Superstar. Premi i tasti direzionali ↑/↓ per selezionare una Superstar, quindi premi il tasto X per confermare la selezione. Potrai vedere se una Superstar detiene la cintura o se è un contendente per il titolo. Se una Superstar non occupa una buona posizione nelle graduatorie non saranno presenti informazioni.

CREATE MODE (MODALITÀ CREA)

Usa la modalità Crea per modificare ogni aspetto di WF *SmackDown!™* 2. Dal creare la tua scheda Pay-Per-View, al generare un nuovo gruppo di Superstar e Manager™ tutto è sotto il tuo controllo.

CREATE A PAY-PER-VIEW (CREA UNA PAY-PER-VIEW)



Prima di creare una scheda Pay-Per-View puoi vedere una lista dei più alti Indici d'Ascolto di sempre. Migliore sarà il tuo incontro, maggiore sarà l'Ascolto. Seleziona CREATE A PPV per iniziare, o seleziona SAVE & EXIT (SALVA & ESCI) per tornare al Menu Principale.

Audience Ranking (Indici d'Ascolto)

- *PPV – Una lista dei principali eventi Pay-Per-View, in ordine di popolarità.*
- *Matches (Incontri) – Una lista dei 10 migliori incontri.*

Create a PPV (Crea una PPV)



Scegliendo CREATE A PPV verrà visualizzata una lista di 8 incontri, che si fermerà inizialmente sul primo. Usa le opzioni sulla destra per realizzare la selezione dei 8 incontri Pay-Per-View:

- Name (Nome) – Dai un nome all'avvenimento Pay-Per-View.

- *Make Matches (Crea Incontri) – Premi ↑/↓ per scegliere un incontro da modificare, quindi premi il tasto X per creare un incontro. Imposta ogni incontro come se ti trovassi in modalità Esibizione. Seleziona un tipo di incontro e le Superstar partecipanti, quindi premi il tasto X per tornare al menu CREATE A PPV. Ripeti il processo fino ad impostare a piacimento tutti gli incontri.*
- *Decision (OK) – Inizia l'avvenimento Pay-Per-View dal primo incontro. Saranno a questo punto disponibili due opzioni:*

– *List (Lista) – Premi il tasto X per iniziare a scorrere la lista degli incontri.*

– *Next Match (Incontro successivo) – Passa all'incontro Pay-Per-View successivo. Da qui potrai selezionare MATCH (INCONTRO) per puntare al ring, o SKIP (SALTA) per lasciare che la CPU decida l'esito dell'incontro.*

- *Exit (Esci) – Esci dalla modalità di gioco e torna al Menu CREATE A PPV (Crea una scheda Pay-Per-View).*

CREATE A SUPERSTAR (CREA UNA SUPERSTAR)

La modalità CREATE A SUPERSTAR è stata aggiornata in maniera così radicale che non saprai davvero da dove iniziare! Scegli EDIT (MODIFICA) per modificare le caratteristiche, le mosse e i tratti personali di una Superstar già creata. Selezionando DELETE (CANCELLA) potrai eliminare una Superstar dalla MEMORY CARD (Scheda di Memoria). Scegli invece NEW (NUOVA) per creare dal principio una Superstar e premi il tasto X. Seleziona DECISION per iniziare.

Base Model (Modello Base)

Per iniziare la creazione della tua Superstar scegli tra il Modello maschile A o il Modello femminile B.



Appearance (Aspetto)

Premi i tasti L1, R1, L2 e R2 per osservare il tuo lottatore da angolazioni differenti. Puoi modificare la testa, la parte superiore del corpo, la parte inferiore, il colore della pelle e la fisionomia generale del lottatore.



Profile (Profilo)

Usa i tasti direzionali per selezionare una lettera o un numero e poi il tasto X per confermare la scelta. Scegli l'Icona Simbolo in fondo alla pagina per visualizzare numeri e simboli. L'opzione ABC in fondo ti servirà invece per aggiungere nuove lettere. Scegli DECISION quando avrai terminato di inserire il nome del lottatore.



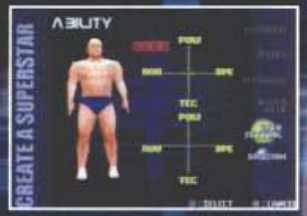
- *Gender (Sesso) – Dopo aver dato un nome al tuo lottatore decidi se debba essere un uomo o una donna.*
- *Entrance Music (Musica d'Entrata) – Seleziona la musica da eseguire per l'entrata della futura Superstar.*
- *Enter Comments Yes (Inserisci Commento al Sì) – Scegli cosa far dire al tuo lottatore quando rispondi "Yes" ad una domanda in modalità Stagione (Season).*

Personality (Personalità)

- *Classification (Categoria) – Determina la categoria di peso del lottatore, tra Heavyweight (Pesi Massimi) o Light-Heavyweight (Pesi Massimo-Leggeri).*
- *Character (Carattere) – Scegli 5 Superstar con le quali allinearti. In questo modo definirai il carattere del tuo lottatore – è un bravo ragazzo o un bastardo?*

Ability (Capacità)

All'inizio avrai a disposizione 100 punti, da assegnare alle differenti capacità del lottatore. Maggiore sarà il numero di punti di una capacità, migliori saranno le mosse riguardanti quella categoria. Scegli tra POWERFUL (POTENTE), SPEEDY (VELOCE), TECHNICAL (TECNICO), e ROUGH NECK (TEPPISTA). Scegli AUTO SETTING (IMPOSTAZIONE AUTOMATICA), quindi una tecnica per ottenere un attacco bilanciato, ma fondato soprattutto sulla tecnica prescelta.





Moves (Mosse)

Per finire assegna al lottatore le mosse da eseguire fuori e dentro il ring. Le mosse tra le quali potrai scegliere sono determinate dalla sezione ABILITY (CAPACITÀ). Senza queste impostazioni non avrai mosse potenti tra le quali scegliere.

- *Seleziona una categoria di mosse dalla lista.*
- *Premi i tasti direzionali per selezionare una mossa.*
- *Premi il tasto X per aggiungere la mossa selezionata al tuo arsenale.*

Logic (Logica)

Scegli fra le sei categorie disponibili per determinare l'istinto primario e secondario della Superstar creata. LOGIC 1 è l'istinto primario.

CREATE A TAUNT (CREA UNA PROVOCAZIONE)

Come nel caso delle altre opzioni di creazione usa i tasti direzionali per selezionare un'opzione e poi il tasto X per confermare la scelta.

Base

Seleziona BASE dalle opzioni sulla destra per scegliere tra le provocazioni di base. In seguito ti sarà possibile modificare questa scelta. BASE 1 è la prima parte della provocazione, mentre BASE 2 è la seconda. Tutte e due si uniranno per formare la provocazione completa.



Modify (Modifica)

A questo punto è possibile modificare la provocazione con l'opzione MODIFY. Le animazioni rimarranno fondamentalmente quelle stabilite con la scelta della BASE 1 e della BASE 2, ma sarà possibile alterarle leggermente sfruttando le categorie sulla destra. Un personaggio verde nella finestra mostra la provocazione ottenuta.

CREATE A STABLE (CREA UN GRUPPO)

La maggior parte delle Superstar della WWF si allinea con altre, formando gruppi virtuali di combattenti con in comune la personalità o uno stesso sogno. All'inizio sono disponibili 11 Stable (Gruppi). È possibile modificare questi gruppi oppure crearne di personali, fino ad un massimo di nove!

- *Stables (Gruppi) – Seleziona STABLES e scorri i gruppi disponibili usando i tasti direzionali.*
  - *New (Nuovo) – Crea un nuovo gruppo sfruttando le opzioni sulla destra dello schermo:*
  - *Name (Nome) – Dai un nome al gruppo.*
  - *Members (Membri) – Scegli le quattro Superstar che faranno parte del nuovo gruppo.*
  - *Entrance (Entrata) – Determina le provocazioni da eseguire all'entrata e i filmati TitanTron™ da abbinare al tuo gruppo.*
- *Edit (Modifica) – Se il tuo gruppo preferito si è diviso scegli EDIT e poi il gruppo. Potrai in questo modo aggiungere o eliminare le Superstar dai gruppi esistenti. Seleziona BREAK UP per cancellare completamente il gruppo.*

RANKINGS (GRADUATORIE)

Visualizza i 5 principali contendenti per ogni cintura, secondo le classifiche della stagione in corso. Scegli un'opzione dalla parte destra dello schermo e premi il tasto X.

TITLES (TITOLI)

Visualizza le classifiche per ogni cintura disponibile in WF *SmackDown!™* 2. Premi i tasti direzionali ←/→ per muoverti tra Titolo WF, Tag Team, Intercontinental (Intercontinentale), European (Europeo), Hardcore, Light-Heavyweight (Pesi Massimo-Leggeri), e Women's (Donne). Premi i tasti X o ▲ quando hai finito.



RE-ENTER (RE-ISCRIVI)

Modifica la lista dei contendenti ad ogni titolo. Saranno disponibili tutte le categorie, più una categoria extra (OTHER) alla quale assegnare le Superstar eliminate dalle corse al titolo.

Per spostare una Superstar da un titolo all'altro:

1. *Premi i tasti direzionali ←/→ per selezionare un titolo, quindi ↑/↓ per scegliere la Superstar che vuoi spostare.*
2. *Premi il tasto X per spostare il nome della Superstar sul fondo dello schermo (sotto le graduatorie).*
3. *Premi ora ←/→ per selezionare la nuova categoria della Superstar. Seleziona la categoria OTHER per eliminarla completamente dalle graduatorie.*
4. *Premi il tasto X per spostare la Superstar nel nuovo titolo.*
5. *Premi i tasti direzionali ↑/↓ per visualizzare le Superstar successive alle prime 5.*



Nota: Utilizza la categoria OTHER per eliminare una Superstar da tutte le corse per il titolo. Per riportarla in un titolo selezionala invece da OTHER e spostala nel gruppo prescelto.

SALVATAGGIO E CARICAMENTO

Prima di accendere la console con dentro il disco di WF *SmackDown!™ 2* assicurati che una MEMORY CARD (Scheda di Memoria) sia inserita nell'Ingresso MEMORY CARD (Scheda di Memoria) 1.

SALVATAGGIO

- *Seleziona OPTIONS (OPZIONI) dal Menu Principale.*
- *Scegli SYSTEM DATA (DATI DI SISTEMA) dal Menu Opzioni.*
- *Seleziona infine SAVE (SALVA) e premi il tasto X per salvare ogni informazione su MEMORY CARD (Scheda di Memoria).*

Con la funzione di AUTO SAVE (SALVATAGGIO AUTOMATICO) attivata ti sarà chiesto automaticamente di salvare i dati della tua stagione su MEMORY CARD (Scheda di Memoria).

Mentre crei una Superstar puoi salvare ogni cambiamento effettuato. Assicurati di selezionare SAVE & EXIT (SALVA & ESCI) per salvare i cambiamenti su MEMORY CARD (Scheda di Memoria).





CARICAMENTO

- *Seleziona OPTIONS (OPZIONI) dal Menu Principale.*
- *Scegli SYSTEM DATA (DATI DI SISTEMA) dal Menu Opzioni.*
- *Seleziona LOAD (CARICA) e premi il tasto X per caricare tutti i dati precedentemente salvati presenti sulla MEMORY CARD (Scheda di Memoria).*

GARANZIA LIMITATA

Per ulteriori informazioni si prega contattare 3D Planet S.p.A. allo
(+39.02) 4886711

Supporto Tecnico:
tech@3dplanet.it

Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. • Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de la totalidad o parte de este producto, y el uso no autorizado de estas marcas registradas pueden ser considerados delitos penales. La PIRATERÍA perjudica, no sólo a los consumidores, sino también a los creadores, editores y distribuidores. Si Vd. tiene la más mínima sospecha de que este juego es una copia ilegal, o posee cualquier otra información sobre juegos pirateados, póngase en contacto con el Servicio de Atención al Cliente más cercano llamando al teléfono que figura al dorso del presente manual.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.)

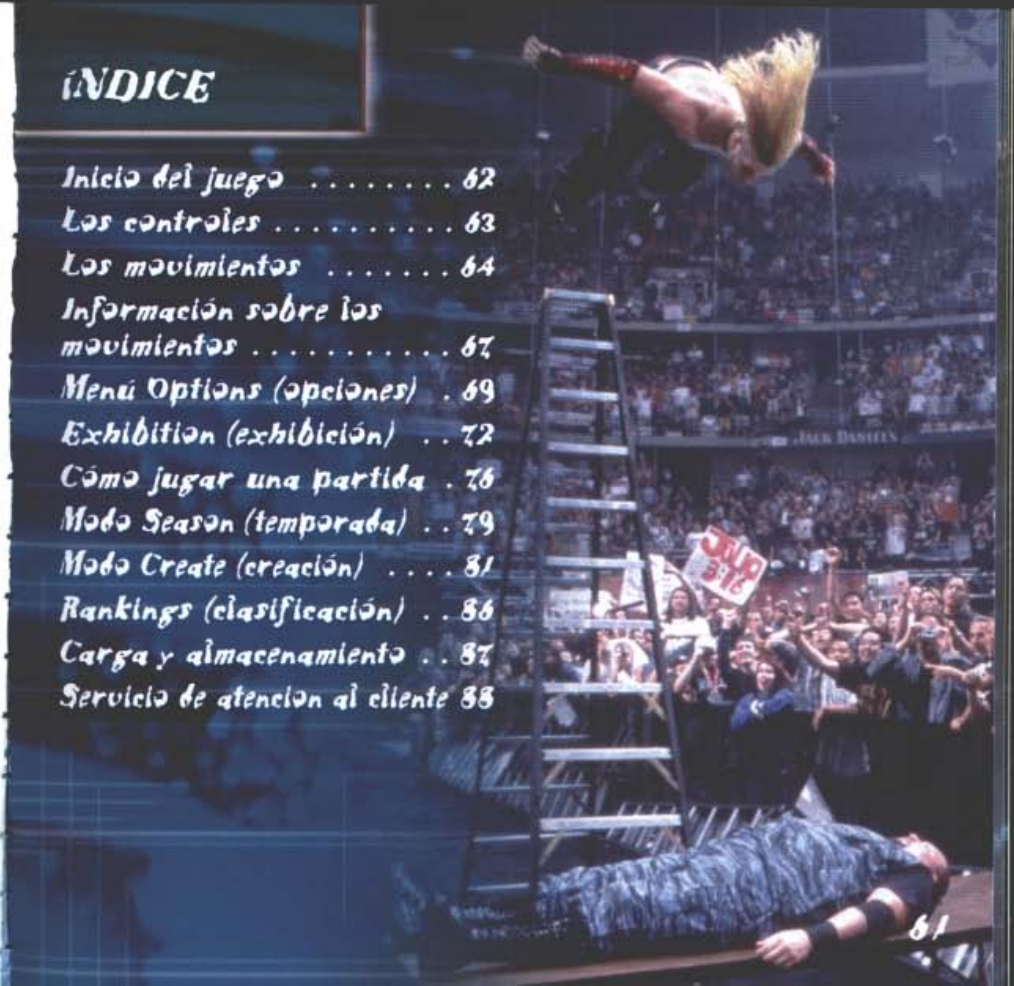
© 2000 THQ. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by THQ. Developed by Yukes.

1 or 2 Player | Memory Card 3 blocks | Multi Tap Adaptable 1~4 Players | Vibration Function Compatible

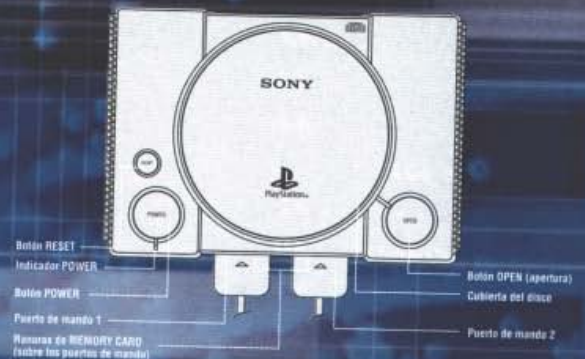
SLES-03251

ÍNDICE

Inicio del juego 62
Los controles 63
Los movimientos 64
Información sobre los movimientos 67
Menú Options (opciones) . 69
Exhibition (exhibición) . . 72
Cómo jugar una partida . 76
Modo Season (temporada) . . 79
Modo Create (creación) 81
Rankings (clasificación) . . 86
Carga y almacenamiento . . 87
Servicio de atención al cliente 88



INICIO DEL JUEGO

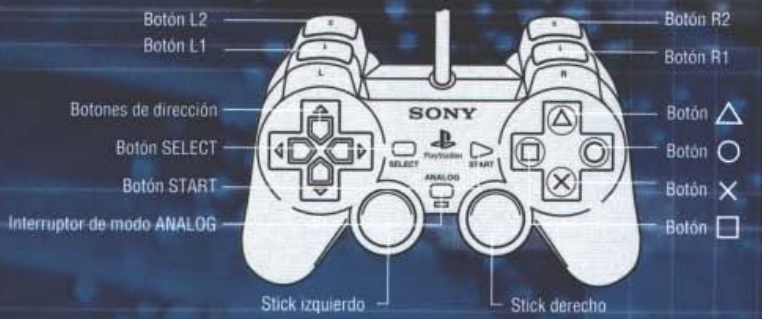


Configura la consola de juegos PlayStation® de acuerdo a los pasos descritos en el manual de instrucciones. Asegúrate de que la consola esté apagada antes de introducir o retirar un disco. Introduce el disco WF *SmackDown!™* 2 y cierra la cubierta del disco. Conecta un mando y enciende la consola de juegos PlayStation®. Se recomienda no conectar ni retirar periféricos una vez encendida la consola. Asegúrate de que tienes los bloques de MEMORY CARD suficientes antes de empezar a jugar. Para omitir el vídeo inicial, pulsa START. Cuando el vídeo termine, aparecerá la pantalla de título. Pulsa START para pasar al menú principal.

MEMORY CARDS

Para guardar la configuración del juego y los avances en la partida, introduce una MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) en la ranura de MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) 1 de la consola de juegos PlayStation® antes de empezar a jugar. Puedes cargar las partidas guardadas desde esa misma MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) o desde otra MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) que contenga partidas de WF *SmackDown!™* 2. Para obtener más información sobre cómo almacenar y cargar partidas, consulta la página 87.

LOS CONTROLES



MULTI TAP

Con el Multi Tap pueden competir hasta cuatro jugadores a la vez. Comprueba que haya un mando conectado al puerto de mando 1-A de la consola antes de encenderla. Se puede utilizar el Multi Tap en las partidas en las que intervengan más de dos superestrellas en el ring a la vez.

Nota: Al menos un mando debe estar conectado al puerto de mando 1-A o puerto de mando 2-A cuando se usa el Multi Tap.

Sucesión: jugador 1 - puerto de Mando 1-A, jugador 2 - puerto de Mando 1-B, jugador 3 - puerto de Mando 1-C, etc.

LOS MOVIMIENTOS

ACCIÓN	CONTROL
CONTROLES GENERALES	
Detener partida	START
Mover superestrella	Botón de dirección
Lanzar ataques	Botón X
Ataques de agarre	Botón de dirección + Botón ●
Látigo irlandés	Botón ●
Contrarrestar/Invertir	Botón ■
Correr	Botón ▲
Agarrar/soltar arma	Botón R1
Preparar mesa o ataúd	Botón R1
Movimientos finales	Botón L1
Subirse al poste	Botón de dirección + Botón ▲
Subir escalera	Botón de dirección + Botón ▲
Agarrar cinturón desde la escalera	Botón ●
Salirse fuera del ring	Botón de dirección + Botón R1
Deslizarse dentro del ring	Botón ▲
Sumar a un compañero al ataque	Botón R1
Inmovilizar adversario (boca arriba)	↓ + Botón ●

ACCIÓN	CONTROL
ADVERSARIO EN LA LONA	
Levantar adversario – de frente	Botón ●
Levantar adversario – detrás	Botón ● + Botón ●
Inmovilizar adversario	↓ + Botón ●
Sujetar tórax o abdomen	↑, → o ← + Botón ●
ATAQUES DE CUERDAS	
Golpear contra las cuerdas/ sobre ellas	Tasto X
Lanzarse a través de las cuerdas	Botón de dirección + Botón R1
Saltar sobre las cuerdas	Botón de dirección + Botón ▲
ATAQUES DESDE ENCIMA DE LAS CUERDAS	
Adversario sobre la lona o de pie	
Ataques por el aire	Botón X ↑, ↓, → o ← + Botón X

ACCIÓN	CONTROL
MOVIMIENTOS DE POSTE	
Encarando al adversario o detrás de él	
Movimientos del poste	↑, ↓, → o ← + botón ●
Adversario en parte baja del poste	
Movimientos del poste	botón ●
	↑, ↓, → o ← + botón ●
ATAQUES EN CARRERA	
Encarando al adversario o detrás de él	
Ataques en carrera	botón ▲ + botón ●
	↑, ↓, → o ← + botón ●
CONTRAATAQUES - ADVERSARIO A LA CARRERA	
Contraataques	botón ●
	↑, ↓, → o ← + botón ●
TAG MATCH (COMBATE EN EQUIPO)	
Hacer que el compañero entre en el ring	
Movimientos dobles en equipo (adversario en el poste)	↑, ↓, → o ← + botón ●
CONTROLES DEL ÁRBITRO ESPECIAL	
Cuenta	botón L2 (pulsar para cada conteo)
Burlas del árbitro especial	Botón de dirección + botón L2

INFORMACIÓN SOBRE LOS MOVIMIENTOS

WF *SmackDown!™ 2* simula toda la acción en el ring y las peleas entre bastidores de la WF. Para realizar las llaves y los movimientos de tus superestrellas favoritas, consulta la sección "LOS MOVIMIENTOS" y léete la información siguiente.

MOVIMIENTOS NORMALES



Al igual que en la WF, cada superestrella tiene una enorme cantidad de movimientos a su disposición para cada situación.

Aunque cada superestrella utiliza una lista diferente de movimientos, los comandos de los botones son los mismos. Por ejemplo, ↑ + ● podría ser un Fisherman's Suplex para una superestrella y un Sleeper Hold para otra.

MOVIMIENTOS DOBLES EN EQUIPO

En ocasiones un Tag Team (equipo de dos) crea un movimiento doble en equipo tan potente que envía a sus adversarios a la enfermería durante semanas. Tanto si estás intentando realizar el infame Dudley 3D Deathdrop o un Top Rope Bulldog, asegúrate de completarlo.

Para completar un movimiento doble en equipo, sigue los siguientes pasos básicos:

1. *Envía al adversario al poste de tu compañero.*
2. *Escoge entre pulsar ↑, ↓, ← o → + ●.*
3. *Tu compañero de equipo entrará en el combate y realizará el movimiento junto a ti.*
4. *Tu compañero de equipo es ahora la superestrella válida en el ring.*

Nota: Los movimientos dobles en equipo sólo están disponibles en las partidas Tag team y One on Tag Team.

MOVIMIENTOS FINALES



Conforme vayas infligiendo castigo al adversario en WF *SmackDown!™ 2*, el indicador SmackDown!™ de tu superestrella se irá llenando. Cuando se haya llenado por completo, uno de los huecos vacíos de la derecha se llenará también. Cada uno de esos huecos rellenos te permite realizar un movimiento final.

Asegúrate de tener al menos un hueco de movimiento final lleno. Cuando estés listo para dar el golpe final, aparecerá la palabra "SmackDown!™" sobre el indicador. Pulsa el botón L1 para completar el movimiento.

Debes conocer la situación específica del movimiento especial de cada superestrella. Por ejemplo, el movimiento People's Elbow se debe realizar cuando el adversario está en la lona. Acércate a su tórax y pulsa el botón L1. Por el contrario, el adversario tendría que estar de pie para que pudieses realizar el movimiento "The Pedigree"; pulsa de nuevo el botón L1.

Indicador SmackDown!™



People's Elbow

Huecos de movimiento final



The Pedigree

MENú OPTIONS

Aquí puedes personalizar WF *SmackDown!™ 2* por completo. Primero pulsa los botones de dirección ↑/↓ para resaltar un conjunto de normas (Rules) y luego pulsa el botón X. Estas opciones también se pueden cambiar desde el menú Pre-Game (previo al juego).

RULES 1 (NORMAS 1)

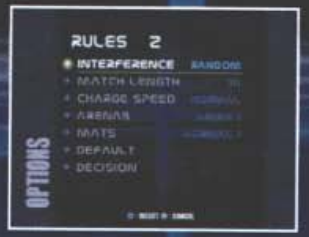


Estas son las normas principales que tienen que ver con los aspectos específicos del combate. Pulsa los botones de dirección ↑/↓ para resaltar una opción. Pulsa el botón X para seleccionarla y luego ↑/↓ para cambiarla. Pulsa de nuevo el botón X para confirmar el cambio de opción.

- *KO: Si está activado (ON), se permite la victoria por KO.*
- *Give Up (rendirse): Selecciona ON para permitir la victoria por rendición del contrario.*
- *Rope Break (tocar las cuerdas): Cuando está activado (ON), puedes escapar de un intento de inmovilización o evitar rendirte tocando las cuerdas. Cuando está desactivado (OFF), el árbitro no detiene la rendición o la inmovilización cuando se tocan las cuerdas.*
- *Ring Out (fuera del ring): Puedes escoger entre ON y OFF. decide si las superestrellas pueden abandonar o no el ring.*
- *Ring Out Count (contador fuera del ring): Decide si cuando están fuera del ring, las superestrellas son descalificadas a la cuenta de 10 o si pueden ir a cualquier lado sin ser descalificadas.*
- *Entrances (salidas a escena): Activa (ON) o desactiva (OFF) los vídeos de las salidas a escena.*
- *Default (predeterminado): Devuelve a todas las opciones de Rule 1 a su valor original.*
- *Decision (decisión): Confirma los valores elegidos y vuelve al menú Options.*

RULES 2 (NORMAS 2)

Éstas son las normas y los parámetros secundarios para personalizar más el juego. Resalta una opción y luego pulsa el botón X para seleccionarla. Pulsa los botones de dirección ↑/↓ para cambiar el valor y luego pulsa de nuevo el botón X.



- *Interference (intrusión): Decide si vas a permitir que entren "espontáneos" en el combate o no. Selecciona RANDOM (aleatorio) para que el ordenador decida basándose en el combate.*
- *Match Length (duración del combate): Escoge el límite de tiempo. Puedes optar entre 10, 15, 20 o 30 minutos, o también seleccionar NO LIMIT (sin límite).*
- *Charge Speed (velocidad de carga): Escoge entre NORMAL, FAST (rápida) y FASTEST (la más rápida). Cuanto mayor sea la velocidad de carga, antes se rellenará el indicador SmackDown!ô, permitiéndote realizar un movimiento final de superestrella más rápido de lo normal.*
- *Arenas (escenarios): Escoge qué escenario o zona entre bastidores (Backstage area) será el lugar principal de la pelea.*
- *Mats (lonas): Decide qué ring acompañará al escenario.*
- *Default (predeterminado): Devuelve a todas las opciones de Rules 2 a su valor original.*
- *Decision (decisión): Confirma los valores elegidos y vuelve al menú Options.*

OPTIONS (OPCIONES)



Además de cambiar los valores de dificultad (Difficulty) y vibración (Vibration), en el menú Options puedes modificar lo siguiente:

- *Camera Angles (perspectivas de la cámara): Activalas (ON) para ver la acción con una perspectiva de cámara de TV.*
- *Players' Indicators (indicadores de los jugadores): Debajo de cada superestrella aparecerá un icono de color diferente. Para obtener más información, consulta la página 78.*
- *Auto Save (almacenamiento automático): Activalo (ON) para que la partida se guarde automáticamente después de un combate de temporada (Season).*
- *Sound (sonido): Escoge STEREO si el sonido va a salir por dos o más altavoces*
- *BGM (música de fondo): Escoge la pista musical que prefieras.*
- *BGM Volume/SE Volume (volumen de la música y de los efectos de sonido): Decide con qué intensidad quieres escuchar la música y los efectos de sonido.*

SYSTEM DATA (DATOS DEL SISTEMA)



Aquí puedes optar por Save (guardar), Load (cargar) y Copy (copiar) el modo de temporada y las burlas y superestrellas que has creado. Para obtener más información sobre las funciones de carga y almacenamiento, consulta la página 87.

- *Copy Created Superstar (copiar la superestrella creada): Con esta función puedes copiar las superestrellas creadas de una MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) a otra.*
- *Copy Created Taunt (copiar la burla creada): Copia las burlas creadas de una MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) a otra.*

SAVE & EXIT (GUARDAR Y SALIR)

Selecciona EXIT y pulsa el botón X para volver al menú principal.

EXHIBITION (EXHIBICIÓN)

El modo de exhibición es la forma más rápida de saltar al ring, y te permite disputar combates de cualquier estilo con cualquiera de las opciones y las superestrellas creadas que desees. Elige entre los siguientes modos de juego:

SINGLE (INDIVIDUAL)

Compite cara a cara contra la CPU o contra un amigo. Selecciona WITH MANAGER (CON MáNAGER) para que un ayudante entre en el ring con cada superestrella.



TAG (EN EQUIPO)

Haz que dos equipos compitan en un combate NORMAL TAG TEAM con un miembro válido de cada equipo en el ring a la vez. Elige TORNADO TAG para permitir a los dos miembros del equipo acceso completo al ring (y a los adversarios) en cualquier momento.



HARDCORE (SIN REGLAS)

¿Qué te parece ganar un combate a base de asestar sillazos al contrario? En los combates Hardcore no hay reglas, pero sí un montón de armas.

ANYWHERE FALL (CUALQUIER SITIO)

Aquí lo único que vas a encontrar son peleas entre bastidores. Elige un estilo de combate (MATCH STYLE) y dirígete al mayor conjunto de zonas entre bastidores (Backstage) que jamás ha habido en ninguna consola PlayStation®. Para ir a una zona entre bastidores distinta, sitúate cerca de una puerta que tenga una flecha roja en el suelo. Espera hasta que la flecha se vuelva azul y atraviesa la puerta.

HANDICAP (DESVENTAJA)

Si los combates cara a cara no son lo suficientemente duros, prueba el combate Handicap (con desventaja) enfrentándote contra dos o tres adversarios. Elimina a uno de ellos para ganar el combate.

KING OF THE RING® (REY DEL RING)

ábrete paso en combates agrupados como en un torneo hasta convertirte en campeón. Escoge SINGLE TOURNAMENT (torneo individual) para un combate normal de King of the Ring® o SPECIAL TOURNAMENT (torneo especial) para que cada combate incluya circunstancias especiales. Por ejemplo, un combate podría ser del tipo Cage (en jaula) y el siguiente podría ser de tipo Table (mesa).

Mientras ves el grupo, pulsa los botones de dirección ←/→ para escoger entre MATCH (combate), SKIP (omitir) o EXIT (salir).

- *Match: Disputa el combate actual de tu superestrella.*
- *Skip: Sáltate el combate, dejando a la CPU que decida el resultado.*
- *Exit: Abandona la partida y vuelve al menú Exhibition.*

ROYAL RUMBLE®

En el modo Royal Rumble® te lanzarás a un ring repleto de las más temibles superestrellas de la historia del entretenimiento deportivo. Aquí no se puede ganar por KO o por inmovilización. La única manera de perder es siendo lanzado fuera del ring. La única manera de ganar es ser el único hombre que quede en pie.

SURVIVOR (SUPERVIVIENTE)

El modo Survivor mezcla los combates estilo Hardcore, sin reglas, con los de múltiples adversarios. Escoge entre Triple Threat (tres adversarios), Fatal Four-Way Dance (cuatro superestrellas) o Battle Royal® y derrota a los demás por inmovilización o KO para acabar siendo el único superviviente.

SPECIAL (ESPECIAL)

Prueba uno de esos combates especiales que siempre quisiste ver. Usa los botones de dirección ↑/↓ para hacer tu elección en la lista de combates y luego pulsa el botón X.

- *TLC: Un combate de mesas, escaleras y sillas (Tables, Ladders, Chairs), el TLC funciona como un combate de escalera con una excepción: ¡el ring está lleno de mesas y sillas que puedes usar como más te plazca!*
- *Casket (ataúd): Mete a tu adversario en el ataúd (y asegúrate de que se cierra) para vencerlo por KO.*
- *Cage (jaula): No hay manera de escapar del adversario en la jaula. Para alzarte con la victoria tendrás que ser el primero en escalar la parte superior de la jaula. Si tu adversario va por delante tuyo, sacude la jaula para que él caiga a la lona. Cuando esté demasiado cansado para defenderse, sé tú el que escale hasta arriba.*
- *Hell in a Cell (celda infernal): En esta modalidad se le añade un techo a la jaula para eliminar la necesidad de escalar para salir de ella. Ahora puedes escalar y ponerte ENCIMA de la jaula y lanzar a tu adversario a través del techo hacia la lona para causarle el doble de daños.*
- *I Quit (me rindo): La única manera de vencer aquí es consiguiendo que el rival se rinda. Sacúdele hasta que esté entregado y ponle un micrófono en la cara. Si no puede seguir, se rendirá, dándote a ti la victoria.*
- *Iron Man (el hombre de acero): Inmoviliza al adversario tantas veces como te sea posible. La superestrella que tenga la mayor cantidad de puntos al final del tiempo será la que gane.*
- *Ladder (escalera): Coloca una escalera en el medio del ring, sube por ella y agarra el cinturón (suspendido en el aire) para ganar. Intenta dejar inconscientes primero a tus adversarios, porque de lo contrario tal vez te tiren de la escalera.*
- *Special Referee (árbitro especial): Haz que tu superestrella favorita sea el árbitro invitado del combate. ¿Que no te gusta alguno de los rivales? Pues cuenta el doble de rápido cuando le inmovilicen o cuando salga del ring.*
- *Table (mesa): La victoria será tuya cuando noquees al adversario. Sin embargo no bastará un simple KO. Tendrás que colocar al rival en una mesa y luego golpearle tan fuerte que la atraviese. ¡Prueba a subirte al poste para acabar con él!*
- *Slobberknocker: Aquí tu objetivo es eliminar al máximo de rivales por inmovilización o KO. El detalle: ¡tienes que hacerlo antes de que el tiempo se agote o de que te eliminen!*

CÓMO JUGAR UNA PARTIDA

Para empezar a jugar rápidamente, elige una modalidad de juego en el menú Exhibition. Después podrás personalizar completamente la partida antes de dirigirte al ring.

MATCH STYLE

Después de elegir un modo de juego, selecciona un estilo de combate:



- Single (individual): Combate cara a cara.
- Normal Tag (normal por equipos): Dos equipos de dos participantes se enfrentan entre sí.
- Tornado Tag: Aquí los miembros del equipo pueden entrar en el ring cuando les da la gana.
- One on Two (uno contra dos): Combate en desventaja.
- One on Tag: Es una variante del combate en desventaja; aquí sólo un miembro del equipo puede estar en el ring a la vez.
- One on Three (uno contra tres): Combate en desventaja más difícil.
- Triple Threat (triple amenaza): Tres superestrellas compiten cara a cara entre sí.
- Fatal Four-Way: Cuatro superestrellas se enfrentan entre sí, intentando cada una ser la primera en descalificar a un rival.
- Special Referee (árbitro especial): Dos superestrellas disputan un combate individual con un elemento añadido: una tercera superestrella es el árbitro invitado. Puedes escoger si deseas controlar o no al árbitro.
- Time Limit Title (título con límite de tiempo): Cuatro superestrellas compiten entre sí (y contra el reloj) para llevarse el cinturón.
- Battle Royal: Similar al Royal Rumble®, esta modalidad te permite tener un número ajustable de superestrellas en un combate en el que no hay conteo.

SELECCIÓN DEL CONTROL



Selecciona ahora cuántos jugadores controlarán a las superestrellas.

- 1P, 2P (1 jugador, 2 jugadores): Representan a los personajes controlados por jugadores, dependiendo del número de mandos que estén conectados a la consola de juegos PlayStation®.
- 3P, 4P (3 jugadores, 4 jugadores): Representan a los personajes controlados por jugadores adicionales cuando se conecta un Multi Tap al puerto de mando 1 de la consola de juegos PlayStation®.
- COM: Representa a un adversario controlado por ordenador.

Nota: Para controlar a las dos superestrellas en un combate Tag Team, selecciona la opción 1P-1P. Selecciona la opción 1P-COM para que la CPU controle al segundo miembro del equipo.

SELECCIÓN DE SUPERESTRELLAS

Controlado por el jugador 1

Controlado por la CPU



Indicador de movimientos finales

Por último, decide qué superestrellas intervendrán en el combate. Cuando escojas un Tag Team (equipo) o las superestrellas para un combate Handicap (en desventaja), no te olvides de comprobar bien quién son los jugadores indicados por 1P, 2P, 3P, 4P o COM.

- *Superstar (superestrella): Pulsa los botones de dirección ↑/↓ para resaltar una superestrella y luego pulsa el botón X.*
- *Start Meter (indicador inicial): Pulsa los botones de dirección ←/→ para elegir cuántos huecos de movimiento final estarán repletos al comienzo del combate.*
- *Max Meter (indicador máximo): Pulsa los botones de dirección ←/→ para decidir cuántos huecos de movimiento final tendrá cada superestrella durante el combate.*



PANTALLA DEL JUEGO

- *Indicador SmackDown!™: Muestra cuántos movimientos finales puedes realizar. Cada vez que ataques a un rival, el indicador se llenará más, hasta llegar al máximo. En ese momento podrás realizar el movimiento final de tu superestrella.*
- *Duración del combate: El reloj de la parte superior indica cuánto tiempo ha transcurrido en el combate. Vigila la duración del combate si estableces un límite de tiempo pequeño.*
- *Indicador del jugador: Como puede haber hasta cuatro superestrellas en el ring a la vez, el indicador del jugador muestra un color distinto para cada una de ellas. La flecha apunta a la superestrella a la que estás atacando en ese momento, y es del mismo color que su indicador.*

MODO SEASON (TEMPORADA)

Compite en toda una temporada de la WF enfrentándote a las mejores superestrellas del deporte de entretenimiento. Puedes disputar la temporada tú solo o puedes escoger el modo multijugador para enfrentarte hasta a tres de tus amigos.



- *Continue (continuar): Carga una temporada guardada previamente en una MEMORY CARD. Para obtener más información, consulta la página 87.*
- *New Game (partida nueva): Comienza una nueva WF temporada desde el principio.*
- *Save & Exit (guardar y salir): Abandona el modo Season y vuelve al menú principal.*

NEW GAME (NUEVA PARTIDA)

Después de seleccionar NEW GAME en el menú del modo Season, podrás determinar cuánta gente (1 – 4) comenzará la temporada. Escoge ALL COM si quieres que la CPU simule todos los combates.



MENú SEASON

En el menú Season puedes continuar hasta la jornada de combate de la semana siguiente o puedes ver la clasificación actual y los titulares de los distintos cinturones.

- Match (combate): Pasa a la jornada de combate de la semana próxima.
- Enter (introducir): Introduce hasta tres jugadores más en el modo Season para disputar una temporada multijugador.
- Status (estado): Comprueba los detalles de la lucha por el título de cada superestrella.
- Belt Records (registro de los cinturones): Aparecen los datos de cada

- *Rankings (clasificación): Retira completamente a una superestrella de la carrera hacia el título o añade a cuantos aspirantes al título desees. Consulta la página 86.*
- *Save & Exit (guardar y salir): Guarda la temporada en una MEMORY CARD y luego vuelve al menú principal. Para obtener más detalles consulta la página 87.*

MENú MATCH (COMBATE)



Selecciona MATCH en el menú Season para pasar a la jornada de combate de la semana siguiente. La tarjeta se irá desplazando, mostrando todos los combates de la jornada. Elige una opción en el lado derecho de la pantalla:

- List (lista): Consulta la lista de combates.
- Next Match (combate siguiente): consulta las opciones del combate siguiente en la tarjeta.
- Match (combate): Dirígete al ring para observar el combate completo.
- Skip (omitir): Sáltate el combate para pasar al siguiente.

MENú STATUS (ESTADO)



Selecciona STATUS en el menú Season para ver la información de cada superestrella. Pulsa los botones de dirección ↑/↓ para resaltar una superestrella y luego pulsa el botón X para seleccionarla. Podrás ver si una superestrella ostenta un cinturón o si es la aspirante de un título. Cuando la superestrella no ocupa un lugar alto de la clasificación, no hay información disponible.

MODO CREATE (CREACIÓN)

Utiliza el modo Create para personalizar todos los aspectos de WF *SmackDown!™* 2. Todo está bajo tu control: desde crear tu propia tarjeta Pay-Per-View (pago por visión) a generar un nuevo grupo de superestrellas y mánagers.

CREATE A PAY-PER-VIEW (CREAR UN PAGO POR VISIÓN)



Antes de crear una tarjeta para tu P.P.V., puedes ver la lista de las mayores audiencias. Cuanto mejores sean tus combates, mayores serán los índices de audiencia. Selecciona CREATE A PPV para empezar o selecciona SAVE & EXIT (guardar y salir) para volver al menú principal.

Audience Ranking (índice de audiencia)

- *PPV: Aquí se enumeran los mayores espectáculos de Pago Por Visión, en orden de popularidad.*
- *Matches (combates): Es una lista ordenada de los 10 mejores combates.*

Create A PPV (crear un pago por visión)



Cuando escojas la opción CREATE A PPV, aparecerá una lista de 8 combates que se irá desplazando hacia abajo, deteniéndose en el primero. Usa las opciones de la derecha para crear el espectáculo de 8 combates PPV.

- Name (nombre): Asigna un nombre al espectáculo PPV.

- *Make Matches (crear combates): Pulsa ↑/↓ para elegir el combate que deseas cambiar y luego pulsa el botón X para crear el combate. Crea cada uno como si estuvieses en el modo Exhibition. Selecciona un estilo de combate, las superestrellas que intervendrán y luego pulsa el botón X para volver al menú CREATE A PPV. Repite el proceso hasta que los 8 combates estén personalizados.*
- *Decision (decisión): Entra en la acción de Pay-Per-View desde el primer combate. Hay disponibles dos opciones de decisión:*
- *List (lista): Pulsa el botón X para empezar a desplazarte por la lista de combates Pay-Per-View.*
- *Next Match (combate siguiente): Desplázate hacia abajo hasta el siguiente combate Pay-Per-View. Desde aquí puedes seleccionar MATCH (combate) para dirigirte al ring o SKIP (omitir) para que la CPU decida el resultado del combate.*
- *Exit (salir): Abandona el modo y vuelve al menú CREATE A PPV (CREAR UN PAGO POR VISIÓN).*

CREATE A SUPERSTAR (CREAR UNA SUPERESTRELLA)

¡El modo CREATE A SUPERSTAR ha sido actualizado de tal manera que no sabrás por dónde empezar! Escoge EDIT (modificar) para cambiar las características, los movimientos y los rasgos de personalidad de una superestrella ya creada. Para borrar a una superestrella de una MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria), selecciona DELETE. Escoge NEW (nueva) para crear una superestrella desde el principio y pulsa el botón X. Para empezar, selecciona DECISION.

Base Model (modelo base)

Para empezar, escoge entre Type A (modelo masculino) o Type B (modelo femenino).



Appearance (apariencia)

Pulsa los botones L1, R1, L2 y R2 para ver a tu creación desde distintos ángulos. Puedes modificar las características de la cabeza (head), tórax (upper body), abdomen (lower body), color de la piel (skin colors), así como la figura general del modelo.



Profile (perfil)

Pulsa los botones de dirección para resaltar una letra o un número y pulsa el botón X. Elige el icono del símbolo, en la parte inferior de la página, para ver números y símbolos. La opción ABC de la parte inferior te permitirá seleccionar más letras. Escoge DECISION cuando hayas introducido el nombre de tu creación.



- *Gender (sexo): Tras darle un nombre al modelo, decide si es un hombre o una mujer.*
- *Entrance Music (música de salida a escena): Selecciona la música que sonará cuando la superestrella entre en el ring.*
- *Enter Comments Yes (introducción de respuesta afirmativa): Decide qué es lo que va a decir tu superestrella cuando responda "sí" a una pregunta en el modo Season.*

Personality (personalidad)

- *Classification (clasificación): Decide si tu modelo será un Heavyweight (peso pesado) o Light-Heavyweight (semipesado).*
- *Character (personalidad): Escoge entre cinco superestrellas para construir el carácter de tu modelo: ¿Será un buen chico o todo un canalla?*

Ability (destreza)

Al principio tendrás 100 puntos para repartir entre las diferentes técnicas. Cuantos más puntos tenga una destreza, mejores movimientos podrá realizar tu superestrella en esa categoría. Escoge entre POWERFUL (potente), SPEEDY (rápido), TECHNICAL (técnico), y ROUGH NECK (duro). Elige AUTO SETTING (configuración automática) y luego una técnica para que la CPU te asigne un ataque equilibrado que tienda hacia la técnica escogida.



Moves (movimientos)

Por último, asigna cada movimiento que se realizará dentro y fuera del ring. Los tipos de movimientos entre los que puedes elegir vienen determinados por la sección ABILITY (destreza). Sin rasgos de destreza no podrás escoger entre ningún movimiento potente.



- *Selecciona una categoría de movimientos de la lista.*
- *Pulsa los botones de dirección para resaltar un movimiento.*
- *Pulsa el botón X para añadir ese movimiento a tu arsenal.*

Logic (instintos)

Escoge entre seis categorías para determinar los instintos primarios y secundarios de la superestrella creada. LOGIC 1 es el instinto primario.

CREATE A TAUNT (crear UNA burla)

Al igual que en la característica CREATE A SUPERSTAR, pulsa los botones de dirección para resaltar una opción y pulsa el botón X para confirmar la elección.

Base

Escoge BASE en las opciones de la derecha para elegir las burlas básicas, que podrás personalizar más tarde. BASE 1 es la primera parte de la burla, y BASE 2 es la segunda. Las dos se unirán para completar la burla.



Modify (modificar)

Ahora puedes alterar las burlas con la opción MODIFY. La animación básica permanecerá para la BASE 1 y BASE 2, pero ahora puedes cambiarla ligeramente usando las categorías de la derecha. El personaje verde de la ventana muestra la burla.

CREATE A STABLE (CREACIÓN DE UNA CUADRA)

La mayoría de las superestrellas de la WWF se juntan con grupos de otras personas que comparten un sueño o personalidad común. Actualmente hay 11 cuadras o grupos de superestrellas. Puedes cambiarlas o crear tú mismo hasta nueve más.

- *Stables (cuadras): Selecciona STABLES y desplázate por los grupos con los botones de dirección.*
  - *New (nueva): Crea una nueva cuadra con las opciones de la parte derecha de la pantalla:*
  - *Name (nombre): Asigna un nombre a la cuadra.*
  - *Members (miembros): Busca a las cuatro superestrellas de tu nueva cuadra.*
  - *Entrance (salida a escena): Determina cuáles serán las burlas de salida a escena y las películas TitanTronô de tu cuadra.*
- *Edit (modificar): Si tu grupo favorito se ha dividido, elige EDIT y luego escoge la cuadra. Aquí podrás añadir y quitar superestrellas de los grupos existentes. Selecciona BREAK UP (desmantelar) para borrar completamente el grupo.*

RANKINGS (CLASIFICACIÓN)

Echa un vistazo a quiénes son los cinco mejores aspirantes a cada cinturón según la clasificación que tengan en la temporada actual. Elige una opción del lado derecho de la pantalla y pulsa el botón X.

TITLES (TÍTULOS)

Consulta la clasificación de cada cinturón disponible en WWF SmackDown!™ 2. Pulsa los botones de dirección ←/→ para alternar entre los títulos de la WWF, Tag Team, Intercontinental, European (europeo), Hardcore, Light-Heavyweight (semipesado) y Women's (femenino). Cuando hayas terminado pulsa el botón X o el botón ▲.



RE-ENTER (REINTRODUCIR)

Modifica los aspirantes a cada título. Están representadas todas las categorías, con una adicional llamada OTHER (otra), que da cabida a las superestrellas que están fuera de la disputa.



Para desplazar a una superestrella de un título a otro:

1. *Pulsa los botones de dirección ←/→ para buscar un título y luego ↑/↓ para resaltar a la superestrella que desees cambiar.*
2. *Pulsa el botón X para bajar el nombre de la superestrella hasta la parte inferior de la pantalla (bajo la clasificación).*
3. *Ahora pulsa ←/→ para buscar la nueva categoría de la superestrella. Selecciona la categoría OTHER (otra) para retirar completamente a la superestrella de la clasificación.*
4. *Pulsa el botón X para colocar a la superestrella en la nueva lucha por el título.*
5. *Pulsa los botones de dirección ↑/↓ para ver las superestrellas que estén por debajo de los cinco mejores.*

Nota: Utiliza la categoría OTHER para retirar a cualquier superestrella de la carrera por un título. Para que una superestrella se una a la lucha por un título, cámbiala desde OTHER al grupo correcto.

CARGA Y ALMACENAMIENTO

Antes de iniciar WWF SmackDown!™ 2, comprueba que haya una MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) introducida en la ranura de MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) 1.

ALMACENAMIENTO

- *Selecciona OPTIONS (opciones) en el menú principal.*
- *En el menú OPTIONS, escoge SYSTEM DATA (datos del sistema).*
- *Por último, selecciona SAVE (guardar) y pulsa el botón X para almacenar la información actualizada en la MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria).*



Si la opción AUTO SAVE (almacenamiento automático) está activada (ON) en el menú Options, se te informará automáticamente del guardado de la temporada en la MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria).

Mientras estés creando una superestrella, podrás guardar los cambios que vayas haciendo. Asegúrate de que seleccionas SAVE & EXIT (guardar y salir) para guardar los cambios en la MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria).



CARGA

- *Selecciona OPTIONS (opciones) en el menú principal.*
- *En el menú OPTIONS, escoge SYSTEM DATA (datos del sistema).*
- *Selecciona LOAD (cargar) y pulsa el botón X para cargar la información previamente guardada en la MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria).*

SERVICIO DE ATENCION AL CLIENTE

Si experimentas algún problema técnico con este juego, no dudes en ponerte en contacto con nosotros en:

PROEIN,S.L.
Av. de Burgos,16 D 1º
28036 MADRID

Atención al cliente
91 384 69 70
Fax
91 766 64 74

Nuestro horario es de Lunes a Viernes de 10:00 a 14:00 horas y de 16:00 a 18:00 horas.

También puedes contactar con nosotros a través de correo electrónico en: soporte@proein.com

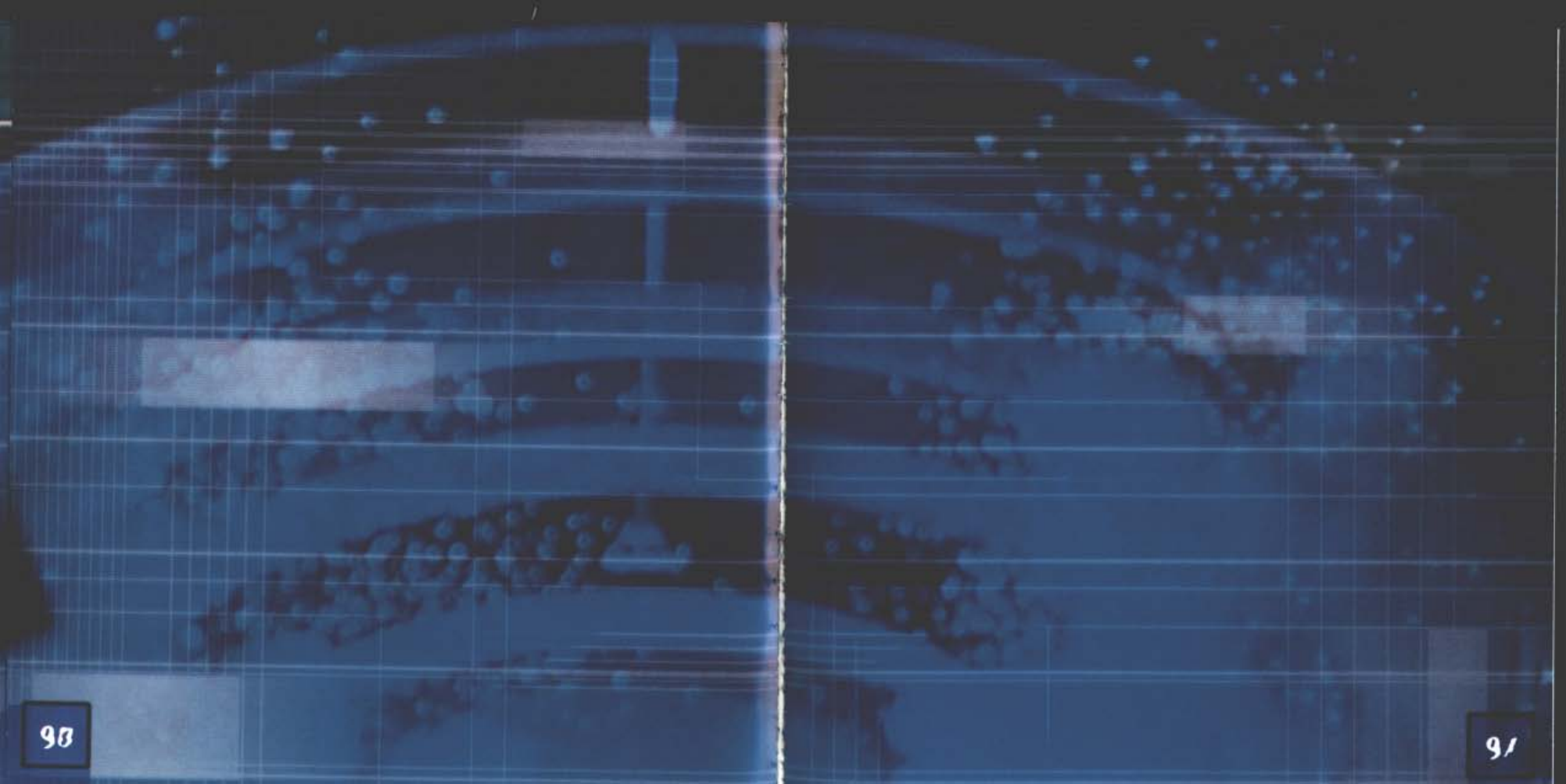
Y no dejes de visitar nuestro sitio web: http://www.proein.com

ADESE

La **Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento** le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA:**

- La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su Ordenador.
- La **Federación Anti Piratería** (FAP), organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 46 45** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección **abog0042@tsai.es**

FAP
cine.video.tv





Customer Service Numbers

- **Australia** 1902 262 662
  Calls charged at $1.65 (incl. GST) per minute.
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Österreich** 0450 99 000 500
  Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.
  Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
- **Belgique/België/Belgien** 011 301 306
  Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
- **Danmark** +45 33 26 68 20
  Åben Man-Tors 16.00-19.00
  Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.
- **Suomi** 0600 411 911
  "4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21"
  Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten.
- **France** 0803 843 843
  Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
- **Deutschland** 01805 / 766 977
  Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
- **Greece** (00 301) 6777701
  Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνική υποστήριξη για την κονσόλα PlayStation
- **Ireland** (01) 4054022
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Italia** 848 82 83 84
  Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.
- **Nederland** 0495 574 817
  Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.
- **New Zealand** (09) 415 2447
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Norge** 2336 6600
- **Portugal** (01) 318 7450
  Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation.
- **España** 902 102 102
  Por favor, llama a los siguientes numeros de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.
- **Sverige** 08-587 610 00
  Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStation programvara.
- **Schweiz/Suisse** 0900 55 20 55 Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.
  Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen
- **UK** 08705 99 88 77
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support