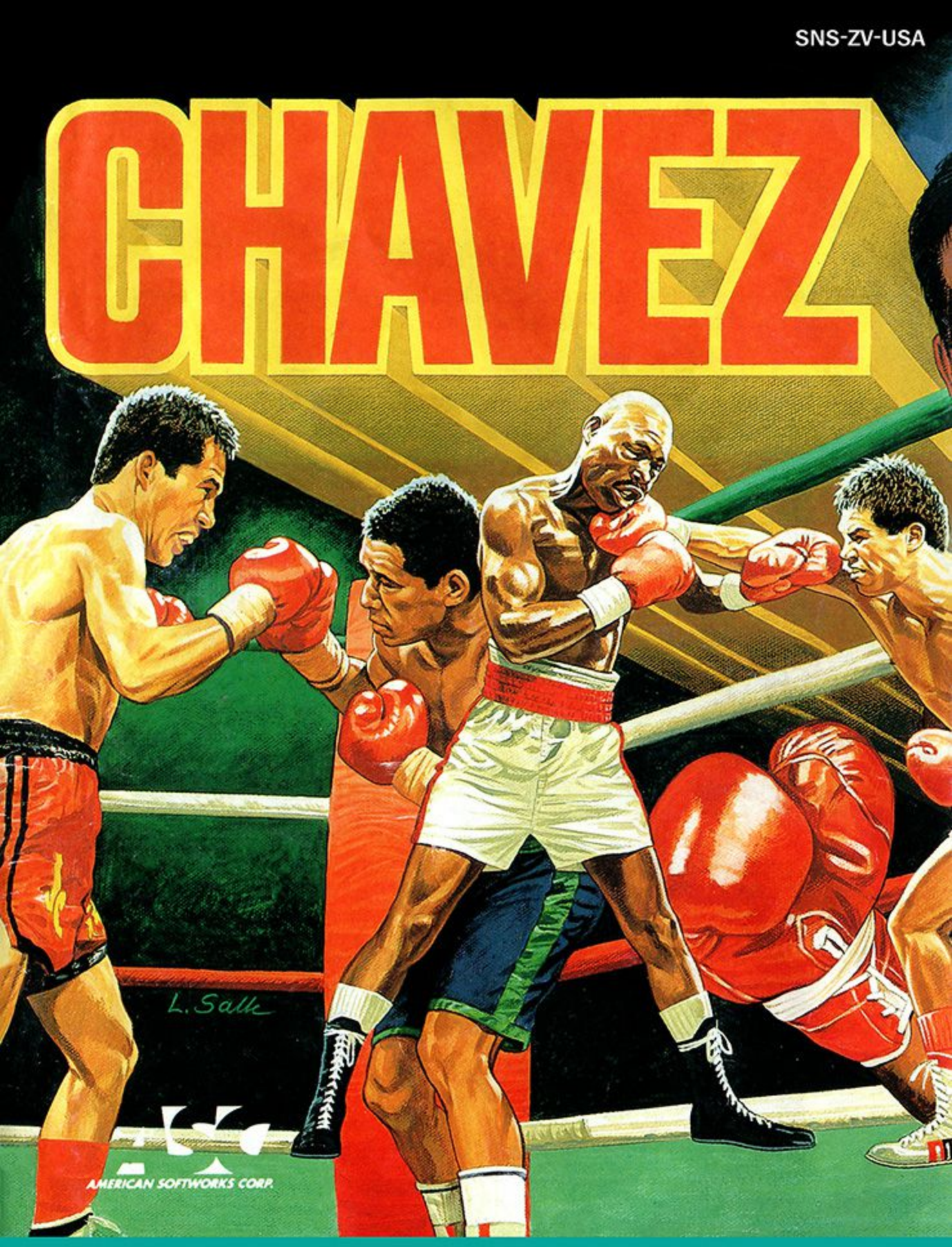
SNS-ZV-USA

CHAVEZ



INSTRUCIONES
MANUELS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

ADVERTENCIA

Favor de leer la información al consumidor y las precauciones cuidadosamente antes de usar el sistema Super Nintendo o el cartucho.

WARNING:PLEASE READ THE ENCLOSED CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET CAREFULLY BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM OR GAMEPAK.

Este sello oficial es su seguridad de que Nintendo ha aprobado la calidad de este producto. Siempre busque este sello al comprar juegos y accesorios para asegurar la completa compatibilidad con su Super Nintendo Entertainment System. Todos los productos Nintendo tienen licencia de venta para usarse sólo con otros productos autorizados que ostenten el sello de calidad oficial de productos Nintendo.

THIS OFFICIAL SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM. ALL NINTENDO PRODUCTS ARE LICENSED BY SALE FOR USE ONLY WITH OTHER AUTHORIZED PRODUCTS BEARING THE OFFICIAL NINTENDO SEAL OF QUALITY.

LICENSED BY

Nintendo®

Nintendo, Super Nintendo Entertainment System y el sello de calidad Nintendo son marcas registradas de Nintendo of America Inc. © 1991. Nintendo of America.

NINTENDO, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM AND THE OFFICIAL SEALS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC. ©1991 NINTENDO OF AMERICA INC.

CONTENIDO

Introducción ——— 3

Empezando el juego ——— 4

Nombre de las Partes del Control ——— 5

Sumario del Control de Juego ——— 6

Menú Principal del Juego ——— 8

Escogiendo un Oponente ——— 10

Pantalla Principal del Juego ——— 11

Modo de Carrera ——— 12

Puntaje ——— 15

Reestableciendo tu Energía y Fuerza ——— 16

Levantándose de la Lona ——— 17

Envejecimiento y Retiro ——— 18

El Rey y Su Corte ——— 19

Chávez Special Thanks

Miguel Molleda
Hector Gonzalez
Daniel Castro
Rodolfo Chávez
Roberto Chávez
Ariel Chávez
Rafael Chávez
Axel Chávez
Jorge Pelayo
Francisco Portugal

Antonio Valenzuela
Antonio Sanchez
Enrique Sanchez
Mario Sanchez
Antonio Jacobo
Marco Lizarraga
Cristobal Rojas
Rodolfo Carrasco
Manuel Avila
Javier Gaxiola

Jesus Borrego
Jorge Burgos
Manuel Vargas
Fermin Carrasco
Celso Marquez
Luis Verdugo
Antonio Lopez
Mario Morales
Carlos Ortiz
Javier Varela

ASC Thanks

Alberto Gonzalez
Denny Thorley
Bob Jacob

Teruhide Kikuchi
Gustavo Rodriquez

Produced for ASC
by Ron Rivkin

JULIO CESAR CHAVEZ

Campeón Mundial Super Ligero de la Comisión Mundial de Boxeo.

Lugar de Nacimiento:	Culiacan, Sinaloa, Mexico
Fecha de nacimiento:	12 de Julio de 1962
Estatura:	5'7"
Peso:	140 Lbs.
Peleas:	Ganadas 87 Perdidas
	0 Empatadas 0 Knockouts 72

Julio César Chávez un impetuoso peleador de Sinaloa, México ha alcanzado un nivel que ningún otro peleador en la historia de este deporte ha alcanzado. En el curso de su carrera de 12 años, ha ganado cinco campeonatos mundiales en tres diferentes categorfas.

El es el actual campéon de los pesos Super Ligeros de la Comisión Mundial de Boxeo.

Chávez acaba con sus enemigos con una precisión quinúgica. Probablemente es el noqueador más devastador de cualquier división. El comienza en los primeros rounds castigando el cuerpo del contrario para llegar a un fácil knockout en los últimos rounds. En muchas ocasiones sus oponentes se rinden debido a que no pueden aguantar tanto castigo.

Chávez ama a su pais y ha demostrado su lealtad no dejando que la fama y la fortuna se le suba a la cabeza.

El regresa a su hogar en México después de cada pelea por el titulo para estar al lado de su famillia. Entre sus peleas por el tgitulo en los Estados J. C. Julio programa peleas en su ciudad Culiacán (cerca de Mazatlán.)

Julio César Chávez ha consolidado ya un lugar en la historia del Boxeo como uno de los Grandes de todos los tiempos y posiblemente el peleador de peso ligero más grande en la historia.

Ahora es tiempo de ver si tú eres quien tiene la fórmula correcta para vencer al Campeón.

EMPEZANDO EL JUEGO

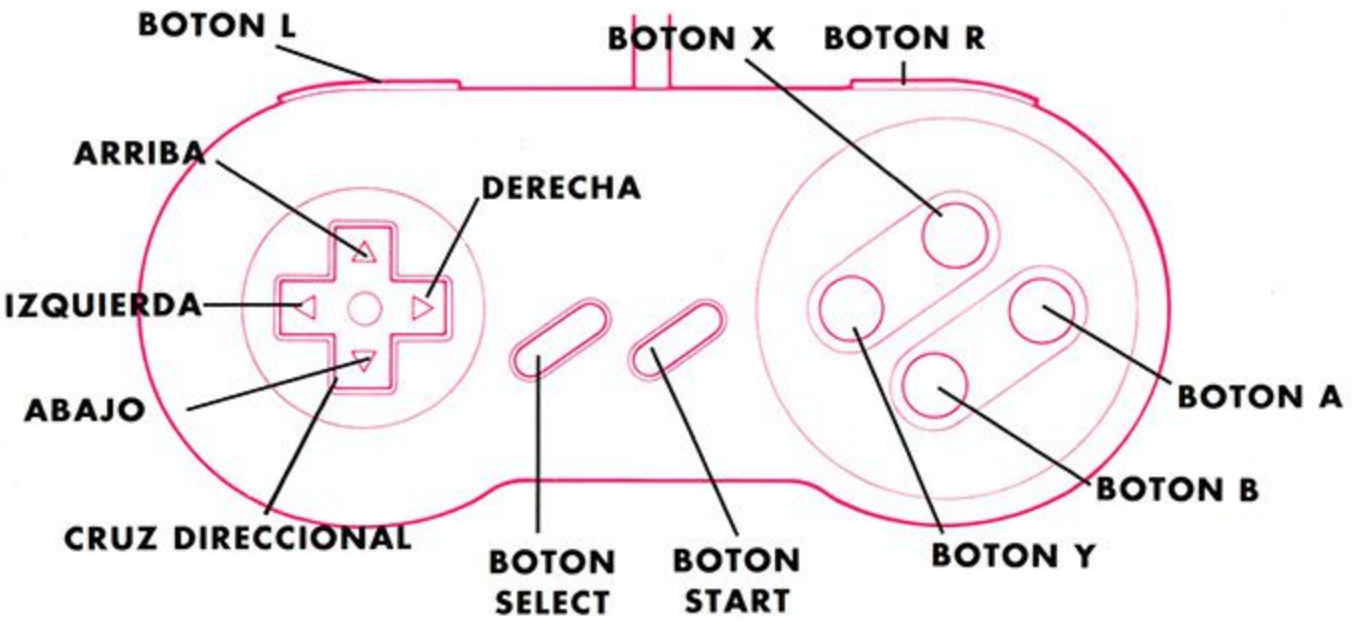
1. Apagar el Super Nintendo Entertainment System deslizando la barra de POWER hacia afuera del orificio para el cartucho. Conectar un control al sistema.

2. Insertar el cartucho de Chávez con la etiqueta hacia el frente dentro del orificio para el cartucho.

3. Prende el sistema deslizando la barra de poder hacia el orificio para el cartucho.

4. Cuando la pantalla de Título aparezca, presionar el botón START para empezar a jugar.

NOMBRE DE LAS PARTES DEL CONTROL



STARTING THE GAME

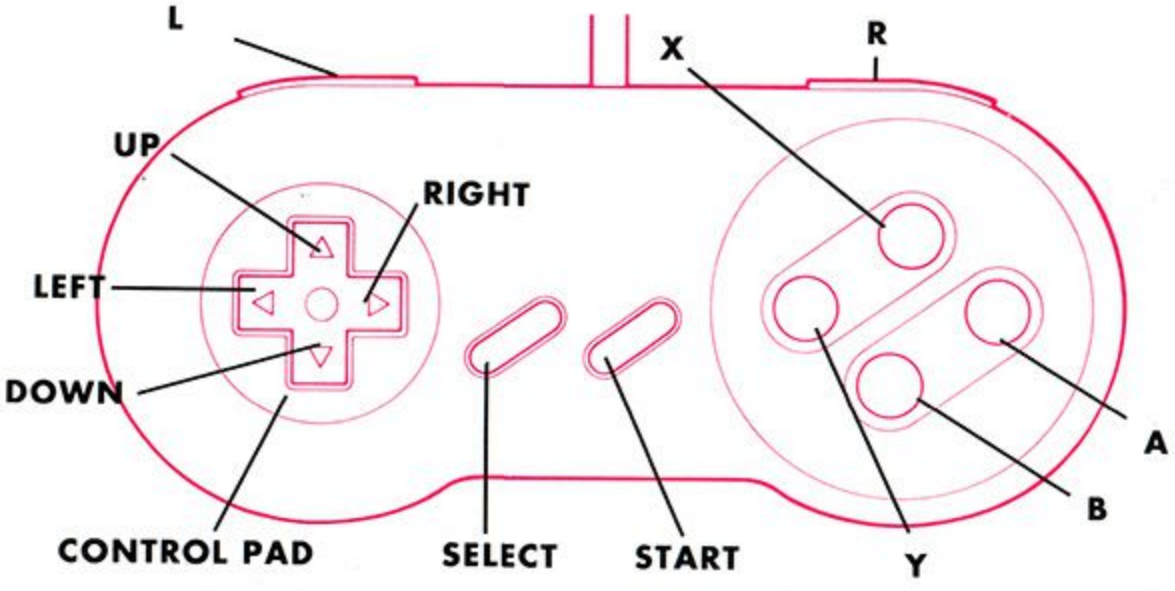
1. Turn off your Super Nintendo Entertainment System by sliding the POWER bar away from the Game Pak slot. Plug a game controller into your system.

2. Insert the Chavez Boxing Game Pak, label facing front, in the system slot.

3. Turn on the system by sliding the POWER bar toward the Game Pak slot.

4. When the Title screen appears, press the START Button to begin play.

NAMES OF THE CONTROLLER PARTS



SUMARIO DEL CONTROL DE JUEGO

PARA ACERCARSE / ALEJARSE DEL OPONENTE.
Presionar el Control Pad IZQUIERDA o DERECHA.

PARA ESQUIVAR
Presionar en el Control Pad ABAJO(Pr esionar el Control Pad ARRIBA para regresar a la posición normal)

PARA LEVANTARSE
Rapidamente presionar todos los botones y la cruz direccional.

DEFENSA 2 BRAZOS
Presiona los botones L y R al mismo tiempo (En el modo de 2 jugadores se puede controlar el lado de defensa automática defensa con un brazo con presionar cualquier botón de disparo)

JAB DERECHO A LA CABEZA
Presionar el botón X estando parado

JAB IZQUIERDO A LA CABEZA
Presionar el Botón Y estando parado.

GANCHO DERECHO A LA CABEZA
Presionar el Botón A estando parado

GANCHO IZQUIERDO A LA CABEZA
Presionar el Botón B estando parado.

UPPERCUT CON LA DERECHA
Mantener el Control Pad ARRIBA y presionar el Botón A.

UPPER CUT CON LA IZQUIERDA
Mantener el Control Pad ARRIBA y presionar el Botón B

JAB DERECHO AL CUERPO
Presionar el Botón X en posición agachado.

JAB IZQUIERDO AL CUERPO
Presionar el Botón Y en posición agachado.

GANCHO DERECHO AL CUERPO
Presionar el Botón A en posición agachado.

GANCHO IZQUIERDO AL CUERPO
Presionar el Botón B en posición agachado.

GIRAR A LA DERECHA
Presionar el Botón R.

GIRAR A LA IZQUIERDA
Presionar el Botón L.

RETANDO AL OPONENTE
Presionar ambos botones de gancho simultáneamente (si el control fue reconfigurado hay que asegurarse que la configuración de Ganchos no interfiera con la configuración pre-establecida de defensa o la característica de Reto no aparecerá).

PARA PAUSA / RENUNCIAR AL JUEGO
Presionar el Botón Start para poner pausa. Señalar "Renunciar" para

GAME CONTROL SUMMARY

TO MOVE TOWARDS / AWAY FROM OPPONENT.
Press the Control Pad LEFT or RIGHT.

TO DUCK:
Press the Control Pad DOWN. (Press the Control Pad UP to return to the upright position.

TO GET UP:
Rapidly press all the buttons and the directional pad.

TWO ARM BLOCK:
Press the L and R Buttons at the same time. (In 2-player mode, you can control which side the automatic defense (one-arm blocks) occur by pressing either of the Trigger buttons.

RIGHT JAB TO HEAD:
Press the X Button while standing.

LEFT JAB TO HEAD:
Press the Y Button while standing.

RIGHT HOOK TO HEAD:
Press the A Button while standing.

LEFT HOOK TO HEAD:
Press the B Button while standing.

RIGHT UPPERCUT:
Hold the Control Pad UP and press the A Button.

LEFT UPPERCUT:
Hold the Control Pad UP and press the B Button.

RIGHT JAB TO BODY:
Press the X Button while in a crouch position.

LEFT JAB TO BODY:
Press the Y Button while in a crouch position.

RIGHT HOOK TO BODY:
Press the A Button while in a crouch position.

LEFT HOOK TO BODY:
Press the B Button while in a crouch position.

CIRCLE RIGHT
Press the RIGHT Button.

CIRCLE LEFT
Press the LEFT Button.

TAUNTING YOUR OPPONENT
Press both Hook Buttons simultaneously. (If you reconfigure the control settings, make sure the Hook configurations don't conflict with the pre-set Block configurations, or the Taunt feature will not operate.)

TO PAUSE / QUIT GAME
Press the START Button to pause action, highlight "quit" to abort game. A YES/NO option will then appear to confirm.

MENU PRINCIPAL DEL JUEGO

En la pantalla del Título, presionar el Botón START para pasar al Menú Principal del juego. Para revisar el Salón de la Fama de Chávez, dejar correr la demostración. Para hacer una selección en el Menú del Juego Principal, presionar el Control Pad ARRIBA o ABAJO para señalar una selección y presionar el Botón START para hacer esa selección. La siguiente es una lista de las selecciones disponibles en el Menú Principal del Juego.

MODO DE CARRERA

Aquí se puede ir contra Chávez usando un peleador de creación propia o proseguir la carrera de un peleador previamente creado (para mayor información del Modo de Carrera ver pág Nº 12).

ENCUENTRO DE 1 JUGADOR

Escoger al peleador y al oponente y luego ir uno-contra-uno con el oponente controlado por la computadora en una pelea pactada a 12 rounds.

ENCUENTRO DE 2 JUGADORES

Pueden enfrentarse 2 jugadores usando cualquiera de los 25 peleadores en la lista o con un boxeador de creación propia en el Modo de Carrera.

OPCIONES

De aquí pueden ajustarse la asignación de botones en el Control Pad (Cruz Direccional) y borrar los datos de todos los boxeadores.

Para hacer un ajuste al establecimiento pre-asignado del control, usar el Control Pad para señalar "OPCIONES" luego presionar el botón en el Control Pad al que se desee cambiar (Por ejemplo si se desea cambiar el Jab derecho del Botón X al Botón Y, señalar la "X" estableciendo el Jab izquierdo y presionar el Botón Y en el control). Una vez hechos los ajustes, presionar el Botón START para regresar al Menú Principal del Juego.

MENU DEL JUEGO

- Al reiniciar el juego se regresará al control original
- Advertencia: Al seleccionar "Borrar datos de todos los boxeadores", borrará a todos los boxeadores que se hayan creado en el Modo de Carrera y todos sus datos particulares incluyendo cualquier estadística de campeonato registrada en el Salón de la Fama.

ESCOGIENDO UN OPONENTE

Para seleccionar un oponente usar el Control Pad (Cruz Direccional) hacia ARRIBA o ABAJO a través de la lista de retadores para resaltar a un peleador, presionar el Botón START para hacer la selección y empezar a pelear.

En el juego de 1 jugador es posible escoger a un peleador de Modo de Carrera y retar a la computadora yendo a la pantalla de Carrera y presionando el Botón START. En el Modo de 2 jugadores, ambos pueden seleccionar boxeadores del Modo de Carrera.

PANTALLA PRINCIPAL DEL JUEGO

TIEMPO
Muestra del tiempo restante en el round.

ROUND
Muestra el número del round actual.

MEDIDOR DE ENERGIA - Jugador Uno
Mide cuánta energía queda. (La energía se recobra al permanecer parado hasta el máximo nivel indicado por el área gris). Cada vez que se recibe un golpe del oponente o se tira un golpe y se falla, la energía bajará.

MEDIDOR DE ENERGIA - Jugador Dos / Computadora

VENTANA DE DAÑO
Estas ventanas muestran qué tanto daño se le hace a la cabeza y/o al cuerpo. (El daño al cuerpo reduce la velocidad del peleador. El daño a la cabeza reduce la habilidad de recobrarse rápido de los golpes duros). La cantidad de daño del peleador a la cabeza o cuerpo se indicará por un sombreado gradual en la ventana correspondiente. El daño total al peleador será indicado cuando cualquiera de las ventanas de daño flashea. Si se es noqueado cuando cualquiera de las ventanas está flasheando ya no será posible levantarse.

MODO DE CARRERA

¿Será fácil escalar el rank para pisar el ring junto a Julio César Chávez?

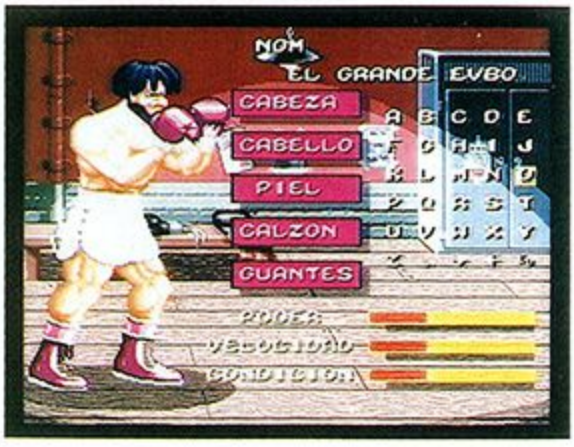
¡Para nada! Todos los que entrenan en cualquier pequeño gimnasio hasta del más pequeño pueblo quieren una oportunidad de pelear el título. Sólo los mejores merecen fajarse en frente de millones de fanáticos enloquecidos.

Hey, se necesita más que un ferviente deseo para compartir el ring con Chávez. Hay que ser capaz de levantar al oponente del piso con Uppercuts poderosos como un cohetes y tirarlo con combinaciones ametrallantes. Y habrá que ser capaz de pararse del piso al llenarse la cara de cuero o al ser besado en la barbilla por un Uppercut a 90 millas por hora con el poder de un trailer.

¡Vamos! ¡Hay que ir por él!. A ganar un lugar entre los mejores 25. A trabajar para escalar... o tal vez descender. Pero siempre hay que recordar que estos tipos buscan exactamente lo mismo.

Y, si por un golpe de suerte se firma un contrato con el campeón y se le pone a dormir con una combinación gloriosa de Uppercuts, el juego no podrá cambiar su nombre pero todas las estadísticas quedarán grabadas en el Salón de la Fama con el nuevo campeón.

CREANDO TU PROPIO BOXEADOR



Pueden crearse hasta 7 boxeadores (cuatro boxeadores ya han sido creados y están disponibles).

Para empezar a construir un boxeador, presionar el Control Pad IZQUIERDA o DERECHA para resaltar el signo de interrogación deseado (?), luego presionar el Botón START para ir a la pantalla de Creación de Boxeador.

Ahora es posible empezar a construir un boxeador usando las siguientes opciones:

INGRESAR NOMBRE

Antes que nada hay que darle nombre al peleador. Para seleccionar las letras hay que usar el Control Pad para resaltar la letra y presionar el Botón X para hacer la selección. Una vez ingresado el nombre del boxeador, presionar el Botón START y ya se puede empezar a programar las características del peleador.

CARACTERISTICAS

Aquí se puede dar vida a un peleador usando una variedad de tipos de cabeza, estilos y color de cabello, tonos de piel, así como el diseño del calzón y los guantes. Presionar el Control Pad ARRIBA o ABAJO para resaltar una característica (presionar el

Botón START después de que el punto deseado es resaltado y automáticamente se moverá al siguiente punto) y presionar el Control Pad IZQUIERDA o DERECHA para revisar el ciclo a través de las opciones de esa característica. Una vez que se ha agregado la característica al peleador se moverá hacia la próxima. Después de elegidas y ajustadas todas las características del Medidor de Habilidades, presionar el Botón START y el boxeador será agregado a la lista de Retadores.

NIVEL DE HABILIDADES

Aquí pueden ajustarse los siguientes niveles de habilidad al resaltar el tipo de habilidad y presionando el Control Pad DERECHA o IZQUIERDA para incrementar o reducir el nivel establecido.

PODER: Este determina el poder de golpeo del peleador. (Un golpeador poderoso logrará mejor puntuación por cada golpe si la pelea llega lejos).

VELOCIDAD: Esta determina la rapidez de puños y en general la velocidad sobre el ring.

CONDICION: Este determina qué tan rápido el peleador puede recobrarse de un golpe y su habilidad para sobrevivir una pelea completa a 12 rounds. Se refiere a la Resistencia del peleador.

SCORE

El score se basa en el número de golpes que conecta; los uppercut cuentan más, luego los ganchos y los jabs menos. (Si se cae a la lona

RECUPERANDO LA ENERGIA Y EL PODER

Después de cada encuentro en el Modo de Carrera, podrá irse al gimnasio para recuperar los puntos de habilidad usando desde una pera, unas pesas o bebidas refrescantes. Hay que seleccionar cuál es la indicada... algunas incrementan el poder,. Otras la velocidad y otras el nivel de condición o resistencia. Para utilizar una de las opciones disponibles, presionar el Control Pad IZQUIERDA o DERECHA para elegir una de las 3 opciones presionando el Botón START en la deseada.

LEVANTANDOSE DE LA LONA

Después de muchos golpes recibidos el peleador caerá de espaldas. Para levantarlo de la lona, hay que presionar rápidamente todos los Botones y el Control Pad. Qué tan rápido el boxeador se recobre depende del poder del golpe que lo tiró, así como el número de veces que haya sido noqueado y cuánto daño ha recibido durante la pelea.

Cuando la Ventana de Daño al Cuerpo se sombrea totalmente y empieza a flashear, ¡cuidado! porque al ser noqueado no será posible levantarse. Entre más caiga el peleador a la lona más difícil le será ponerse de pie. Si cae más de 2 veces en un round, el peleador perderá por TKO (Knock Out Técnico).

ENVEJECIMIENTO Y RETIRO

Mientras se empieza a escalar a través del rank, los otros boxeadores harán lo mismo. Nuevos contendientes constantemente saldrán al paso en la cacería de Chávez, así que ¡Hay que cuidar las espaldas!

Entre más peleas se tienen, más viejo se es- igual que los otros boxeadores en la contienda. Después de unas 37 peleas el cabello del peleador será totalmente gris. Después de la pelea 40 la Comisión de Boxeo seguramente retirará al boxeador. ¡Qué lástima!

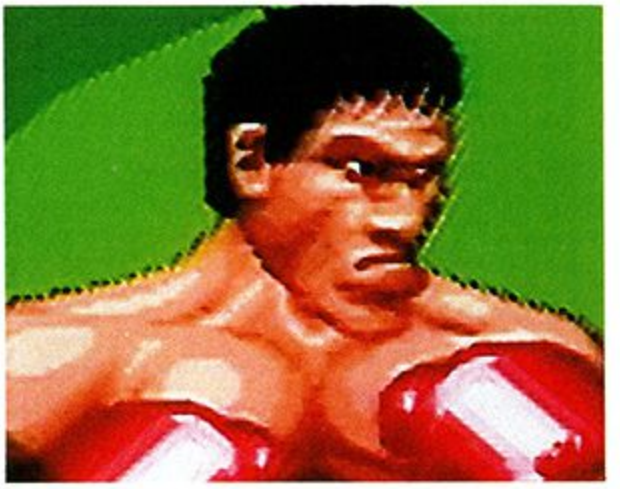
El peleador también puede ser retirado si: A) Pierde más de 2 peleas consecutivas si se está entre los mejores 20's ó B) Pierde un encuentro con un retador que está entre los mejores 20's. Los encuentros de retadores son seleccionados por la computadora para permitir recuperarse cuando se han perdido algunas peleas. Si se pierden las 2 primeras peleas el peleador automáticamente será retirado. Si el boxeador llega al rank entre 13 y 19 obtendrá un Encuentro de Retador después de perder dos peleas al hilo y deberá continuar el Encuentro de Retador hasta que éste sea derrotado.

RETIRAR AL BOXEADOR PROPIO

Para retirar un boxeador propio y abrirle camino a otro, resaltar el letrero "Retirar un Boxeador" y presionar el Botón START. Luego buscar al boxeador al que se desea retirar y presionar otra vez el Botón START. Luego resaltar "Eliminar Boxeador" y presionar el Botón START.

EL REY Y SU CORTE

#1 CHAVEZ



Sobre el Ring no hay a dónde correr ni dónde esconderse.

Sólo son tú y Chávez dispuesto a hacer que sus puños manden tu dentadura hacia tu garganta.

Enfrenta cara a cara al campeón Julio César Chávez. Sube al ring como uno de los mejores 25 boxeadores o crea un nuevo contendiente a tu gusto. Prepárate para los Jabs letales, ganchos, uppercuts y hasta agresiones verbaleS, en tu propio idioma.

Después de la pelea, los boxeadores pueden regresar al gimnasio para recuperarse y prepararse para el siguiente encuentro.

#2 GUS RODRIGUEZ 25-5

La carrera de boxeo de Gus es como un cuento de la cenicienta. Nació en la Ciudad de México hace unos 21 años. Este chamaco tuvo su gran oportunidad cuando el entonces campeón, Speedo Garcia literalmente sacó el nombre de Rodríguez de un sombrero. Un certero gancho de izquierda desarrollando en una empacadora de carne propiedad de su padre, le dio a Rodríguez el cinturón y puso a bailar la quijada de Speedo por meses. Desafortunadamente la actuación de Rodríguez en un reencuentro con Speedo pudo costarle su oportunidad contra Chávez.

#3 SPEEDO GARCIA 16-5

El Zorro Dorato tuvo su momento difícil cuando perdió en una decisión controvertida contra el ex-campeón Pilo Benedito. Aún hoy los comentaristas deportivos creen que Irwin debió ser el titular del cinturón. Después del famoso evento Speedo se retiró y se convirtió en Pastor Bautista pero regresó al ring en 1989 para reclamar el título que debió obtener 15 años atrás. Se rumora que el rankeado # 3 será el primer retador de Chávez.

MANUAL VARGAS 18-10

Este hombre tiene puños de granito. El menor de 15 hermanos, Vargas es un graduado del Gimnasio de Hank, él fue un notable colaborador de grandes peleadores, tales como Fuzzy Thurman, Arturo Sanguia, Toro Carbajal y Lou Jordanjiovani. El reclamo de fama de Vargas viene con sus 18 Knockouts directos... todos en el tercer round. Algunos creen que sus Uppercut derechos y su fortaleza corporal es lo que lo ha llevado tan lejos. Otros juran que es su habilidad de fintar a sus oponentes y propinarles el castigo que reduce su potencial.

#5 PEPE SANCHEZ 21-5

Sanchez es el hermano gemelo por largo tiempo extraviado de Manual Vargas. La mayoría de los críticos creen que Sanchez es mejor peleador y su récord impresionante lo garantiza. Pero Sanchez aún con sus escasas 5 peleas perdidas es considerado como un cobarde por haber evitado la confrontación largamente esperada contra su hermano. Se rumora que este muchacho todavía golpea con la fuerza de un trailer y con la furia del Demonio de Tasmania.

#6

RAUL OLIVARES 23-9

Olivares tiene una asombrosa historia. Abuelo de 6 niños y renombrado saxofonista "El Bombardero Gris". Su primera aparición en los rings fue en Abril del 87. Después de que su doctor le ordenó "algo de ejercicio". su ascenso a los rankings fue algo notable. En su última aparición le dio Knockout en el primer round a Pepe Garcia, lo cual colocó a este hombre de 47 años en el número 6. Cuidado con Olivares, estará canoso, pero es un maestro en el mundo del boxeo.

CHUCHO MEDINA 17-7

Medina es un regalo de Sudamérica a los pesos completos. Su ascenso a la fama fue forjado en peleas callejeras. Su resistencia a recibir golpes, sólo es superada por la manera de darlos; pese a todo esto está considerado como el boxeador más lento de las competencias, sin menospreciar a este latino que pone un gancho que puede enviar a dormir a cualquier competidor. Como una recomendación aléjese del brazo de este chico.

#8

JORGE PELAYO 16-6

El podría ganarse vida sólo con sus puños, pero este chico utiliza además sus pies. Pelayo fue colocado como el #1 de los kickboxers en Japón. La reciente decisión de subirse al ring vino después de un brutal accidente de pesca en el que perdió todos los dedos de sus pies. Después entrenó sus puños para que hicieran lo que una vez hicieron sus pies. El renacimiento de esta estrella fue roto en parte por sus mandíbulas. Cuidado con la Pelayo se dice que tiene poderes mentales en su banda de la cabeza.

#9 TONY LOPEZ 12-1

De acuerdo a su mamá, López de niño se preocupaba tanto por su corte de cabello que cuando algùn compañero lo despeinaba, se volvía totalmente loco. Hoy su ser intrépido es tanto su forma de identificarlo como su fuente de inspiración. Aunque está considerado como un novato en el rank este peruano no ha perdido en sus últimas 8 peleas. Su única derrota fue en enero del año pasado ante los puños de su primo Chucho Medina.

CRISTO ROGAS 18-5

Cristo es el verdadero "abollador" en la contienda. Tal vez sea el peleador más viejo, pero este abuelo de 16, a sus 49 años de edad, tiene la resistencia de un roble y el poder de una locomotora. El régimen alimenticio antes de sus peleas a base de jugo de aceituna y pastel helado de zanahoria lo mantiene como un olímpico. Su amor por noquear a los jóvenes mantiene a este abuelo en la flor de la vida.

#11 GERARDO ZARATE 19-12

Zárate es lo que en el ambiente boxístico se conoce como "derrochador". El super anunciado Zárate escaló la cima de los mejores a mediados de los 80's, lo que le hizo ganar su derecho a pelear el título. Zárate duró sólo 34 segundos hasta que el ex-campeon Billy Bob Preston lo alimentó con un sandwich de cuero de 12 onzas que mandó a Zárate a saludar a la lona y a despedirse de la fortuna.

CARLOS DURAN 25-10

Carlos es el único salvadoreño en los mejores 25. El llegó a ser retador allá por 1988, cuando derrotó a 3 rankeados entre los segundos 10 mejores, todos a unos segundos del primer campanazo.
Una vez que superó el cabalístico 13, la mayor vergüenza de Durán es haber perdido ante aquellos peleadores como López que hicieron que el centroamericano se ganara el mote de "Chispa apagada". No importa lo que digan Carlos todavía posee la sagacidad del gato y es lo suficientemente capaz de dar cualquier sorpresa.

#13

CARLOS ROGAS 24-11

Este amigo ya va de salida. Una vez que llegó a ser uno de los más altos retadores y de los mejores de su división, Rogas ha sido deslizado hacia abajo en el rank a un ritmo rapidísimo. Una serie de derrotas al hilo ante desconocidos están llevando a Rogas a una situación peligrosa dentro de la lista de los mejores. En sus últimos 10 encuentros, sólo 2 veces ha durado más allá del round 6 y no ha dado ni un K.O. desde mayo de 1990.

GUSTO LOPEZ 18-11

Sin duda, Lopez merece estar en este lugar. El año pasado se acercó mucho -tanto que era el candidado retador de Gus Rodríguez-, pero Gustavo firmó una revancha con Garcia y Lopez ha estado esperando desde entonces. Una victoria impresionante contra Durán el verano pasado fue seguida por una racha de 3 peleas perdidas. Pero no descartes a Lopez y cuídate de los guantes dorados del hermano de David, el Bárbaro Mike o "Mean Mike" como se le conoce en el norte del continente porque viene escalando muy rápido.

#15

KILLER McKAY 16-5

Mr. McKay es tal vez el boxeador más persistente de entre los segundos 10 rankeados. Para ponerlo fácil McKay está acostumbrado a recibir golpes.
De hecho McKay es el boxeador más temido por los altos retadores. Gus Rodríguez, Speedo Garcia Y Cristo Rogas han expresado su aversión por el estilo zurdo de pelea de McKay y todos exitosamente han evitado enfrentarse contra el Irlandés. La cantidad de castigo que McKay le propina a sus contendientes en un encuentro normal podría mandar a cualquiera a la cuenta de diez. Y al final es ahí donde muchos de sus oponentes terminan.

MIGHTY MCKAY 19-14

Mighty McKay es un muchacho de 27 años que va hacia ningún lado. McKay es lo que gente como Chávez, Gonzalez, Pelayo y Valenzuela desayunan en su preparación para una gran pelea. Contra sus retadores McKay raramente dura más allá del segundo round. Contra los grandes McKay usualmente llega hasta el noveno y de vez en cuando el "Gigante Verde" sorprende a todos llegando hasta el final.

CARLOS ORTIZ 11-0

Ortiz es el hermano de enmedio del famoso Clan Ortiz. También es el peleador más hemoso de la contienda. Esta estrella creciente de Hollywood, CA de 19 años, tal vez no tenga el poder de Chávez o la velocidad de López, pero definitivamente la técnica y la increíble habilidad de absorber los golpes... sin embargo recibir los golpes ha sido una rareza en Ortiz. En cada uno de sus 11 encuentros Carlos ha menjado sus peleas para salir sólo con unos rasguños.

#18

TONY RAMIREZ 20-5

Ramírez es la contribución más importante de los barrios de la ciudad de México a la categoría. Nació en el D.F. y a sus 23 años Tony empezó a desarrollar su enorme Uppercut de zurda cuando acudia a los gimnasios a los que se acompañaba de su abuelo, con quien creció desde los 2 años. Tony viene de una familia que ha sabido ser amable. Tanto que a las víctimas de sus knockouts las va a visitar y les lleva alguna caja de chocolates.

BEBE ALDANA 9-23

Aldana es el más jóven en el rank; él ha tenido el poder... pero también ha tenido la mala fortuna de haberse roto la quijada. Todo lo que este chamaco ha podido lograr es conectar ráfagas de pesadas combinaciones justo debajo del labio inferior. En 20 de sus 23 peleas el Bebé ha terminado viendo a la lona.

TERRY KIKUCHI 10-0

Terry es el único colombiano en el rank... y el único con cabello azul. Cuenta la historia que antes de su primera pelea en esta categoría, "el Niño Azul" vio una página de "La Guía de un Magnífico Cabello" (edición comercial) y fue cuando se atrevió a teñirse el cabello de color platino claro. Desafortunadamente Terry se quedo dormido con los químicos en su cabello mientras veía "Cara Cortada". Sin importarle esto fue a su encuentro y ganó y desde entonces el azul es su sello distintivo y atractivo con las damas.

#21

PEPE GARCIA 23-15

¿Qué se puede decir de Pepe? La última victoria que registra fue por 1990. Lo más alto que llegó a escalar fue al número 12. Lopez casi podía aspirar al título con Speedo Garcia en 1988 pero el ex-campeón se retractó poniendo como pretexto la "calvicie" de Garcia como pretexto. (Speedo sufrió un inesperado Knockout empezando su carrera cuando se deslumbró con las potentes lámparas de la arena reflejándose en el cráneo brillante de su oponente).

ALIAS ALLEN 13-21

Su verdadero nombre es Marionogilvytulipy, pero no se lo digas a nadie. No, espera, mejor díselo a todos... ¿Qué es lo que podría hacer este tipo? ¿Darte latigazos con su bigote? Allen es un costal entrenador que debería estar jugando videojuegos.

#23

JOSE BAEZ 22-22

Báez es como un termómetro para los peleadores que van y vienen. Si un chamaco se deshace de Báez antes del cuarto round, hay oportunidad de escalar a los 10 siguientes, pero si pierde, debe considerar mejor una carrera dentro de los bienes raíces.

RON ALLEN 9-1

Ron es el chavo nuevo y realmente está despertando a los vecinos. Es el más viejo del clan de los Ortiz. Sus Jabs punzantes y ganchos de cohete supersónico han estado volteando -y explotando- varias cabezas desde que entró al rank en junio de 1992. El mes pasado le puso una tremenda paliza a Tony Ramírez (Allen le paró el reloj a Ramirez a sólo 56 segundos) y los expertos pusieron al "Escocés diestro" en la cima de los contendientes para 1994.

#25

RON RONALDO 15-15

Ron Renaldo va muy rápido a ningún lado. Su desabrido récord lo ha llevado y traído a la contienda cada vez que pisa el ring. El viejo de 32 años Ronaldo ya se está volviendo gris y se rumora que finalmente anunciará su retiro en cualquier día de este mes.

GARANTIA LIMITADA A 90 DIAS

ASC™ is a trademark of American Softworks Corporation. "The name and likeness of Julio Cesar Chavez is used under license by American Softworks Corporation." "Copyright EXTREME ENTERTAINMENT GROUP, INC. 1993. All rights reserved. Published and distributed under license from EXTREME ENTERTAINMENT GROUP™."

American Softworks Corporation garantiza al comprador original que el Game Pak (Pak) que acompaña a este manual funcionará de acuerdo con las descripciones de este manual al ser usado con el equipo especificado, por un período de 90 días a partir de la fecha de compra.

Si un defecto cubierto por esta garantía ocurre en este período de 90 días, American Softworks Corp. reparará o remplazará el Game Pak defectuoso libre de cualquier cargo.

Esta garantía no aplica si el defecto ha sido causado por negligencia, accidente, uso inmoderado, modificación o cualquier otra causa no relacionada con defectos de materiales o mano de obra.

Para recibir el servicio de garantía:

1. Notifique a American Softworks Corp. al Departamento de Servicio al Consumidor al 95(203) 327-65-45 en U.S.A. o en México en Reforma 250 Segundo Piso, México, D.F. Tel.: 208-1057 y 208-2364.

2. Nuestro Departamento de Servicio al Consumidor opera de 9:00 A.M. a 5:00 P.M. de lunes a viernes en U.S.A. y de 9:00 a 1:00 y 3:00 a 5:00 en México, D.F.

3. Si American Softworks Corp. no puede resolver el problema telefónicamente, proveerá las instrucciones para regresar el Game Pak defectuoso.

4. El costo por regresar el Game Pak a nuestro Departamento de Servicio será pagado por el comprador.

American Softworks Corporation
24 Richmond Hill Avenue
Stamford, CT 06901

PRINTED IN JAPAN