

# Punch-Out!! Featuring Mr. Dream

1 Controles

2 Inicio


3 Juego






4 Pantalla de juego

5 Golpes y energía

6 Contraseñas

## Controles básicos

Esquivar puñetazos/Seleccionar en el menú	
Puñetazo derecho/Introducir contraseña	<b>A</b>
Puñetazo izquierdo/Introducir contraseña	<b>B</b>
Gancho/Confirmar/Empezar una ronda	START

Puñetazo izquierdo al torso	Pulsa <b>B</b> para golpear el torso de tu adversario con el puño izquierdo.
Puñetazo derecho al torso	Pulsa <b>A</b> para golpear el torso de tu adversario con el puño derecho.
Directo de izquierda	Pulsa <b>B</b> mientras mantienes pulsado  para lanzar un directo de izquierda a la cara de tu oponente.
Directo de derecha	Pulsa <b>A</b> mientras mantienes pulsado  para lanzar un directo de derecha a la cara de tu oponente.
Esquivar	Pulsa  en el momento adecuado para esquivar los golpes de tu oponente.
Bloquear	Mantén pulsado  para bloquear los golpes de tu adversario.
Agacharse	Pulsa  dos veces para esquivar el puñetazo de tu contrincante.

Gancho	Si tienes al menos una ☆, pulsa START para realizar un gancho.
Volver a ponerse de pie	Cuando estés tumbado en la lona, pulsa <b>A</b> y <b>B</b> repetidamente para volver a ponerte de pie.
Recuperar energía	Pulsa SELECT entre los asaltos para recuperar energía. Úsalo con cabeza, ya que solo podrás hacerlo una vez por combate.

Pulsa START durante el vídeo de inicio para acceder a la pantalla del título. Selecciona NEW (Nuevo) para empezar una nueva partida o CONTINUE (Continuar) si tienes una contraseña y quieres reanudar una partida ya empezada.



Controla a Little Mac y lucha por los títulos como un boxeador profesional. Cada combate consta de tres asaltos

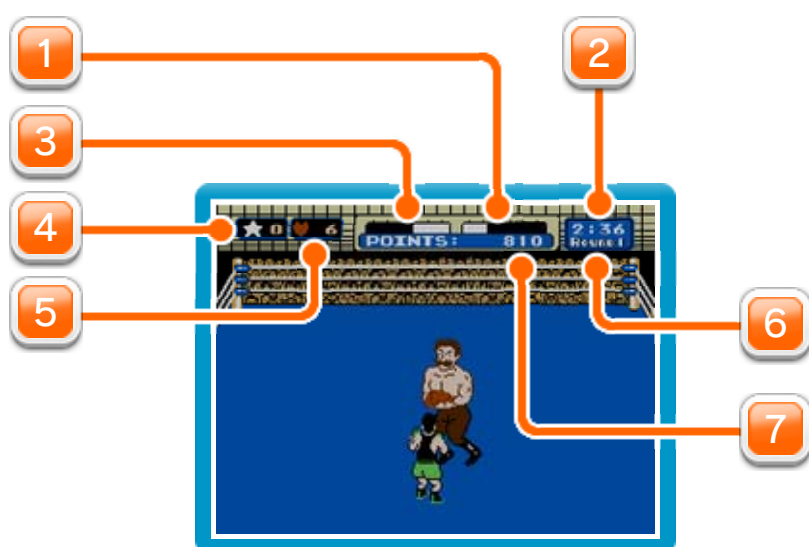


de tres minutos de duración. Deja KO a tu enemigo o túmbalo tres veces en un mismo asalto, TKO (KO técnico), para ganar y pasar al siguiente combate. Si ambos boxeadores siguen en pie cuando suene la campana, la victoria se decidirá por puntos, pero los jueces no simpatizan demasiado con Little Mac...

### ● En caso de que pierdas...

Si pierdes tres combates, la partida terminará.

También perderás tu posición en la clasificación si caes derrotado en determinados combates.



1 Energía del contrincante

2 Tiempo restante

3 Energía de Little Mac

4 Cantidad de ☆

5 Cantidad de corazones

6 Asalto

7 Puntos

## ● Golpes

Little Mac puede dar hasta cuatro tipos de golpes distintos, pero si falla, o si recibe un golpe del adversario, perderá un corazón de energía. Cuando

los corazones se agoten, no podrá atacar durante un breve periodo de tiempo. Asegúrate de esquivar los ataques del contrincante hasta que recuperes los corazones perdidos.



## ● Ganchos

Si tienes al menos una ☆, Little Mac realizará un gancho cuando pulses START. Podrás aumentar la cantidad de ☆ si consigues encajar ciertos golpes al adversario. Sin embargo, perderás una ☆ si recibes un golpe, y las perderás todas si caes sobre la lona o si termina el asalto.



## ● Energía

Esta barra se irá vaciando a medida que recibas golpes. Cuando se vacíe del todo, caerás sobre la lona. Si no puedes levantarte antes de que el árbitro cuente hasta diez, estarás eliminado y perderás el combate. Pulsa **A** y **B** repetidamente para levantarte cuando estés tumbado en la lona.



Si ganas el MINOR CIRCUIT (Campeonato inicial), MAJOR CIRCUIT (Campeonato avanzado) o el WORLD



CIRCUIT (Campeonato mundial), se te facilitará una contraseña. Anótala y, la próxima vez que juegues, selecciona CONTINUE (Continuar) en la pantalla del título e introdúcela. Empezarás la partida con el menor rango del campeonato que corresponda.