

SNSP-RW-NOE

ART OF FIGHTING™



TAKARA®

Ausschließlicher Vertrieb in Deutschland durch:
Mitsui & Co. Deutschland GmbH
Postfach 30 36 69, 20312 Hamburg 36.

PRINTED IN JAPAN

SPIELANLEITUNG

TAKARA®



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION



HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAB SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAB ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

Wir danken Ihnen für die Wahl des "ART OF FIGHTING™" Game Pak für Ihr Super Nintendo Entertainment System®.

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

TAKARA® ART OF FIGHTING™ © 1992 SNK

Ausschliesslicher Vertrieb in Deutschland durch: Mitsui & Co. Deutschland GmbH
Postfach 30 36 69 D- 20312 Hamburg.

INHALT

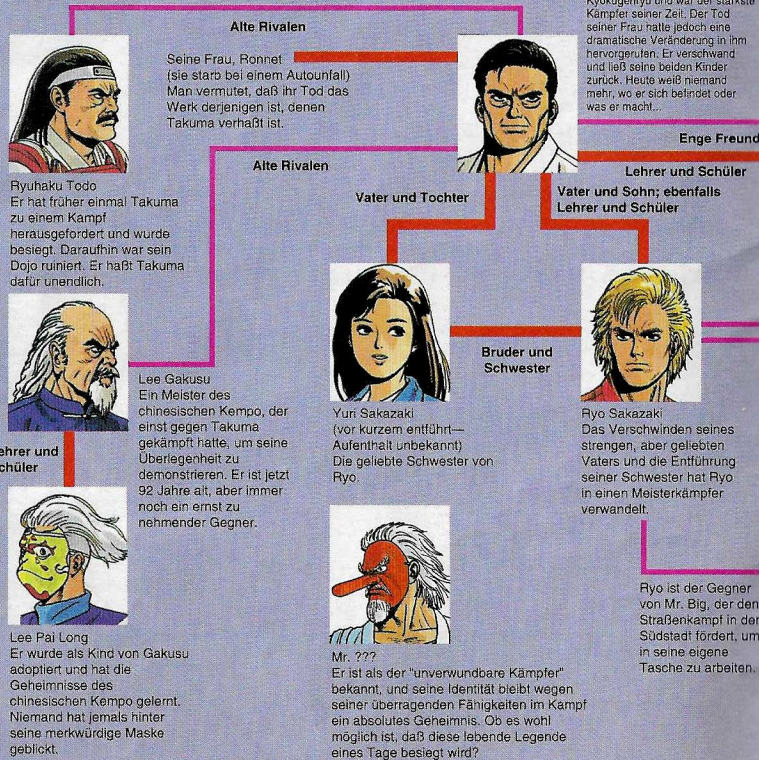
- 4 ... ART OF FIGHTING .. ÜBERSICHT
- 6 ... VERWENDUNG DER BEDIENELEMENTE
- 8 ... VORBEREITUNG DES SPIELS
- 12 ... BONUS-RUNDEN
- 13 ... FORTSETZUNG
- 13 ... KAMPFGEIST-ANZEIGE UND "RAZ"-TASTE
- 14 ... BESCHREIBUNG DES SCREENS
- 16 ... SPIELREGELN
- 18 ... GRUNDBEWEGUNGEN DER KÄMPFER
- 20 ... KÄMPFER UND IHRE BESONDEREN KAMPFTECHNIKEN
- 28 ... NÜTZLICHE HINWEISE



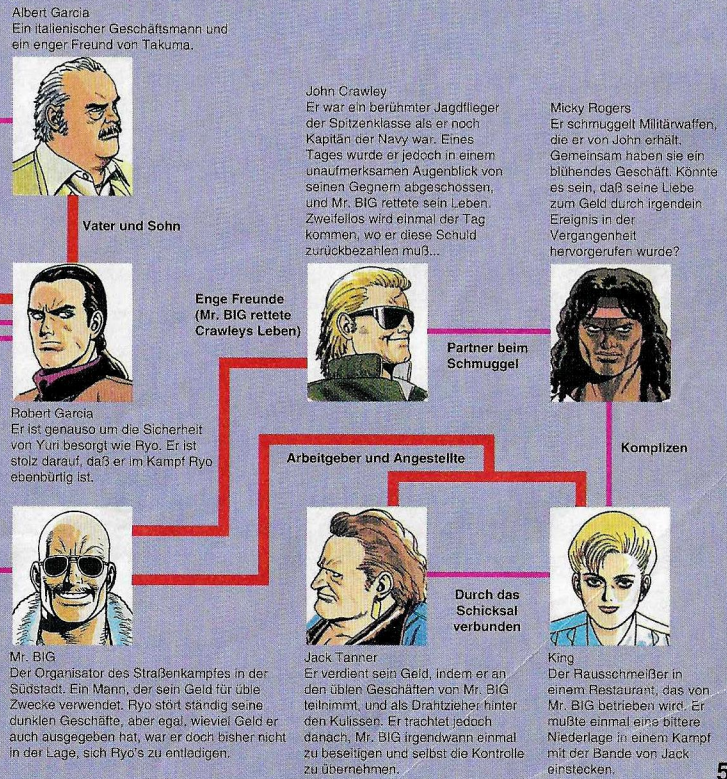
DER UNBESIEGBARE DRACHE, RYO SAKAZAKI. Sein Vater hat ihn von Kindheit an in die mysteriöse Form des Karate eingeweiht, die als KYOKUGENRYU bekannt ist. Ryo lebt jetzt mit seiner Schwester Yuri zusammen.

DER WÜTENDE TIGER, ROBERT GARCIA. Bereits im jungen Alter wurde Robert geschickt, um die mysteriösen Lehren von Takuma Sakazaki, dem Meister des KYOKUGENRYU und Vater von Ryo zu lernen.

Takuma Sakazaki (gegenwärtiger Aufenthaltsort unbekannt)
Er war der Karatelehrer von Kyokugenryu und war der stärkste Kämpfer seiner Zeit. Der Tod seiner Frau hatte jedoch eine dramatische Veränderung in ihm hervorgerufen: Er verschwand und ließ seine beiden Kinder zurück. Heute weiß niemand mehr, wo er sich befindet oder was er macht...

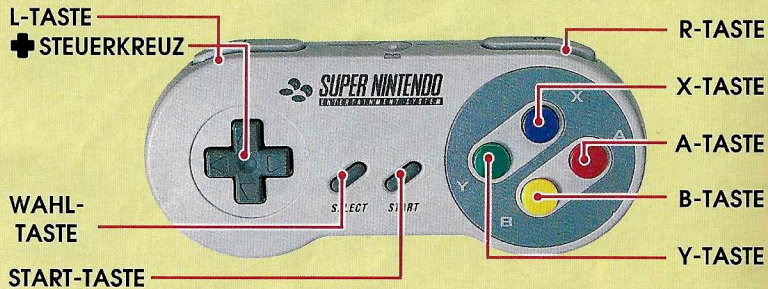


Nach dem mysteriösen Verschwinden von Takuma und dem Tod von Ryos Mutter durch einen tragischen Verkehrsunfall sorgte Robert für den jungen Ryo, blieb aber trotzdem sein schärfster Rivale. Nach einer Zeit der Trennung treffen sich diese beiden jungen Männer erneut, um die entführte Yuri zu retten, die im großstädtischen Dschungel von SOUTHTOWN—der Südstadt—gefangengehalten wird. Werden diese beiden Yuris retten? Werden sie die Identität der Entführer enttarnen? Es liegt alles nur an Dir!!!





VERWENDUNG DER BEDIENELEMENTE



➕ STEUERKREUZ:

- Aufwärts ↑ vertikaler Sprung
- Rechts und aufwärts → ↑ Sprung vorwärts
- Rechts → Bewegung vorwärts
- Rechts und abwärts → ↓ Hinhocken
- Abwärts ↓ Hinhocken
- Links und abwärts ← ↓ Hinhocken
- Links ← Rückzug
- Links und aufwärts ← ↑ Sprung rückwärts

- Wenn du das ➕ STEUERKREUZ zweimal rasch hintereinander drückst, kann Dein Kämpfer einen Spurt einlegen (entweder vorwärts oder rückwärts).



X-TASTE:

Faustschlag-Taste. Drücke diese Taste wiederholt, um Deine Kampfgeist-Anzeige zu erhöhen.

Y-TASTE:

Fußtritt-Taste. Drücke diese Taste wiederholt, um Deine Kampfgeist-Anzeige zu erhöhen.

R-TASTE:

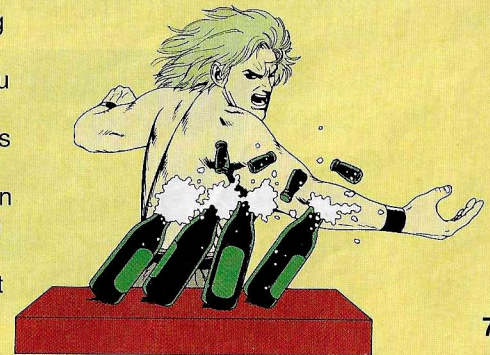
Hauptsächlich in Verbindung mit der A- und B-TASTE (die L-TASTE kann ebenfalls verwendet werden).
 X-TASTE und dann R-TASTE—Starker Faustschlag
 Y-TASTE und dann R-TASTE—Starker Fußtritt
 R-TASTE und X-TASTE zusammen—Schwacher Faustschlag
 R-TASTE und Y-TASTE zusammen—Schwacher Fußtritt

A-TASTE:

Die "RAZ"-Taste. Drücke diese Taste, um die Kampfgeist-Anzeige Deines Gegners um einen bestimmten Betrag zu vermindern.

OPTIONSMODUS:

Verwende diesen OPTIONS-Modus, um die Tastenbelegung nach Deinem eigenen Geschmack zu verändern.
 Alle besonderen Angriffsmeldungen, die während des Spiels erscheinen, beruhen auf der normalen Anordnung der Faustschlag- und Fußtritt-Tasten. Wenn Du die Tastenbelegung in diesem OPTIONS-Modus veränderst, notiere Dir unbedingt, wie die Tasten jetzt belegt sind. Weitere Einzelheiten zum OPTIONS-Modus findest Du auf Seite 9.





VORBEREITUNG DES SPIELS



Schiebe das Game Pak in Dein Super Nintendo Entertainment System und schalte die Konsole ein. Daraufhin erscheint der Titel-Screen ART OF FIGHTING auf dem Bildschirm.

Drücke die START-TASTE, um den Auswahl-Screen für den Spielmodus aufzurufen. Hier kannst Du zwischen einem Spiel für einen Spieler (1P-STORY MODE) oder zwei Spielern (1P VS 2P MODE) wählen oder das OPTIONS-Menü aufrufen.



OPTIONS-MODUS

Wähle eine der Positionen, indem Du das + Steuerkreuz aufwärts oder abwärts drückst, und verändere dann die Einstellung, indem Du erst nach links oder rechts drückst.

GAME DIFFICULTY:

Hier kannst Du den Schwierigkeitsgrad des Spiels in acht Stufen bestimmen.



GAME TIME:

Stellt den Countdown Timer für jede Runde ein. Es gibt keine Zeitbegrenzung, wenn Du diese Position auf ∞ stellst.

ROUND:

Wähle, ob Du entweder eine Runde oder drei Runden spielen möchtest. Das Spiel wird automatisch auf drei Runden eingestellt. Wenn Du das Spiel lediglich eine Runde spielst, erhält der erste Spieler, der den anderen Spieler besiegt, den Gesamtsieg.

BUTTON CONTROL:

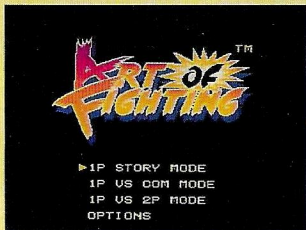
Du kannst die Funktionen der drei Tasten, die für Faustschlag, Fußtritt und Wurf verwendet werden, in jeder beliebigen Reihenfolge verändern und neu belegen. Du führst Deine Wahl durch, indem Du das + Steuerkreuz nach oben/unten drückst, um die Position zu wählen und dann die Taste drückst, die Du von jetzt an verwenden möchtest.

SOUND MODE:

Wähle eine der Betriebsarten MONO, STEREO, oder STEREO (EXP). STEREO (EXP) hat sogar noch eine bessere Klangqualität als STEREO.

Wenn Du einen Mono-Fernseher verwendest, wähle MONO. Das Spiel wird normalerweise auf STEREO eingestellt. Wenn STEREO bei Verwendung eines Mono-Fernsehgerätes verwendet wird, kann der Ton zeitweise nur unterbrochen zu hören sein.

DRÜCKE DIE START-TASTE, UM ZUM SPIELAUSWAHL-SCREEN ZURÜCKZUKEHREN.



AUSWAHL DES SPIEL-MODUS (STORY MODE)
Wähle mit dem **+** STEUERKREUZ die Position STORY MODE (1 Spieler), und drücke die A-TASTE.

• **STORY MODUS**

Dieser Modus ermöglicht es Dir, zwischen RYO oder ROBERT zu wählen. Kämpfe mit den üblen Typen der Südstadt und rette Yuri. Du kannst auch die aufregenden BONUS STAGES und die mitreißenden Story-Screens erleben.



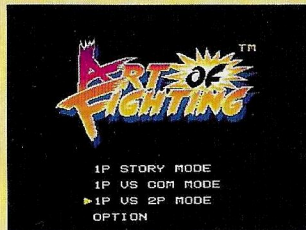
• **AUSWAHL VON SPIELERN**

Stelle den Cursor auf die gewünschte Person und drücke die A-TASTE. Im STORY MODUS kannst Du zwischen RYO oder ROBERT wählen.



AUSWAHL DES SPIEL-MODUS (1P GEGEN COMPUTER-MODUS)

Im 1P VS COM MODE kannst Du zwischen RYO oder ROBERT wählen und gegen den Computer kämpfen, wobei Du außerdem festlegen kannst, wer Dein Gegner sein wird.



AUSWAHL DES SPIEL-MODUS (VS MODE)
Wähle VS MODE mit dem **+** STEUERKREUZ und drücke die A-TASTE.

• **VS MODUS**

Im VS-MODUS kannst Du zwischen 10 Personen wählen. Es ist ebenfalls möglich, dieselbe Person zu wählen (z.B. Robert gegen Robert).





BONUS-RUNDEN

An verschiedenen Punkten des STORY-MODUS erscheinen Bonus-Runden. Wenn es Dir gelingt, die Bonus-Runde erfolgreich zu beenden, erhöht sich Deine Kraft und Du erlernst einen neuen Super-Angriff. Wenn Du den Screen mit dem Ultra-Super-Angriff erfolgreich abgeschlossen hast, bist Du in der Lage, einen neuen Super-Angriff auszuführen.

ABSCHLAGEN VON FLASCHENHÄLSEN
Schlage alle Hälse der Brauseflaschen ab. Wenn Dir das gelingt, erhöht sich Deine Kampfgeist-Anzeige "SPIRIT".

SPALTEN VON EISBLÖCKEN
Zerbrich alle Eisblöcke mit einem Schlag. Wenn Dir das gelingt, erhöht sich Deine Kraftanzeige.

SCREEN FÜR ULTRA-SUPER-ANGRIFF
Du mußt einen vorgeschriebenen Super-Angriff innerhalb einer vorgeschriebenen Zeit und einer vorgeschriebenen Anzahl von Wiederholungen durchführen. Wenn Dir das gelingt, werden Deine Super-Angriffe anschließend wesentlich stärker.



FORTSETZUNG

Wenn die Spielende-Anzeige auf dem Screen erscheint, wird eine Zahl auf dem Screen angezeigt. Diese gibt die Anzahl der Wiederholversuche des Spiels an. Wenn das Zählwerk Null erreicht, ist das Spiel tatsächlich beendet. Die Fortsetzungsmöglichkeit (CONTINUE) steht im Modus für zwei Spieler (VS-MODUS) nicht zur Verfügung.



KAMPFGEIST-ANZEIGE UND RAZ-TASTEN

Nachdem Du Deine SUPER-ANGRIFFE ausgeführt hast, vermindert sich Deine Kampfgeist-Anzeige "SPIRIT". Um Deinen "SPIRIT" wieder aufzufüllen, drücke entweder die X- oder die Y-TASTE. ABER SEI VORSICHTIG! Während Du Deinen Kampfgeist wieder auffüllst, bist Du gegen Angriffe verletzlich. Setze diese Funktion umsichtig ein. Um den Kampfgeist Deines Gegners zu vermindern, drücke die "RAZ" A-TASTE. Wenn Du diese Taste drückst, neckt Dein Kämpfer seinen Gegner und vermindert dabei seine Energie.

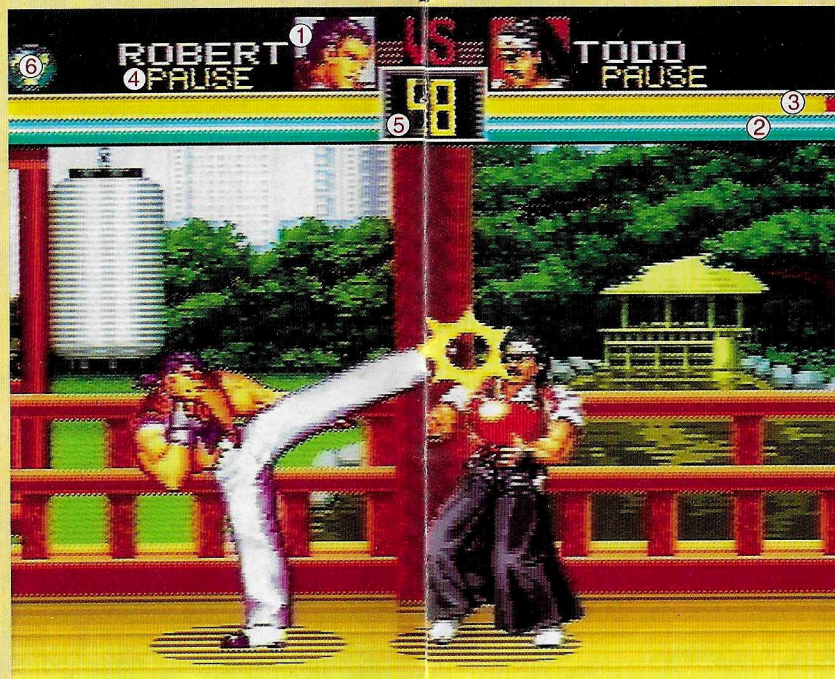
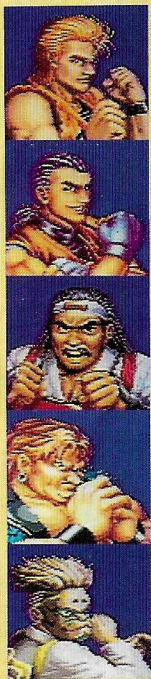
- Wenn Du eine BONUS-RUNDE erfolgreich abschließt, erhöht dies Deine Anzeigen für SPIRIT und POWER.





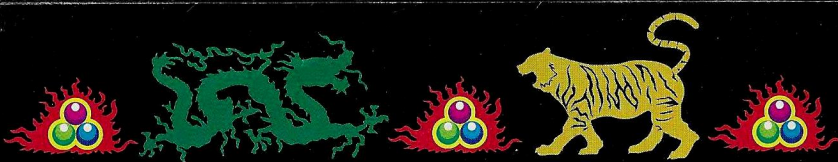
BESCHREIBUNG

DES SCREENS



- ① Gesicht des Kämpfers.
- ② Kampfgeist-Anzeige (SPIRIT).
ACHTUNG: Dein SPIRIT vermindert sich, je nachdem, welchen SUPER-ANGRIFF Du verwendest. Je nachdem, wie hoch Dein SPIRIT-Level noch ist, beeinflußt dies die Kraft Deines SUPER-ANGRIFFS.
- ③ KÖRPERKRAFT-ANZEIGE (STRENGTH). Abhängig davon, wieviel Treffer Dein Kämpfer einstecken muß, vermindert sich diese Anzeige. Wenn Dein STRENGTH-Level aufgebraucht ist, HAST DU VERLOREN!!!

- ④ GEGENWÄRTIGE PUNKTZAHL. Hier wird die gegenwärtige Punktzahl angezeigt. Im VS-MODUS erscheint keine Punktzahl.
- ⑤ KAMPF-TIMER. Hier wird die Zeit angezeigt, die in der gegenwärtigen Runde noch verbleibt. Wenn der Timer Null anzeigt, ist die Runde vorbei.
- ⑥ SIEGESZEICHEN. Hier wird die Anzahl der Runden angezeigt, die Du gewonnen oder verloren hast.



SPIEL-REGELN

- Jeder Kampf besteht aus drei Runden. Wenn ein Spieler zwei Runden gewinnt, hat er den Kampf gewonnen.
- Wenn die Kraft-Anzeige eines der Kämpfer aufgebraucht ist, hat der betreffende Kämpfer verloren. Gewonnen hat der Spieler, der noch steht.
- Eine Runde besteht aus 60 Zählungen. Wenn die Zeitgrenze überschritten wird, gewinnt der Kämpfer mit der höchsten Körperkraft-Anzeige (STRENGTH).



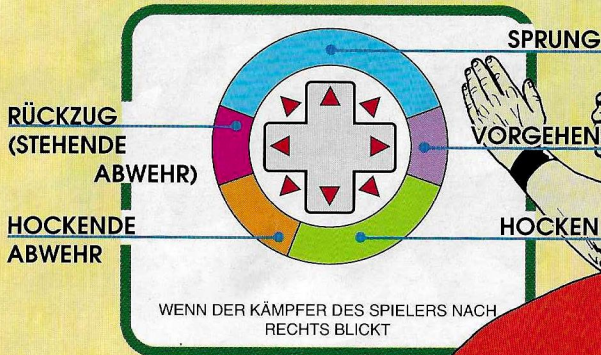
- Im Fall eines DOPPELTEN K.O. endet die Runde unentschieden. Keiner der Kämpfer gewinnt.
- Im Fall eines DOPPELTEN K.O. gibt es maximal vier Runden, bis ein Sieger bestimmt ist.
- Am Ende einer Runde wird die Körperkraft- und Kampfgeist-Anzeige (STRENGTH, und SPIRIT) vollständig wieder aufgefüllt. Setze Deine gesamte Kraft und Deinen gesamten Kampfgeist in der Runde ein, **DU WIRST SIE BRAUCHEN!**





GRUNDBEWEGUNGEN DER KÄMPFER

Der erste Schritt zum Sieg ist es, die Grundbewegungen zu beherrschen. Spring vor, um Dich schnell zu bewegen. Geh in die Abwehr, um die Angriffe Deines Gegners abzublocken. Koordiniere das Timing der Tasten, um Deine Angriffe stärker zu machen. Jeder Kämpfer hat außerdem seine eigenen, besonderen Kampftechniken. Es liegt ganz an Dir, Deine Fähigkeiten im Kampf zu schulen!



[Mr. Big kann nicht springen]



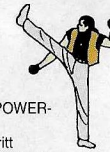
FAUSTSCHLÄGE/KÖRPERTREFFER/POWER-FAUSTSCHLÄGE
Drücke die X-TASTE, um einen Faustschlag auszuführen. Halte die R-Taste gedrückt und drücke die X-TASTE, um einen Körpertreffer zu landen. Wenn Du die R-TASTE unmittelbar nach dem Drücken der X-TASTE anschlägst, kannst Du einen Power-Faustschlag ausführen, der erhebliche Wirkung bei Deinem Gegner zeigt. Während Du jedoch einen Power-Faustschlag ausführt, kannst Du Dich nicht so wirkungsvoll verteidigen, so daß Du bei einem Gegenangriff des Gegners verwundbarer bist.



SPEZIALANGRIFFE
Mit verschiedenen Bedienungsschritten auf dem **STEUERKREUZ** und den Tasten kannst Du die besonderen Angriffstechniken jedes einzelnen Kämpfers einsetzen, die sehr wirksam sind. Ein Nachteil ist jedoch, daß sich bei jedem Einsatz einer Spezial-Angriffstechnik der Kampfgeist-Level SPIRIT Deines Kämpfers um einen bestimmten Betrag vermindert. Sei vorsichtig—wenn Du einen Spezialangriff einsetzt, wenn Dein SPIRIT-Level bereits niedrig ist, hat der Angriff nur eine begrenzte Kraft und Reichweite.



HÄNSELE DEINEN GEGNER
Drücke die A-TASTE, und Dein Kämpfer geht in die "RAZ"-Stellung, die den Kampfgeist Deines Gegners um einen bestimmten Betrag vermindert. Du bist jedoch bei einem Angriff leichter verwundbar, wenn Du diese Position eingenommen hast, so daß sie nur zu empfehlen ist, wenn ein ausreichender Abstand zwischen Dir und Deinem Gegner besteht. Setze diese Position im VS-MODUS ein, um Deinen Freund zu necken und zu foppen.*



FUSSTRITTE/TIEFE FUSSTRITTE/POWER-FUSSTRITTE
Drücke die Y-TASTE, um einen Fußtritt auszuführen. Halte die R-Taste gedrückt und drücke die Y-TASTE, um einen niedrigen Fußtritt zu landen. Wenn Du die R-TASTE unmittelbar nach dem Drücken der Y-TASTE anschlägst, kannst Du einen Power-Fußtritt ausführen, der erhebliche Wirkung bei Deinem Gegner zeigt. Während Du jedoch einen Power-Fußtritt ausführt, kannst Du Dich nicht so wirkungsvoll verteidigen, so daß Du bei einem Gegenangriff des Gegners verwundbarer bist.

BLITZSTART
Wenn Du das **STEUERKREUZ** zweimal rasch hintereinander in Richtung auf Deinen Gegner drückst, macht Dein Kämpfer einen Spurt auf ihn zu. Wenn Du das **STEUERKREUZ** zweimal rasch hintereinander in die entgegengesetzte Richtung Deines Gegners drückst, macht Dein Kämpfer einen Spurt von ihm weg.

WIEDERHERSTELLUNG DES KAMPFGEISTES
Wenn Du entweder die X- oder die Y-TASTE eine bestimmte Zeit gedrückt hältst, kannst Du Deinen Kampfgeist-Level (SPIRIT) wieder auffüllen. Sobald Deine SPIRIT-Levelanzeige zu steigen beginnt, kannst Du die Taste loslassen und der Level wird weiterhin ansteigen. Stelle Deinen Kampfgeist wieder her, wenn Dir Dein Gegner eine Atempause gönnt und greif dann mit einem Spezialangriff an!





KÄMPFER UND IHRE BESONDEREN KAMPFTECHNIKEN

Führe RYO oder ROBERT durch die Gefahren der SÜDSTADT. Besiege erfolgreich die sechs Übeltäter, die auf der Lauer liegen, und finde heraus, wo Yuri gefangen gehalten wird. Entdecke die SUPER-ANGRIFFSTECHNIKEN Deines Kämpfers und lerne sie zu beherrschen. Triff auf die anderen mysteriösen Meister von Mayhem, die Yuri gefangen halten. Enthülle das DUNKLE GEHEIMNIS, das in den Tiefen der SÜDSTADT verborgen ist!!!

DIESE 10 KRAFTPROTZE GEHORCHEN DIR AUFS WORT. WER IST DER STÄRKSTE?!!! ES LIEGT AN DIR!!!



RYO



TODO



JACK



LEE

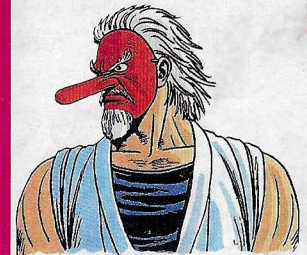


Der wahre Herrscher der Südstadt

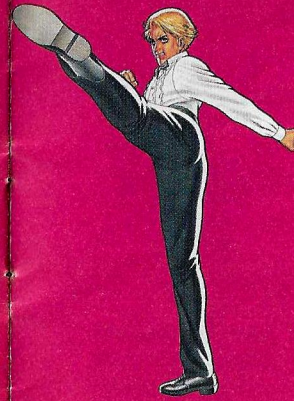


MR. BIG

Der unverwundbare Kämpfer



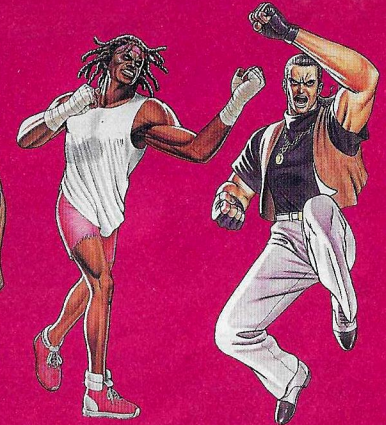
MR. ???



KING



JOHN



MICKY

ROBERT



DIE LIEBE ZU SEINER SCHWESTER VERWANDELT DEN SANFTMÜTIGEN RYO
IN EINEN MEISTER DES KAMPFES

RYO SAKAZAKI



Sohn des geachteten KYOKUGENRYU-Meisters, Takuma Sakazaki. Er wurde im Alter von 10 Jahren zum Waisen und lebt nun mit seiner jüngeren Schwester YURI zusammen. Nachdem YURI entführt wurde, ist der unverwundbare Drache in ihm aufgewacht. Er stürzt sich kopfüber in die Kampfzone der SÜDSTADT.



KOH OH KEN
(großer Feuerball)
↓ ↘ → + X-TASTE



HIENSHIPPUKYAKU
(feurige Beine)
↘ → + Y-TASTE



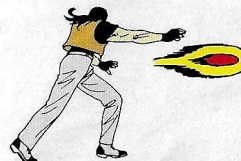
ZANRETSU KEN
(Faustschlag)
→ ← → + R-TASTE



WENN DER TIGER BRÜLLT, BEGINNT EIN GROSSER KAMPF.

ROBERT GARCIA

Sohn des Multimillionärs ALBERT GARCIA. Er wurde von seinem Vater zur weltberühmten KAISERLICHEN AKADEMIE geschickt, um von ALBERTS langjährigem Freund TAKUMA SAKAZAKI in die Geheimnisse des KYOKUGENRYU-Karate eingeführt zu werden. Nach dem Tod von Ryos Vater achtete ROBERT auf den Jungen und war ihm stets ein guter Freund. ROBERT bleibt jedoch auch immer RYO,s stärkster Rivale.



RYU GEKI KEN
(Atem des Tigers)
↓ ↘ → + X-TASTE



HIENSHIPPUKYAKU
(feurige Beine)
↘ → + Y-TASTE



GENEIKYAKU
(Fußtritt mit großem Kampfgeist)
→ ← → + R-TASTE



DIE JAPANISCHEN KÄMPFER

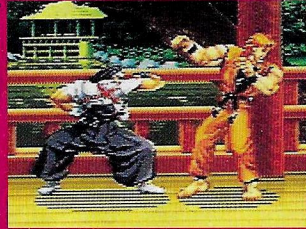
RYUHAKU TODO

Er beherrscht die traditionellen japanischen Kampftechniken und ist ein Meister des modernen Kampfsports. Er ist in der Südstadt ständig auf der Suche nach einem Gegner.



KASANEATE (geschichteter Schlag)

↓ ↘ → + X-TASTE



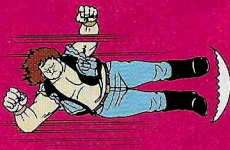
HARTER FAUSTSCHLAG
R-TASTE + X-TASTE



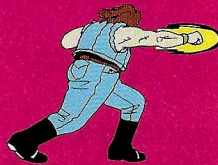
MUSKELN DES SCHRECKLICHEN TAIFUNS

JACK TURNER

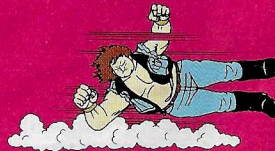
Bekannt als der "schreckliche Taifun" und Anführer der Südstadt-Bande mit dem Namen Black Cats. Er ist ein Agent von Mr. Big und macht mit seinem Körper aus Stahl und seinem Bubble-Gum-Spott jeden Gegner nieder, der ihm in die Quere kommt.



Ultra-Fallfußtritt
↓ ↘ → + Y-TASTE



Brennende Knöchel
↓ ↘ → + X-TASTE



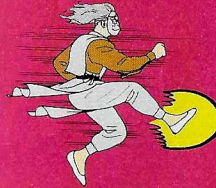
Gleitender Fußtritt
↓ ↘ → + Y-TASTE



LEGENDÄRER AKROBATEN-CLOWN

LEE PAI LONG

Er ist ein Meister der chinesischen Kampftechniken und anerkannter Experte der chinesischen Medizin und arbeitet nun als Direktor im Gefängnis der Südstadt. Er war früher ein Gegner von Ryos Vater und steht nun seinem Sohn gegenüber.



HYAKURETSUSEMPUKYAKU
(Fächer-Fußtritt)
↓ ↘ → + Y-TASTE



HYAKURETSU KEN
(die hundert Faustschläge)
→ ← → + R-TASTE



TETSU NO TSUME
(eiserner Klauen-Schlitzer)
↓ ↘ → + Y-TASTE
• NIEDRIGER ORBIT
↓ ↘ → + X-TASTE



MAGIE DES ELEGANTEN THAILÄNDISCHEN KICK-BOXENS

KING

Er ist ein Mitarbeiter des mysteriösen Mr. Big. Er verbrachte seine Kindheit in Thailand und lernte dort den Kampfsport MUETAI. King ist der Rausschmeißer in einem von Mr. Bigs Restaurants wo man ihn oft sehen kann, während er die Werke von Gertrude Stein liest.



2-LAGIGER FLIEGENDER
FUßTRITT
↓ ↘ → + Y-TASTE



SCHLANGENGIFT-
SCHLAG
↓ ↘ → + Y-TASTE



REPPUKYAKU (Wirbelwind-
Fußtritt)
↓ ↘ → + Y-TASTE



MEISTER DER FINSTERNIS

MICKY ROGERS

Der tragische Boxer, dessen Hoffnungen auf eine Karriere als Profi zerstört wurden, als er versehentlich einen Mann tötete. Gegenwärtig macht er auch die SÜDSTADT unsicher und sucht nach Opfern, an denen er seine Frustration auslassen kann, und den Geist von Bob Marley.



ROLLENDER AUFWÄRTSHAKEN
↓ → + Y-TASTE



BRENNENDER AUFWÄRTSHAKEN
↓ → + X-TASTE



EIN VERRÜCKTER, DER DEN TOD NICHT FÜRCHTET!

JOHN CRAWLEY

Der Wahnsinnige unter den Kampfsport-Trainern. Er wird von seinen Freunden als KILLER-MASCHINE bezeichnet. Niemand weiß, wie ihn seine Gegner nennen, noch trauen sie sich, ihn zu fragen.



FLIEGENDER ANGRIFF
↓ → + X-TASTE



OVERDRIVE-FUSSTRITT
↓ → + Y-TASTE



MEGA SMASH
↓ → + X-TASTE



DER WIRKLICHE HERRSCHER DER SÜDSTADT

MR. BIG

Der Mann, der die Südstadt hinter den Kulissen steuert. Er nennt sich selbst "Mr. BIG", aber sein wirklicher Name beginnt mit dem Buchstaben "J".



SUPER BLASTER
↓ → + X-TASTE



QUERSPRUNG
↓ → ↗ + X-TASTE



DER UNBESIEGBARE KÄMPFER

MR. ???

Sein wirklicher Name, sein Alter und überhaupt alles, was ihn betrifft, ist mysteriös. Er verbirgt sein Gesicht hinter der Maske eines Dämons. Er ist als "unbesiegbarer Kämpfer" bekannt.



KOH OH KEN
(großer Feuerball)
↓ → + X-TASTE



HIENSHIPPUKYAKU
(feurige Beine)
↓ → + Y-TASTE



ZANRETSU KEN
(Drescher-Faustschlag)
→ ← + R-TASTE



NÜTZLICHE HINWEISE

Das Spiel ist in acht Schwierigkeitsgrade aufgedgliedert, beginnend von 1 (EASY) bis 8 (HARD). Wenn Du das Spiel mit dem jeweiligen Schwierigkeitsgrad überstehst, ist es möglich, daß Du die Super-Power-Angriffe der gegnerischen Kämpfer kennenerlernst. Wenn Du z.B. den STORY-MODUS bei einem Schwierigkeitsgrad von 1 überstehst, kannst Du am Ende der Abschluß-Sequenz erfahren, wie der Super-Power-Angriff von TODO aussieht.

Wenn Du alle Level siegreich überstanden hast, hast Du alle Super-Power-Angriffe der gegnerischen Kämpfer kennengelernt. Dies gibt Dir einen erheblichen Vorteil gegenüber einem Freund, wenn Du im VS-MODUS gegen ihn spielst.



SUPER-POWER-ANGRIFF



RYUKORANBU (LETZTER GEGENANGRIFF)

↓ ↓ ↓ + R-TASTE → X

(Dieser Angriff kann nur eingesetzt werden, wenn Deine Körperkraft-Anzeige (STRENGTH) niedrig ist.)

