



SNSP- BE-NOE

BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP

Karate



SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION



DISTRIBUTED BY :

YENO

YENO ELEKTRONIK GmbH
Robert-Koch-Strasse 12
D-6108 Weiterstadt/Darmstadt GERMANY

PRINTED IN JAPAN

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

© LORICIEL 1992



7, RUE DU FOSSÉ BLANC
92624 GENNEVILLIERS CEDEX
FRANCE

LICENSED BY

Nintendo

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



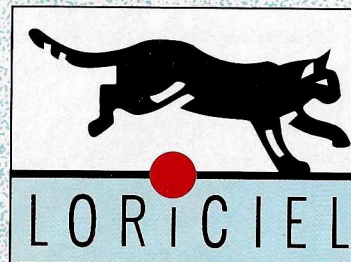
DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE
GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-
QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN
SIE DESHALB IMMER AUF DIESES
SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER
ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER
SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU
IHREM SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM PART.

BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP

Karate

Wir danken Ihnen, daß Sie sich für das tolle Kickboxing-Spiel **"Best of the Best Championship Karate"**™ von Loriciel entschieden haben.

Bevor Sie in den Ring klettern und in Kampfstellung gehen, bitten wir Sie jedoch, die nachfolgenden Anweisungen sorgfältig durchzulesen. Andernfalls besteht die Gefahr, daß Sie allzu schnell die unangenehme Erfahrung machen, in die Mangel genommen und KO geschlagen zu werden!



INHALTS- VERZEICHNIS

	Seite
EINLEITUNG	2
STARTEN DES SPIELS	4
SPIELREGELN	5
• DAS STEUERKREUZ	
DER KAMPF	6
• DIE INFORMATIONSTAFEL	
• WEITERE INFORMATIONEN	
DIE UNTERSCHIEDLICHEN	
OPTIONEN	9
DAS KUMATE	15
NÜTZLICHE TIPS	16

PROGRAMM- ENTWICKLUNGS- TEAM

Programmentwicklungsleiter
Pascal JARRY

Codierung : Nicolas MASSONNAT

Grafik : Marco de FLORES
Christophe PERROTIN
Isabelle MAURY

Musik
+ sound : Michel WINOGRADOFF
Vincent BAILLET

Handbuch : LORICIEL

Vielen Dank an : NINTENDO
Japan & USA
ELECTROBRAIN
BANDAI France
David KLEIN
Ron JOHNSON
TSUDA
Kozuyo HORIGANE
N. WEST & S. DARRAGH

© Copyright 1992 LORICIEL Frankreich.
Abb. der Bildschirmanzeige

KAPITEL 1. EINLEITUNG.

Konzentration des Geistes...

"Man muß den Berg besteigen, um die Höhe des Himmels zu ermessen... Den Weg dorthin jedoch findet man nur in sich selbst..."
Großmeister Kang Suh Chong - 10. Dan

Willkommen zum internationalen Kickboxing-Sport!

Als sogenannter Kampfsport fordert Kickboxing ungeheuer große Geschicklichkeit beim Ausüben lebensgefährlicher Bewegungsabläufe von Füßen und Fäusten. Denken Sie daran, daß Kickboxing eine recht neue und noch zu perfektionierende Sportart ist. Das Hauptmerkmal des Kickboxing ist die hohe Wirksamkeit der Faust- und Fußschläge, die den Gegner treffen. Vergessen Sie nie, daß das KO das endgültige und möglicherweise tödliche Ende des Kampfes darstellt.

Bereits in frühester Jugend fühlten Sie sich von den mystischen und fast magisch mysteriösen Kampfkünsten des Fernen Osten angezogen. Im

Alter von sechs Jahren begannen Sie mit dem Training. Sie lebten tagtäglich mit und für den Sport und arbeiteten hart an der Perfektionierung jeder Ihrer Bewegungen. Ihr Ziel war es, in diesem Sport der Beste der Besten, "Best of the Best", zu werden und sich eines Tages Meister nennen zu dürfen.

Das alles ist zwanzig Jahre her und seitdem hat Ihr Training Sie auf internationale Wettkämpfe geführt und Ihnen große Anerkennung verliehen. Sie sind heute das neueste Mitglied des kleinen Kreises internationaler Kickboxing-Kämpfer.

Ihr Training hat buchstäblich Jahre gedauert und Sie wurden von den allerbesten Senseis (japanisch für Meister) ausgebildet, die der Kickboxing-Sport je zu bieten hatte. Dennoch ist Ihre Ausbildung noch lange nicht abgeschlossen. Sie lernen noch immer dazu und es gibt noch immer einen Meister für Sie. Doch Sie wollen noch immer der Beste der Besten werden - ein Wunsch, der sie beseelt und stärker ist als alles andere.

Derzeit stehen Sie an 16. Stelle der Kickboxing-Weltrangliste, doch Ihr Ziel liegt noch in weiter Ferne. Geben Sie alles, was Sie im Verlaufe der letzten zwanzig Jahre gelernt haben. Springen Sie in den Ring, kämpfen Sie und denken Sie daran, zwischen den Wettkämpfen weiterzutrainieren.

Sobald sich Ihre Fertigkeiten perfektionieren, werden Sie aufgefordert, an der anspruchsvollsten Konfrontation, dem "Kumate", teilzunehmen. Hierbei handelt es sich um einen "full contact"

Kampf ohne Regeln und ohne Schiedsrichter, der kluge Planung und langes Training voraussetzt...

Wägen Sie Ihre Teilnahme sorgfältig ab - zwar bringt ein Kumate-Sieg viele Vorteile, doch steht gleichzeitig bei einer Niederlage viel auf dem Spiel. Sie werden spüren, wann der Zeitpunkt für Ihre Teilnahme gekommen ist: Erringen Sie Ihre Siege in Etappen, denn der Geist muß den Körper lenken.

Dieses Spiel spiegelt das Wesentliche, den Kerngedanken der Kampfkunst wider: Sie werden auf viele verschiedene Kämpfer stoßen, die alle genau wie Sie unbedingt der Beste sein wollen, und Sie werden gegen derzeitige Meistertitelträger antreten müssen.

Denken Sie stets an den Kerngedanken aller Kampfkünste, der lautet "Hingabe, Gehorsam, Ehre, Glaube und Ausdauer im Kampf".

Nutzen Sie die Gelegenheit, "Best of the Best" zu werden! Drücken Sie die TASTE B (GELBE TASTE), um das Spiel zu beginnen!

KAPITEL 2. STARTEN DES SPIELS.

1. Vergewissern Sie sich, daß Ihr SUPER NINTENDO System™ ausgeschaltet ist.

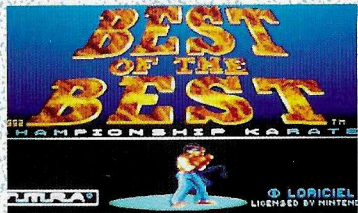
2. Schieben Sie Ihre "Best of the Best Championship Karate™" Kasette in Ihr Super Nintendo System™.

3. Einschalten.

Warnung!

Die Kasette darf nie eingelegt oder entfernt werden, wenn Ihr SUPER NINTENDO™ eingeschaltet ist!

Die Eingangsanzeige erscheint und Sie sehen sich beim Training für die zukünftigen Wettkämpfe.



Wenn Sie bereit sind, in den Ring zu klettern und Ihren ersten Gegner herauszufordern, drücken Sie die **B-TASTE** (GELBE Taste).

Jetzt erscheint die **MENÜ**-Anzeige, die Ihnen viele unterschiedliche Spiel-Optionen bietet. Um zwischen den verschiedenen Menü-Optionen auszuwählen, bewegen Sie einfach die Pfeile des Steuerkreuzes auf die Option, die Sie aufrufen möchten und drücken Sie anschließend die **B-TASTE**. Sie gelangen nun automatisch in die angewählte Option.

Sie können die folgenden Optionen aufrufen:

GRADING	(Einstufung)
PAD VS SNES	(Steuerkreuz kontra Super Nintendo)
SELECT HITS	(Auswahl der Schläge)
PHYSICAL TYPE	(körperliches Erscheinungsbild)
ALTER LOOK	(Aussehen verändern)
OPTIONS	(Optionen)
NEXT BOXER	(Nächster Boxer)
PREVIEW	(Vorschau)
MATCH TRAINING	(Kampf)

KAPITEL 3. SPIELREGELN.

1. DAS STEUERKREUZ:

So können Sie den Boxer auf dem Bildschirm hin- und herbewegen:

Drücken Sie **LINKS** oder **RECHTS**, um vor- oder zurückzugehen.

Drücken Sie **AUF** und die **4 DIAGONALEN**, um einen Schlag auszuteilen.

Drücken Sie **AB**, um Schläge abzuwehren.

Nun kann es endlich losgehen! Der langersehnte Augenblick ist gekommen!

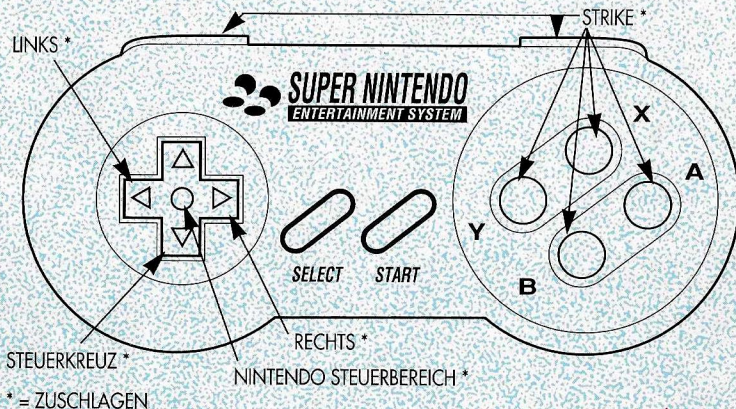
3.1 DER STEUERBEREICH

Mit Hilfe des Steuerbereiches können die Pfeile auf der Anzeige hin- und herbewegt werden. Beim Spielen werden Sie außerdem alle Tasten auf dem Steuerbereich benutzen.

Vorab eine kurze Beschreibung der Grundfunktionen:

2. DAS STEUERKREUZ MIT DER B-TASTE

Wenn Sie diese Taste gemeinsam mit den Pfeilen des Steuerkreuzes verwenden, können Sie 8 weitere Bewegungen ausführen! (Gleichzeitig auf **B-TASTE** und einen der 8 Pfeile des Steuerkreuzes drücken).



3. DIE L UND R TASTEN:

Die Tasten **L** und **R** steuern bestimmte Bewegungen wie z.B. den tödlichen "Doppelschlag" (double kick).

Diese Bewegungen sind auf 4 pro Kampf beschränkt und lassen sich wie Joker einsetzen.

Weil Sie diese Joker nur 4x pro Kampf verwenden dürfen, könnten Sie z.B. wie folgt vorgehen: in der ersten Runde die **L-TASTE** 1x und die **R-TASTE** 3x drücken, in der zweiten Runde 4x die **R-TASTE** drücken, usw...

4. DIE Y-TASTE:

Die Y-Taste steuert Bewegung #28 (siehe Abschnitt **SELECT HIT** Modus/"Schlagmodus wählen")

5. DIE X-TASTE:

Die X-Taste steuert Bewegung #33 (siehe Abschnitt **SELECT HIT** Modus/"Schlagmodus wählen")

6. DIE A-TASTE:

Die A-Taste steuert Bewegung #26 (siehe Abschnitt **SELECT HIT** Modus/"Schlagmodus wählen")

7. DIE START-TASTE:

Mit Hilfe dieser Taste kann man das Spiel während des Kampfes auf Pause schalten und die Pause wieder beenden.

8. DIE SELECT-TASTE:

Während eines Wettkampfes bringt die **SELECT-Taste** Sie zum Anfang des Wettkampfes zurück. In beliebiger anderer Folge entspricht **SELECT** dem Befehl Abbruch.

KAPITEL 4. DER WETTKAMPF.

Um effizient zu spielen, sollten Sie beim ersten Kampf versuchen, gegen einen "harmlosen" Gegner mit schlechten Reflexen und wenig Kraft und Widerstandsfähigkeit anzutreten, wie z.B. **TSONG PO**.

(Siehe folgende **MENÜ**-Optionen: **NEXT BOXER & PHYSICAL TYPE**)

Danach können Sie sich progressiv an die stärkeren Kämpfer heranarbeiten. Dies ist die eigentliche Grundlage des Spieles.

Nun ist es soweit - Sie können endlich in den Ring steigen! Jetzt geht es nur noch darum, zu schlagen oder geschlagen zu werden!

Die **MENÜ**-Option **MATCH** wählen.

Anschließend die **B-TASTE** drücken, um den Kampf zu starten.

Anmerkung: Wenn die Leistungsniveaus der beiden Boxer zu unterschiedlich sind, wird der Kampf abgelehnt!

Vor dem Kampf und zwischen den einzelnen Runden zeigt ein POM-POM-Girl die jeweilige Rundennummer an.



4.1 DIE INFORMATIONSTAFEL

Vor Ihnen erscheint jetzt der Ring. Die Informationstafel liegt über dem Ring und besteht aus einem Zeitgeber und zwei Lampenreihen. Der Zeitgeber gibt an, wieviel Zeit Ihnen noch vor Ende der Runde verbleibt. Jede Runde dauert eine Minute. Über der Ecke jedes Boxers befindet sich eine Lampenreihe, die anzeigt, welcher Boxer im Wettkampf vorne liegt. (Deshalb verändert sich auch die Helligkeit der Lampenreihen während des Kampfes entsprechend der erfolgreich gelandeten Schläge). Jede Lampenreihe besteht aus vier Projektoren und jeder Projektor hat drei verschiedene Leuchtstärken:

Gelb: maximale Leuchtstärke, für beste körperliche Form.

Orange: mittlere Leuchtstärke, für mittlere körperliche Form

Schwarz: Null-Leuchtstärke, für Null-Form

(Wenn alle 4 Projektoren über der Ecke eines Boxers schwarz sind, bedeutet dies, daß der Boxer KO ist und den Kampf verliert)

4.2 WEITERE INFORMATIONEN ÜBER DEN KAMPF

Zuschlagen :

Zum Zuschlagen, wie bereits in Kapitel 3.1 erwähnt, einfach einen der Pfeile des Steuerkreuzes betätigen (mit oder ohne die **B-TASTE**) oder die **TASTEN X, Y, A, L** oder **R** drücken.

Der entsprechende Schlag wird automatisch ausgeführt.

Die verschiedenen möglichen Schläge finden Sie im Abschnitt **SELECT HITS** (Auswahl der Schläge) dieses Handbuchs.

So treffen Sie Ihren Gegner:

Um sicherzugehen, daß Ihr Schlag Ihren Gegner auch wirklich trifft, muß Ihre Angriffszone (Fäuste, Füße...) auf einen ungeschützten und empfindlichen Teil Ihres Gegners zielen (Kopf, Oberkörper, Schenkel). Wenn Sie sich in zu großer Nähe oder in zu großer Entfernung Ihres Gegners befinden, wird Ihr Schlag sein Ziel verfehlen.

Ein kreisförmiger Tritt kann Ihren Gegner nur dann treffen, wenn dieser innerhalb der Schlagbahn steht. Z.B.: wenn Sie sich hinter Ihrem Gegner befinden (näher an den Ringseilen als er) und einen kreisförmigen Tritt versuchen (in Richtung hinterer Ringbereich), so wird Ihr Tritt sein Ziel unweigerlich verfehlen. Wenn Ihr Tritt jedoch in Richtung Ihres Gegners zielt (in den vorderen Ringbereich), so ist die Wahrscheinlichkeit groß, daß er sein Ziel erreicht. Damit Ihr Schlag Ihren Gegner trifft, müssen Sie gleich am Anfang Ihres Angriffs in die richtige Stellung gehen.

Abwehren und Ausweichen

Um einen Schlag abzuwehren, bewegen Sie die Pfeile Ihres Steuerkreuzes nach unten, ohne die **B-TASTE** zu drücken.

Je nach Reflexwerten Ihres Boxers wird er eine mehr oder wenige wirkungsvolle Abwehrposition wählen. Wenn kein Angriff erfolgt, geht er automatisch in Abwehrstellung.

Schläge :

Beim Austeilen eines Schlages wirken mehrere Faktoren zusammen, die die Wirksamkeit des Schlages bestimmen:

- die Stärke Ihres Gegners
- seine Widerstandsfähigkeit
- die Wucht Ihres Schlages
- vom Schlag getroffenes Körperteil

Achtung - wenn Sie Ihren Gegner zu Fall bringen, so macht ihn dies nervös. Seine Stärke nimmt zu, gleichzeitig jedoch nimmt sein Reflexvermögen ab.

Die Punkteverteilung erfolgt anhand dieser Faktoren. Die Abstufungen der Projektorenleuchtkraft geben die Vitalität eines Boxers wieder. Wenn die Projektoren eines Boxers erloschen bzw. schwarz sind, so ist der Kampf für ihn verloren. (Auch nach einem Schlag an den Kopf könnte der Boxer hinfallen und etwas von seiner Vitalität einbüßen).

Erholungsphase:

Am Ende jeder Runde beginnt automatisch die Erholungsphase. Diese dauert 30 Sekunden, in denen der Boxer seine verlorene Stärke und Vitalität zurückgewinnen kann. Erholungsphasen

kann es auch während eines Kampfes geben, wenn kein Angriff stattfindet oder wenn der Gegner zu Boden geht.

Clinchen:

Wenn zwei Boxer zu nahe aneinander kämpfen, so kann es sein, daß sie clinchen, d.h. sich umklammern und festhalten. Der Ringrichter muß die beiden dann unterbrechen.

Halbe Drehung:

Nachdem Sie einen Schlag oder Tritt eingesteckt haben, kann es vorkommen, daß Sie plötzlich eine halbe Drehung machen und mit dem Rücken zum Gegner gewendet stehen. Um weiterkämpfen zu können, müssen Sie sich wieder umdrehen. Diese halbe Drehung können Sie auf zwei verschiedene Arten ausführen:

1. Alle Tasten des Steuerbereiches völlig loslassen, was automatisch eine neutrale Stellung auslöst und den Boxer so dreht, daß er seinem Gegner gegenübersteht.
2. Bewegen Sie die Pfeile Ihres Steuerkreuzes nach unten, ohne die B-TASTE zu drücken. Die halbe Drehung wird sofort ausgeführt.

Ringrichter:

Die Aufgabe des Ringrichters besteht darin, den Kampf und das Verhalten der beiden Kämpfer zu überwachen. Er unterbricht den Kampf, wenn einer der beiden Boxer immer wieder denselben Schlag nacheinander austeilt (Die Variation Ihrer Schläge spielt für einen qualitativ hochwertigen Kampf eine wichtige Rolle). Wenn ein Boxer zu Boden geht, unterbricht der Ringrichter den

Kampf, so daß er wieder aufstehen kann. Wird ein Boxer KO geschlagen, zählt der Ringrichter bis 8, um ihm Zeit zu geben, wieder zu sich zu kommen. Kann der Boxer den Kampf nicht innerhalb der vorgegebenen Zeit wiederaufnehmen, so zählt der Ringrichter bis 10 und erklärt dann den anderen Kämpfer zum Sieger.

Ende des Kampfes:

Am Ende der letzten Runde gewinnt jener Boxer den Kampf, über dessen Ecke die meisten leuchtenden Projektoren angezeigt werden. Wenn der Verlierer im Besitz einer oder mehrerer Trophäen ist, wird die jeweils kleinste Trophäe dem Gewinner zugeteilt. War der Kampf nicht leicht zu gewinnen, so erhöhen sich Stärke, Reflexe und Widerstandsfähigkeit des Gewinners.

Auf diese Art und Weise nimmt sein Kampfvermögen progressiv zu und seine Siegerpreisliste wird um einen weiteren Titel bereichert. Das POM-POM-Girl zeigt Ihnen die Trophäe (wenn Sie der Gewinner sind). Die Stärke des Verlierers nimmt automatisch ab (dies gilt nur für die Boxer des Spielers und nicht für die vom SNES-System™ verwalteten Boxer).



KAPITEL 5. DIE VERSCHIEDENEN MENÜ- OPTIONEN.



DIE GRADING-OPTION (Einstufung)

Der Sinn dieser **GRADING** Option besteht darin, die hohen Punktergebnisse der verschiedenen Spieler in Dollar umzuwandeln und diese Beträge sowie die gewonnenen Preise anzuzeigen.

Es gibt zwei Möglichkeiten, um Boxer einzustufen:

- Erstens anhand der Dollarbeträge - dies reflektiert die Stärke eines Boxers, seine Widerstandsfähigkeit gegenüber Angriffen, seine Reflexe und die Anzahl der ihm verliehenen Trophäen.
- Zweitens anhand der Trophäen, die sich im Besitz des Boxers befinden (wenn Sie eine oder mehrere Trophäen haben, erscheinen Sie automatisch in dieser Einstufungskategorie).

Die erste der beiden **GRADING**-Anzeigen zeigt die 8 besten Kickboxer der Weltrangliste. Der Dollarbetrag rechts von jedem Namen gibt Aufschluß über die Eigenschaften des jeweiligen Boxers. Die Wettkampfeinstufung aller Kickboxer (dies gilt auch für Sie) erfolgt anhand des von ihnen verdienten Geldbetrages.

Je mehr Kämpfe Sie gewinnen, um so mehr Geld wird Ihnen gutgeschrieben!

Drücken Sie nun die **B-TASTE**, um die sechzehn Trophäen anzeigen zu lassen, die ein erfolgreicher Herausforderer gewinnen kann, und um zu sehen, in wessen Besitz sie sich befinden.

Die Anzeige, die Sie jetzt vor sich haben, zeigt die 8 niedrigsten Preise und deren derzeitige Besitzer...

Drücken Sie die **B-TASTE**, um auf die nächste Seite zu gelangen und die 8 besten Boxer anzeigen zu lassen.

OPTION PAD VS SNES (STEUERKREUZ KONTRA SUPER NINTENDO)

Mit dieser "Option" können Sie die Konfiguration der Befehle definieren, die Ihnen während des Spiels zur Verfügung stehen. Bewegen Sie sich mit Hilfe des Steuerkreuzes auf **PAD vs SNES** und drücken Sie die **B-TASTE**, um die unterschiedlichen Wahlmöglichkeiten anzeigen zu lassen. Es gibt drei verschiedene Befehle:

PAD vs SNES: Die Anwahl dieses Befehls bedeutet, daß Sie der Kickboxer auf der linken Bildschirmseite sind und gegen den vom SNES-System gesteuerten Kickboxer auf der rechten Seite spielen.

SNES vs PAD: Wie oben, nur sind Sie in diesem Fall der Spieler auf der rechten Seite.

PAD vs PAD: Modus für zwei Spieler. Bei einem Spiel mit zwei Spielern ist Spieler eins immer der Boxer auf der linken Seite und Spieler zwei der Boxer auf der rechten Seite.

OPTION SELECT HITS (AUSWAHL DER SCHLÄGE FÜR SIE UND IHREN GEGNER)

Es stehen 55 unterschiedliche Schläge zur Verfügung, 13 davon können den verschiedenen Richtungen des Steuerkreuzes zugeordnet werden (Siehe Kapitel 3.1)

Sie können die jeweilige Auswahl der 13 Schläge beliebig verändern.

Die Beschränkung auf 13 Schläge ermöglicht die sofortige Anpassung an die von Ihnen gewünschte Boxtechnik, was zu schnellerer Schlagfolge und größerer Präzision führt.

Um schwierige Kämpfe zu gewinnen, können Sie entweder während des Spieles versuchen, die Strategie Ihres Gegners zu entdecken oder diese mit Hilfe der **PREVIEW**-Option einsehen. Im letzteren Fall und je nach betreffendem Gegner gehen Sie nach Einsicht dieser Option in **SELECT HITS**, um dort Ihre besten Bewegungen für diesen Kampf auszuwählen.

Die Farbtasten haben hierbei die folgende Bedeutung:

GRÜN: zeigt die von Ihnen gewählten Bewegungen an:

- das 1. Drücken des **GRÜNEN FELDES** ruft die 5 von Ihnen gewählten Bewegungen auf, die wäh-

rend des Kampfes automatisch ohne Drücken der **B-TASTE** zur Verfügung stehen. (Achtung - Es gibt 5 und nicht 8 Bewegungen: Links und Rechts sind zum Vor- und Zurückgehen, AB ist zum Abwehren.)

- das 2. Drücken des **GRÜNEN FELDES** ruft die 8 anderen von Ihnen gewählten Bewegungen auf, die während des Kampfes durch gleichzeitiges Drücken der **B-TASTE** zur Verfügung stehen.

L oder R TASTEN: zum Springen zur nächsten oder vorangehenden **SELECT HITS** Seite.

GELBE TASTE: zum Auswählen eines Schlages.

ROTE TASTE: zum Bestätigen Ihrer Bewegungen und Verlassen der **SELECT HITS** Option.

BLAUE TASTE: zum Annullieren und Verlassen der **SELECT HITS** Option

Auswählen der Schläge

1. Mit **L- oder R-TASTE** auf die nächste oder vorangehende **SELECT HITS** Seite springen.
2. Das Steuerkreuz auf die Bewegung richten, die Sie einsehen möchten.
3. Wenn Sie diese Bewegung in die Ihnen zur Verfügung stehenden 13 Schläge aufnehmen möchten, drücken Sie die **B-TASTE**.
4. Den Leuchtpfeil auf dem Raster auf der rechten Bildschirmseite suchen.
5. Den Pfeil mit Hilfe des Steuerkreuzes von einem Raster zum anderen bewegen und die gewünschte Bewegungskontrolle auswählen.

Das obere Rechteck stellt eine Bewegung dar, die Sie während des Spiels ohne Betätigen der **B-TASTE** ausführen können, das untere Rechteck ist eine Bewegung, bei der Sie gleichzeitig die **B-TASTE** drücken müssen.



6. Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, **B-TASTE** drücken, um die Wahl einzugeben.

7. Durch Drücken der **GRÜNEN TASTE** können Sie Ihre Bewegungsauswahl anzeigen lassen.

8. Die **ROTE TASTE** drücken, um Ihre Wahl zu bestätigen.

Erinnern Sie sich während des Kampfes an die von Ihnen getroffene Bewegungsauswahl.

Jetzt können Sie praktisch jede Bewegung ausführen, die Sie in Ihr "Arsenal" einprogrammiert haben!

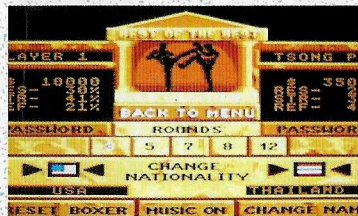
Anmerkung: Die festgelegten "Joker"-Bewegungen, die von **TASTEN A, X, Y, L und R** gesteuert werden, lassen sich nicht verändern!

OPTION ALTER LOOK (AUSSEHEN VERÄNDERN)

Diese Option ermöglicht dem Spieler bzw. den Spielern, das Aussehen Ihres vorherigen Kickboxers zu verändern. Hierzu mit dem Steuerkreuz auf **ALTER LOOK** gehen und die **B-TASTE** drücken, um die Wahlmöglichkeiten anzeigen zu

lassen. Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, verlassen Sie diese Option, indem Sie das Steuerkreuz in eine beliebige andere Richtung bewegen.

OPTION OPTIONS



Mit dieser Anzeige können Sie das Spiel noch genauer Ihren Wünschen anpassen! In diesem Modus können Sie folgende Änderungen vornehmen:

Change boxer's name (Namen des Boxers ändern): dies bezieht sich auf Ihren Namen und bei einem Spiel zu zweit - auf den Namen Ihres Gegenspielers. Hierzu das Steuerkreuz auf die Option **CHANGE NAME** bewegen und die **B-TASTE** drücken. Den Namen des Boxers auswählen, den Sie ändern möchten (rechts oder links) und dann wieder die **B-TASTE** drücken. Den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes auf den zu verändernden Buchstaben stellen. Wenn die Veränderung abgeschlossen ist, wieder die **B-TASTE** drücken und schon ist Ihr Name geändert!

Reset boxer (Rückstellfunktion): mit dieser Funktion kann der ursprüngliche Name des Boxers, die Schlagauswahl und die Trophäen wiederher-

gestellt werden. Das Steuerkreuz auf die Option **RESET BOXER** bewegen, die **B-TASTE** drücken und Ihren Boxer auswählen. Während des Rückstellvorgangs wieder die **B-TASTE** drücken. Sehen Sie - Ihr ursprünglicher Name ist wieder da! Bitte beachten, daß durch diese Option nicht nur Ihr Name, sondern auch die damit verbundenen Merkmale wieder in den Ausgangszustand zurückversetzt werden.

Change nationality (Nationalität ändern): Möchten Sie Ihre Nationalität ändern? Wenn ja, das Steuerkreuz auf **CHANGE NATIONALITY** bewegen und die **B-TASTE** drücken. Den Boxer auswählen, den Sie verändern möchten, **B-TASTE** drücken, warten bis die weißen Pfeile neben der Fahne aufleuchten, dann Ihr Steuerkreuz links oder rechts drücken, um die Fahne zu verändern. Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, die **B-TASTE** drücken, und schon sind Sie ein neuer Mensch!

Anmerkung: Die oben beschriebenen Veränderungen gelten jeweils für Spieler Nr. eins. Sie gelten nur dann auch für Spieler Nr. zwei, wenn Sie sich im Zwei-Spieler-Modus befinden.

Rounds (Runden): Sie können die Anzahl der Runden für jeden von Ihnen ausgetragenen Kampf verändern. Bewegen Sie Ihr Steuerkreuz auf **ROUNDS** und drücken Sie anschließend die **B-TASTE**. Bewegen Sie Ihr Steuerkreuz nach links oder rechts, um 3, 5, 7, 8 oder 12 Runden auszuwählen. Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, drücken Sie nochmals die **B-TASTE**, um aus dieser Option herauszuspringen.

Password (Paßwort): Wenn Sie einen tollen Kämpfer aufgebaut haben und diesen speichern möchten, um ihn zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufrufen zu können, so folgen Sie diesen Anweisungen:

Wenn Sie die Eigenschaften Ihres Boxers speichern möchten, suchen Sie die Option **PASSWORD** und bewegen Sie Ihr Steuerkreuz auf den Paßwortblock, der der Bildschirmseite entspricht, auf der Sie spielen. Schreiben Sie das oben angegebene Paßwort genau auf ein Stück Papier ab.

Wenn Sie das Spiel wieder aufnehmen und Ihr Paßwort eingeben möchten, bewegen Sie das Steuerkreuz auf den Paßwortblock auf der Bildschirmseite, auf der Sie spielen, und drücken Sie dann die **B-TASTE**. Das Steuerkreuz drücken, um den Buchstaben oder Ihre Positionsnummer zu ändern. **B-TASTE** drücken, um Ihr Paßwort einzugeben.

Wenn Ihr Paßwort korrekt ist, erscheint "OK" auf dem Bildschirm.

Ist Ihr Paßwort nicht korrekt, erscheint die Meldung "WRONG". In diesem Fall das Steuerkreuz in eine beliebige Richtung drücken, um abzubrechen.

Music ON/OFF (Musik AN/AUS): Mit Hilfe des Steuerkreuzes von **ON** nach **OFF** wechseln.

Back to menu (zurück zum Menü): Das Steuerkreuz auf diesen Block bewegen, dann die **B-TASTE** drücken, und Sie springen ins Hauptmenü zurück.

Jetzt sind wir wieder im Haupt-MENÜ:

OPTION NEXT BOXER (NÄCHSTER BOXER)

Mit dieser Option können Sie alle Gegner anzeigen lassen, die Ihnen im Ring gegenüberstehen werden. Ein Tip: wenn Sie einen Boxer bereits besiegt haben, treten Sie nicht noch einmal gegen ihn an. Gehen Sie zum nächsten Weltstreiter über.

Gehen Sie wie folgt vor:

Bewegen Sie das Steuerkreuz auf die Option **NEXT BOXER** und drücken Sie die **B-TASTE**, um die Wahlmöglichkeiten aufzurufen.

Wenn Sie die **B-TASTE** gedrückt halten, wird ebenfalls das körperliche Erscheinungsbild (**PHYSICAL TYPE**) angezeigt.

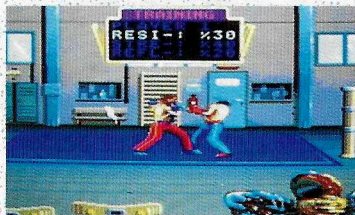
Beachten Sie, daß Sie nicht sofort gegen jeden beliebigen Boxer antreten können. Wenn Ihre Ranglistenstellung zu niedrig ist, können Sie erst dann gegen die weltbesten Kickboxer kämpfen, wenn Sie sich verbessert haben. Wie können Sie dies erreichen? Durch beständiges Trainieren und Kämpfen. Geduld ist eine Tugend!

OPTION PREVIEW (VORSCHAU)

Mit dieser Option können Sie sich vor Kampfbeginn Ihre eigenen Kampftechniken sowie die Ihres Gegners anzeigen lassen. Prägen Sie sich die angezeigten Angaben gut ein, denn anhand der Bewegungen Ihres Gegners können Sie in der **SELECT HITS** Option entscheiden, welche Bewegungen im Ring am wirkungsvollsten sind.

OPTION TRAINING

Dies ist die beste Art und Weise, Ihre Kraft, Widerstandsfähigkeit und Reflexe aufzubauen. Es



Sparring (Trainingsboxen)



the "bag" (Sandsack)



kick pads (mobile Übungsziele)

Für jeden Boxer gibt eine "Fitness"-Bewertung. Am Anfang des Spieles haben alle Boxer dieselbe Bewertung. Diese setzt sich aus 3 Faktoren zusammen, die die Eigenschaften eines Boxers definieren. Je höher der Wert eines bestimmten Faktors, um so besser ist Ihr Boxer.

Ihr allererstes Training wird Ihre Werte erheblich verbessern, die nachfolgend erworbenen Punkte jedoch müssen immer härter erarbeitet werden.

Bewertungsfaktoren sind:

RESISTANCE (Widerstandsfähigkeit): Je widerstandsfähiger ein Boxer ist, um so schwieriger kann er KO geschlagen werden.

STRENGTH (Kraft): Je stärker ein Boxer ist, um so wirkungsvoller sind seine Schläge

REFLEX (Reflexe): je schneller die Reflexe eines Boxers, um so besser seine Abwehr.

Es gibt drei Trainingsarten:

1. Im **SPARRING-MODUS** kann der Spieler seine technischen Fertigkeiten verbessern und seine Abwehrtaktik aufbauen.

Dieser Modus eignet sich ausgesprochen gut, um die verschiedenen Bewegungen Ihres Boxers zu erlernen und trainieren.

Üben Sie mit dem Steuerkreuz mit und ohne **B-TASTE**, und probieren Sie auch die anderen Tasten auf dem Steuerbereich aus (**A,X,Y,L,R**)

2. Im **"BAG"** oder Sandsack-Modus kann der Spieler mit Hilfe des Sandsacks seine Muskeln trainieren und kräftigen. Hierzu ständig die **B-TASTE** drücken und loslassen.

3. Im **"KICK PAD"** Modus (mobile Übungsziele) kann der Spieler seine Reflexe verbessern, indem er versucht, das mobile Übungsziel mit dem Fuß zu treffen. Drücken Sie den AUF-Pfeil des Steuerkreuzes für einen Tritt nach oben, den AB-Pfeil für einen Tritt nach unten und den RECHTS-Pfeil für einen mittleren Tritt (**UP, RIGHT, DOWN**).

KAPITEL 6. DAS KUMATE.

Sobald Sie zum erstenmal den 5. Boxer besiegt haben, erscheint eine Einladung zum Kumate auf der Anzeige. (Je nach Leistung erhalten Sie später weitere Einladungen zum Kumate).

Nun müssen Sie gegen 1 Boxer antreten. Insgesamt gibt es 6 Gegner, einer davon wird Ihnen automatisch zugeteilt. Sobald Sie den ersten besiegt haben, erscheint der zweite.

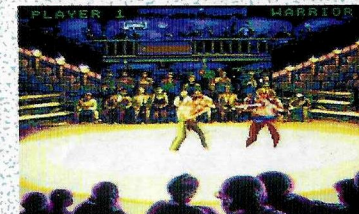
Das Kumate bietet ein eigenes Menü:



In diesem Menü stehen Ihnen die folgenden Optionen zur Auswahl:

QUIT	(Abbruch)
PAD vs SNES	(Steuerkreuz kontra SNES)
ALTER LOOK	(Aussehen verändern)
MATCH	
SELECT HITS	(Auswahl der Schläge)
TRAINING	

Diese Optionen funktionieren wie in Kapitel 5 dieses Handbuchs beschrieben.



Vergessen Sie nicht, daß Sie in einem Kumate-Kampf mehr Punkte als in einem normalen Match verlieren (oder gewinnen!) können! Entscheiden Sie selbst, ob Sie stark genug sind, die Herausforderung anzunehmen!

