



FATAL FURY 2™

INSTRUCTION BOOKLET

TAKARA®

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

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM™

TAKARA®



THIS 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.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICERCA IL SIEGEL ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOSJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT DIT ETTET EN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÅR COMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÅMÅ TÅRRA VAKUUTTAA, ETTÅ NINTENDO ON HYVÅKSYNYT TÅMÅN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÅMÅ TÅRRA ENNEN KUIN OSTAT PEELEJÅ JA MUITA TÅRVIKKEITA, JÕTTÅ SAAT VARMÅSTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.



WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

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

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÅRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÅNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTT MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÅYTTÕÅ.

INHALT

Fatal Fury 2 - Geschichte	2
Verwendung des Controllers	4
Beginn des Spiels, Spiel-Modi	6
Spielregeln	10
Aufbau des Spiel-Screens	11
Bonus-Stufen	12
Zusätzlicher Spieler und Fortsetzung	13
Grundbewegungen	14
3D-Bewegungen (2 Linien-Kampfsystem)	16
Vorstellung der Kämpfer	18
Liste der Spezial-Angriffstechniken	28
Leistungsanzeigen	31

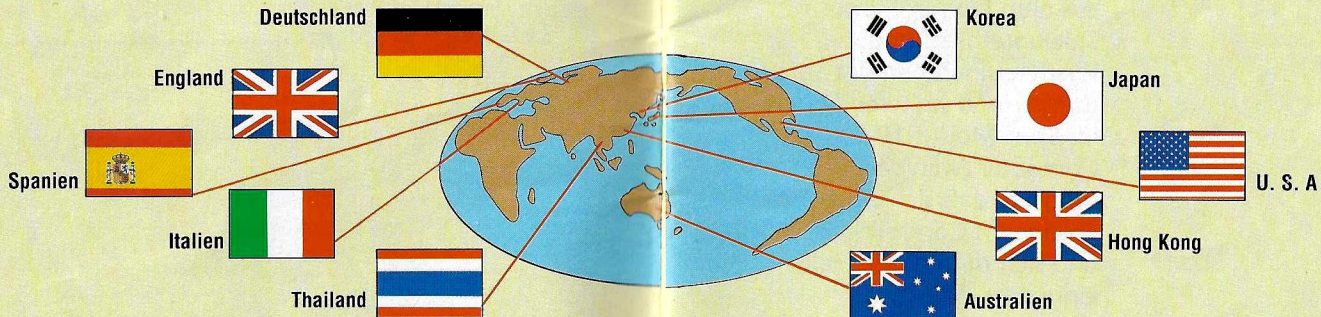
EINE NEUE LEGENDE ENTSTEHT...

FATAL FURY 2

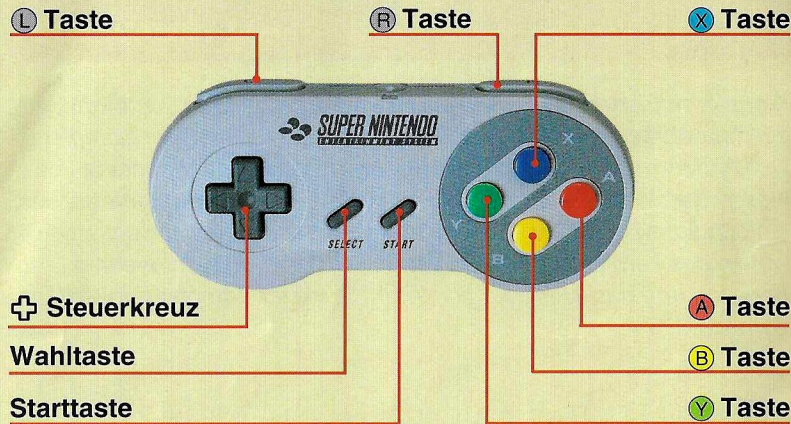
Ein Jahr ist seit dem legendären "King of Fighters"-Turnier vergangen. Terry, Andy und Joe, die drei Freunde, die Geese bezwungen haben, sind jeweils zu ihrem eigenen Trainingsprogramm zurückgekehrt. Aber eines Tages erhalten sie aus heiterem Himmel plötzlich eine Einladung - zum nächsten "King of Fighters"-Turnier!! Geese ist gestorben - daher stellt sich die Frage, wer jetzt das Turnier organisiert hat?

GESCHICHTE

Kämpfer mit neuen Kampftechniken und unterschiedlichen Motiven zur Teilnahme versammeln sich in South Town. Einige der Kämpfer wollen den wahren Grund für das Turnier herausfinden, andere wollen der stärkste Kämpfer auf der Welt werden, und andere suchen einfach Ruhm und Ehre. Aber eines haben sie alle gemeinsam - sie wollen das Turnier gewinnen. Wer hat die Kraft, alle anderen zu besiegen und das Recht auf den Titel "Stärkster Kämpfer der Welt" zu erringen?



VERWENDUNG



STARTTASTE

- Im Titel-Screen** : Starten des Spiels, Einstellen des Spiel-Modus.
- Im Options Screen** : Rückstellung zum Titel-Screen aus dem Option-Modus.
- Während des Kampfes 1)** : Spielunterbrechung. Wiederaufnehmen des Spiels durch einen weiteren Druck.
- Während des Kampfes 2)** : Im Spiel-Modus 1P gegen Computer (wählbar) ist es möglich, daß sich ein zweiter Spieler am Controller anschließt und sich mitten im Spiel einmischt.

DES CONTROLLERS

WAHLTASTE

Wenn Du Deine Spielfigur gewählt hast, halte die Wahl-taste gedrückt, um zum Tastenbelegungs-Screen umzuschalten.

+ STEUERKREUZ

Im Titel-Screen : Hiermit kannst Du den Spiel-Modus wählen.

Im Option Screen/Spielfigurenwahl-Screen

: Hiermit kannst Du die Einstellungen bei der Spielfigurenwahl ändern.

ANDERE TASTEN

- X, Y Taste** :Faustschlag.
- A, B Taste** :Fußtritt.
- L Taste** :Power-Angriff.
- R Taste** :3D-Bewegungen

• Die Belegung der Tasten kann im Options-Modus geändert werden. Weitere Einzelheiten hierzu auf Seite 9.

BEGINN DES SPIELS, SPIEL-MODI

Titel-Screen / Spiel-Moduswahl

Schiebe das Game Pak in Dein Super Nintendo Entertainment System und schalte die Stromversorgung ein. Der Titel-Screen erscheint daraufhin.



Drücke die Starttaste im Titel-Screen oder Demo-Screen, um einen Spiel-Modus auszuwählen. Wähle den Modus mit dem **+** Steuerkreuz und drücke die Starttaste, um das Spiel zu starten.

Die Spiel-Modi werden wie folgt gespielt:

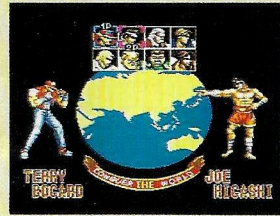
1P gegen Computer-Modus (wählbar)

Wähle Deine Spielfigur mit dem **+** Steuerkreuz aus und drücke die Starttaste, um diese Wahl zu bestätigen. Wähle dann die Spielfigur für den Computer, gegen die Du kämpfen möchtest.



1P gegen 2P-Modus

Jeder Spieler wählt seine Spielfigur. Es ist sogar möglich, daß beide Spieler dieselbe Figur wählen.



Wenn jeder Spieler seine Wahl getroffen hat, erscheint der Stage- und Handicap-Auswahlscreen.



Wähle eine der Positionen, indem Du das **+** Steuerkreuz nach oben oder unten drückst, und verändere dann die Einstellung mit einem Druck nach links oder rechts. (Je höher das Handicap-Niveau, desto stärker ist Deine Angriffs- und Verteidigungsstärke.) Im 1P gegen 2P-Modus werden die Ergebnisse am Ende des Kampfes angezeigt. Danach erfolgt eine Rückstellung auf den Auswahl-Screen für die Spielfigur.

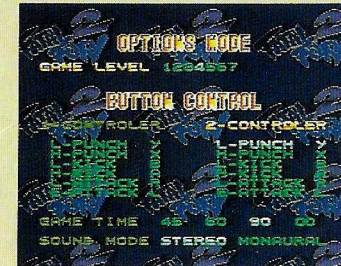
Mannschafts-Entscheidungskampf-Modus (Spieler gegen Spieler)

Jeder Spieler wählt 8 Spielfiguren und bestimmt die Reihenfolge, in der diese antreten. Danach kämpfen die beiden Spieler mit der gewählten Aufstellung gegeneinander. Wähle Deine Spielfiguren indem Du das \oplus Steuerkreuz nach links oder rechts drückst, und verändere dann die Reihenfolge mit einem Druck auf das \oplus Steuerkreuz nach oben oder unten. Drücke die **B** Taste, um die Wahl wieder aufzuheben.



Der Mannschafts-Entscheidungskampf-Modus besteht aus einer Anzahl von Turnieren. Wenn alle Deine Spielfiguren besiegt sind, hast Du verloren. Wenn Du in diesem Modus gewinnen willst, mußt Du Dir sorgfältig überlegen, welche der Spielfiguren Du am besten steuern kannst und welche Du am besten beherrscht.

Option-Modus



Wähle eine der Positionen, indem Du das \oplus Steuerkreuz nach oben oder unten drückst, und verändere dann die Einstellung mit einem Druck nach links oder rechts. In dieser Einstellung kannst Du die Tastenbelegung Deines Controllers verändern. Drücke die Starttaste, um wieder auf den Titel-Screen zurückzuschalten und Deine Optionen zu speichern.

Game level :Verändert den Schwierigkeitsgrad im 1P gegen Computer-Modus (wählbar).

Button control :Verändert die Tastenbelegung des Controllers. Es gibt zwei Arten von Tastenbelegungs-Anordnungen.

L-PUNCH = Schwacher Faustschlag H-PUNCH = Starker Faustschlag

L-KICK = Schwacher Fußtritt H-KICK = Starker Fußtritt

L-ATTACK = 3D-Bewegungen E-ATTACK = Power-Angriff

Game time :Verändert die Kampfzeit jeder Runde. Es ist auch möglich, das Spiel so zu programmieren, daß es keine Zeitbegrenzung "∞" gibt.

Sound mode :Hiermit kannst Du zwischen monauralem und Stereo-Ton wählen.

SPIELREGELN

Regeln für das "King of Fighters"-Turnier

- 1) Jeder Kampf geht über 3 Runden. Der erste Kämpfer, der 2 Runden gewinnt, hat gewonnen.
- 2) Eine Runde endet, wenn die Stärke eines Kämpfers Null erreicht hat oder wenn er bzw. sie nicht in der Lage ist aufzustehen. In diesem Fall ist der Kämpfer Sieger, der noch steht.
- 3) Wenn es eine feste Zeitbegrenzung gibt, und noch niemand am Ende einer Runde die Nase in den Dreck gesteckt hat, ist der Kämpfer mit der höchsten verbleibenden Stärkeanzeige der Sieger.
- 4) Im Falle eines Doppel-Niederschlags, oder wenn die Stärkeanzeigen beider Spieler auf demselben Niveau liegen, endet der Kampf unentschieden.
- 5) Wenn keiner der Kämpfer am Ende der 3 Runden zwei Runden gewonnen hat, gibt es eine Entscheidungsrunde, um den Sieger zu ermitteln. Der Sieger dieser Runde gewinnt den ganzen Kampf.
- 6) Am Anfang jeder Runde wird der Stärkegrad beider Kämpfer vollständig aufgefüllt, und sie treten im Vollbesitz ihrer Kraft in den Ring.

AUFBAU DES SPIEL-SCREENS



- 1 1P Ergebnis :Zeigt das Ergebnis für Spieler 1
- 2 2P Ergebnis :Zeigt das Ergebnis für Spieler 2
- 3 1P-Stärkeanzeige :Jedesmal, wenn Deine Spielfigur verletzt wird, vermindert sich die Stärkeanzeige. Eine Runde endet, wenn sie Null erreicht.
- 4 2P-Stärkeanzeige :Die Stärkeanzeige für Spieler 2.
- 5 Kampfzeitmesser :Zeigt die noch für diese Runde verbleibende Kampfzeit an (wenn es keine Zeitbegrenzung gibt, wird stattdessen "∞" angezeigt).
- 6 1P-Sieganzeige :Leuchtet auf, wenn Spieler 1 eine Runde gewinnt.
- 7 2P-Sieganzeige :Leuchtet auf, wenn Spieler 2 eine Runde gewinnt.

BONUS-STUFEN

Spielverfahren in den Bonus-Stufen

Im 1P gegen Computer-Modus kommst Du in die Bonus-Runde, nachdem Du den 4. und 8. Gegner besiegt hast. Steinsäulen fallen eine nach der anderen herab, und Du mußt versuchen, innerhalb der Zeitbegrenzung so viele wie möglich zu zertrümmern. Wenn es Dir gelingt, alle Säulen zu zerstören, erhältst Du weitere zusätzliche Bonuspunkte.

* Es ist während der Bonusrunde nicht möglich, daß sich ein zweiter Spieler dem Spiel anschließt.

Die beiden Bonus-Stufen



In dieser Stufe mußt Du sowohl die Spitze als auch den Sockel einer Steinsäule attackieren, um sie zu zerstören. Setze alle Deine Fähigkeiten ein und zerstöre die Steinsäulen so schnell Du kannst.



Du erhältst in dieser Stufe eine hohe Anzahl von Bonuspunkten, wenn Du einen Power-Angriff einsetzt, um die Steinsäule hinter die rückwärtige Linie zurückzuwerfen, nachdem Du sie beschädigt hast.

ZUSÄTZLICHER SPIELER UND FORTSETZUNG

Zusätzlicher Spieler



Wenn Du im 1P gegen den Computer-Modus spielst, kann sich jederzeit ein zweiter Spieler Deinem Spiel anschließen. Drücke die Starttaste auf dem zweiten Controller und Spieler 2 kann mit dem Spiel beginnen.

Spielende und Fortsetzung

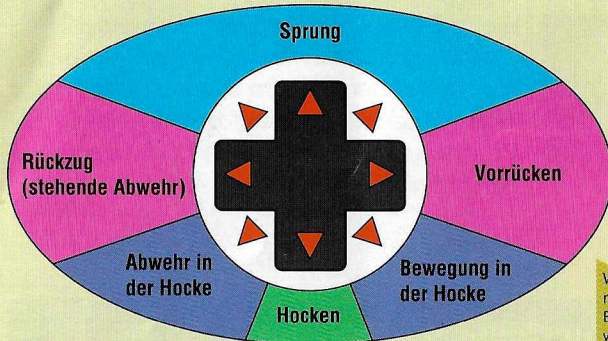


Wenn Du ein Spiel im 1P gegen den Computer-Modus verlierst, erscheint der Continue-Screen. Wenn Du die Starttaste drückst, ehe der Countdown Null erreicht, kannst Du erneut von der Situation an zu spielen beginnen, wo Du besiegt worden bist.

Wenn Du eine andere Taste als die Starttaste drückst, wird der Countdown beschleunigt.


GRUNDBEWEGUNGEN

Verwendung des Steuerkreuzes




Wenn der Spieler nach rechts blickt (die Bedienung umkehren, wenn er nach links blickt).

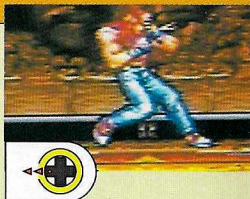
Abwehr

Um Deine Spielfigur gegen einen gegnerischen Angriff zu schützen, drückst Du das  Steuerkreuz nach links. Es gibt zwei Abwehrpositionen, stehende Abwehr und Abwehr in der Hocke—wähle unbedingt die richtige, dem gegnerischen Angriff angepaßte Abwehrart!



Rücksprung





Um einen Rücksprung durchzuführen, drückst Du das  Steuerkreuz zweimal rasch hintereinander nach links. Benutze diese Bewegung, um Dich von Deinem Gegner zu entfernen, dann suche festen Stand und greife erneut an!



Andere Funktionen der Tasten



POWER-ANGRIFF 

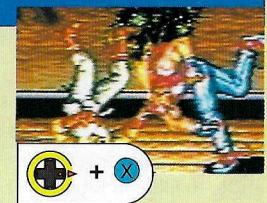
LINIENSCHALTER 

	SCHWACH	STARK
FAUSTSCHLAG		
FUSSTRITT		

* Die Tastenbelegung kann im Options-Modus verändert werden (weitere Einzelheiten hierzu findest Du auf Seite 9).

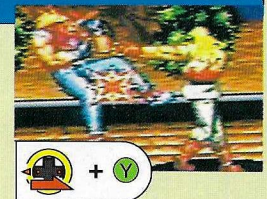
Wurf

Um einen kraftvollen Wurf durchzuführen, bewege Dich auf Deinen Gegner zu und greife ihn mit einem starken Fausthieb an ( Taste) während Du das  Steuerkreuz nach rechts gedrückt hältst.



Abwehr mit Angriff

Du kannst dem Angriff Deines Gegners ausweichen und gleichzeitig einen Gegenangriff starten. Hierzu gehst Du zunächst in die Abwehrstellung gegen den Angriff und drückst dann das  Steuerkreuz nach rechts, um einen schwachen Faustschlag auszuführen.



3D-BEWEGUNGEN

Dieses einzigartige 2 Linien-Kampfsystem gibt es auch in "Fatal Fury 2", aber diesmal ist es aufregender denn je!

Wenn sich beide Spielfiguren auf derselben Linie befinden



Wechseln der Linien/⬆ Taste

Wenn Du und Dein Gegner sich beide auf derselben Linie befinden, spring zur anderen Linie hinüber. Dies ist eine sehr praktische Technik, mit der Du einerseits dem gegnerischen Angriff ausweichen und andererseits wieder Fuß fassen kannst!

Power-Angriffe/⬆ Taste

Ermöglicht es, kraftvolle Fußangriffe auszuführen, die Deinen Gegner zur anderen Linie hinüberfliegen lassen. Dieser Angriff richtet unter den normalen Angriffen den größten Schaden an.

(2 LINIEN-KAMPFSYSTEM)

Greife von der vorderen Linie aus an und springe dann zur hinteren Linie zurück, um Spezialangriffen auszuweichen. Versuche, die verschiedenen Möglichkeiten herauszufinden, die das 2 Linien-Kampfsystem bietet, um Deine Gegner auszuschalten!

Wenn sich die Spielfiguren auf unterschiedlichen Linien befinden



Umschalten der Linien/⬆ Steuerkreuz

Wenn Du auf der hinteren Linie bist und das ⬆ Steuerkreuz abwärts drückst, bzw. wenn Du auf der vorderen Linie bist und das ⬆ Steuerkreuz aufwärts drückst, gelangst Du zur Linie Deines Gegners. Du kannst diese Bewegung dazu nutzen, plötzlich direkt vor Deinem Gegner aufzutauen!

Angriffe mit Linienwechsel

Wenn Du eine der Tasten **A**, **B**, **X** oder **Y** drückst, kannst Du die Linie wechseln und gleichzeitig angreifen. Die Geschwindigkeit des Linienwechsels hängt davon ab, ob Du mit den Fäusten schlägst oder trittst. Wähle Deinen Angriff situationsgemäß aus!
(Die Stärke des Angriffs ändert sich nicht, wenn Du diesen Angriff durchführst.)

• Die Tastenbelegung kann im Options-Modus verändert werden.

TERRY BOGARD

DATEN: TERRY BOGARD
 GEBOREN: 15.3.1971
 GRÖSSE: 6'
 GEWICHT: 170 lb.

Er blieb als Meister des Straßenkampfes nach dem "Battle of Destiny" allein in South Town zurück. Und noch einmal wird er im Kampf um das "King of Fighters"-Turnier antreten und versuchen, die Identität des mysteriösen Krauser zu entschleiern.
"In dem Augenblick, wo Du mir in die Quere kommst, hast Du schon verloren."



Burning Knuckle ↓ ↵ ← ↻ oder X Taste	Rising Tackle ↓ Halten ↑ ↻ oder X Taste
Crack Shoot ↓ ↵ ← ↻ A oder B Taste	Power Wave ↓ ↵ → ↻ oder X Taste

(Wenn die Spielfigur nach rechts blickt)

ANDY BOGARD

DATEN: ANDY BOGARD
 GEBOREN: 16.8.1972
 Blutgruppe: A
 GRÖSSE: 5' 8"
 GEWICHT: 152 lb.

Terry's Bruder. Er meisterte Koppo, um seine geringere Körpergröße gegenüber Terry auszugleichen. Nach dem "Battle of Destiny" verließ er South Town und ging zurück, um sein Training wieder aufzunehmen. Niemand weiß, wo er seinem Bruder wieder gegenübertritt wird - in seinem ehrgeizigen Versuch, ihn endlich einmal zu schlagen.
"Tut mir leid, Terry, aber diesmal werde ich siegen!"



Shadow Splitter ↵ Halten → ↻ oder B Taste	Dragon Bullet ↓ ↵ → ↻ oder B Taste
Shotgun Kick ↵ Halten ↵ A oder B Taste	Flying Punch ↓ ↵ ← ↻ oder X Taste

(Wenn die Spielfigur nach rechts blickt)





JOE HIGASHI

DATEN: JOE HIGASHI
 GEBOREN: 29.3.1972
 GRÖSSE: 6'
 GEWICHT: 158 lb.

Er ist mit den Bogard-Brüdern durch eine tiefe Freundschaft verbunden, und er blieb unbesiegt, seit seinem Comeback in der Thai Muetai-Welt, wo er seinen Status als Meister festigen konnte. Er nimmt nun an dem Turnier teil, nachdem er seine Fußtechniken verbessern konnte und seinen gefürchteten Aufwärtshaken, den "Hurricane Uppercut".

"So, Du willst mir erzählen, daß Du den Namen Joe Higashi vergessen hast? Ich werde dafür sorgen, daß Du ihn nie wieder vergißt!!"



Slash Kick  ↘ Halten ↘ Ⓜ oder Ⓟ Taste	Machine-Gun Punch  Press Ⓛ oder Ⓧ Taste wiederholt drücken
Tiger Kick  ↓ ↘ ↘ ↘ ↘ Ⓜ oder Ⓟ Taste	Hurricane Uppercut  ← ↘ ↓ ↘ ↘ ↘ Ⓧ oder Ⓛ Taste

(Wenn die Spielfigur nach rechts blickt)





KIM KAPHWAN

DATEN: KIM KAPHWAN
 GEBOREN: 21.12.1964
 Blutgruppe: A
 GRÖSSE: 5' 10"
 GEWICHT: 172 lb.

Ein sehr ernsthafter Kämpfer, der davon überzeugt ist, daß Tai Kwan Do die stärkste aller Kampfsportarten ist. Sein Kampfstil entspricht seiner Persönlichkeit - rasche Angriffe mit gleichzeitiger Verteidigung, mit denen er seine Gegner blitzschnell ausschaltet.

"Niemand von euch kann sich an der Kraft von Tai kwan Do messen!"



Half-Moon Kick  ↓ ↘ ↘ ↘ Ⓜ oder Ⓟ Taste	Flying Slash  ↓ Halten ↑ Ⓜ oder Ⓟ Taste
Hishokyaku  ↓ Ⓜ oder Ⓟ Taste in Sprung	Sakkyakunage  → Ⓧ Taste

(Wenn die Spielfigur nach rechts blickt)




BIG BEAR

DATEN: BIG BEAR
 GEBOREN: 3.3.19??
 GRÖSSE: 6' 9"
 GEWICHT: 462 lb.

Der bösertige Kämpfer "Raiden", der auch am letzten Turnier teilnahm, hat seine Maske und seine frühere Identität fortgeworfen und erscheint nun in diesem Turnier als orthodoxer Ringer voll neuem Selbstbewußtsein. Er hat in der Wildnis Australiens trainiert, und das hat offensichtlich seine Stärke und Kampfkraft deutlich verbessert.

"Ihr erbärmlichen Kerlchen seid zu schwach, meiner Kraft zu widerstehen!"



Giant Bomb	Super Drop Kick
	
↩ Halten → Ⓞ oder ⓧ Taste	Die Ⓞ Taste für 10 Sekunden gedrückt halten, dann loslassen
Head Butt	Bear Hug
	
← Ⓜ Taste	↓ Ⓜ Taste

(Wenn die Spielfigur nach rechts blickt)





JUBEI YAMADA

DATEN: JUBEI YAMADA
 GEBOREN: 7.7.1922
 GRÖSSE: 5' 2"
 GEWICHT: 110 lb.

Ein merkwürdiger alter Kerl, der in der Hoffnung an dem Turnier teilnimmt, Fans und Ruhm zu gewinnen. Er sieht zwar alt aus, ist jedoch ein Judo-Kämpfer der Spitzenklasse und gilt in Fachkreisen als unschlagbar.

"He, he, he - ich werde ein Superstar!"



Sembei Slasher	Back Breaker Dash
	
← Halten → Ⓞ oder ⓧ Taste	← Halten → Ⓜ oder Ⓟ Taste
Slam Drop	Bear Killer
	
↓ Halten ↑ Ⓞ oder ⓧ Taste	↗ ⓧ Taste





(Wenn die Spielfigur nach rechts blickt)

CHENG SIN ZAN

DATA: CHENG SIN ZAN
 GEBOREN: 10.8.1952
 GRÖSSE: 5' 3"
 GEWICHT: 220 lb.

Ein alter Kämpfer, der das Geld liebt. Obwohl er wie ein Typ aussieht, der alle Anstrengungen haßt und niemals trainiert, hat sein einzigartiger Körper aus irgendeinem Grunde die Fähigkeit, wirklich harte Schläge auszuteilen. Sein Traum ist es, das Turnier zu gewinnen und das profitabelste Dojo der Welt zu eröffnen. *"Wenn Du meinen brillianten Träumen in die Quere kommst, mache ich Dich zu Brei!"*



Thunderball Bomb  ↓ ↘ → ○ oder ● Taste	Spinning Rock  ← Halten → ○ oder ● Taste
Belly Blow  ↓ Halten ↑ ○ oder ● Taste	Zutsukisatsu  → ○ Taste

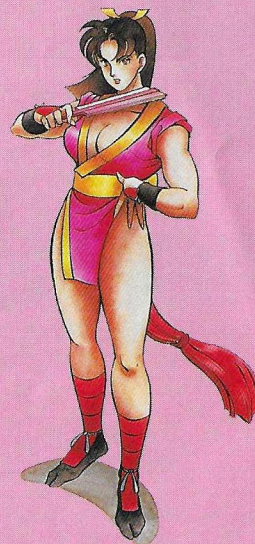
(Wenn die Spielfigur nach rechts blickt)

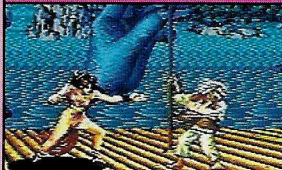
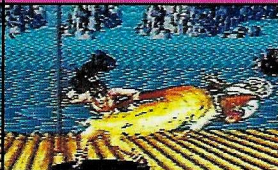


MAI SHIRANUI

DATEN: MAI SHIRANUI
 GEBOREN: 1.1.1974
 GRÖSSE: 5' 5"
 GEWICHT: 110 lb.

Eine Meisterin der Ninja-Künste, die sich von Generation zu Generation in ihrer Familie vererbt haben. Sie hat ihren herrlichen Körper in vielen Jahren unermüdlichen Trainings seit ihrer Kindheit zu dem gemacht, was er heute ist - eine stählerne Kampfmaschine. Sie ist jederzeit aufmerksam und in Sekundenbruchteilen kampfbereit und besitzt einen starken Willen. Ihr Großvater war Andy's Koppo-Lehrer.

"So, Du glaubst, daß Du gut genug bist, mich zu besiegen? Versuchs doch mal!"



Kachosen  ↓ ↘ → ○ oder ● Taste	Dragon Fire Dance  ↓ ↘ ← ○ oder ● Taste
Hissatsushinobihachi  ← ↘ ↓ ↘ → ○ oder ● Taste	Musasabi no Mai  ↓ Halten ↑ ○ Taste

(Wenn die Spielfigur nach rechts blickt)

* Kann nur in bestimmten Stufen verwendet werden.

W. KRAUSER

DATEN: WOLFGANG KRAUSER
GEBOREN: Unbekannt
GRÖSSE: 6' 7"
GEWICHT: 319 lb.

Der unheimliche Herrscher in der Welt der Dunkelheit. Er ist Sponsor dieses Turniers und hat das Ziel, auch im täglichen Leben die Kontrolle über die Welt zu erringen.



LAWRENCE B.

DATEN: LAWRENCE B.
GEBOREN: 4.9.1960
GRÖSSE: 6' 5"
GEWICHT: 209 lb.

Ein erfahrener Stierkämpfer, der den Stier mit seinen bloßen Händen in die Knie zwingen kann. Er sieht zwar aus wie ein Gentleman, ist aber kaltblütig und rücksichtslos.



BILLY KANE

DATEN: BILLY KANE
GEBOREN: 25.12.1966
GRÖSSE: 6'
GEWICHT: 169 lb.

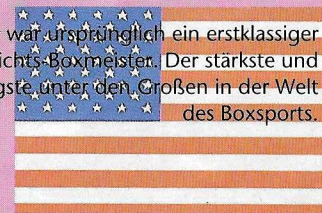
Er reiste nach England und trainierte allein, nachdem Geese gestorben war. Sein Ziel ist es, die Bogard-Brüder zu entthronen.



AXEL HAWK

DATEN: AXEL HAWK
GEBOREN: 13.6.1954
GRÖSSE: 6' 5"
GEWICHT: 275 lb.

Er war ursprünglich ein erstklassiger Schwergewichts-Boxmeister. Der stärkste und schlagkräftigste unter den Großen in der Welt des Boxsports.

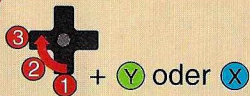


LISTE DER SPEZIALANGRIFFSTECHNIKEN

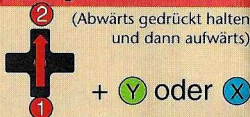
(Wenn die Spielfigur nach rechts blickt)

TERRY BOGARD

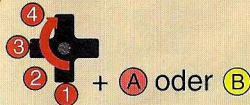
Burning Knuckle



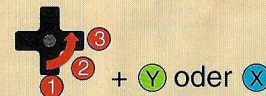
Rising Tackle



Crack Shoot

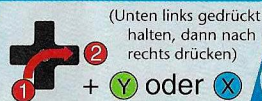


Power Wave

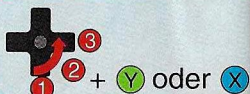


ANDY BOGARD

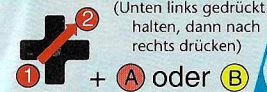
Shadow Splitter



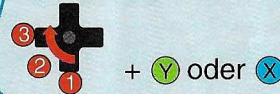
Dragon Bullet



Shotgun Kick

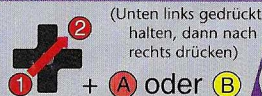


Flying Punch

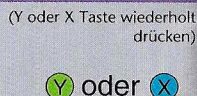


JOE HIGASHI

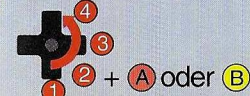
Slash Kick



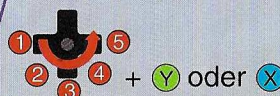
Machine Gun Punch



Tiger Kick

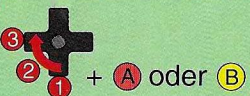


Hurricane Uppercut

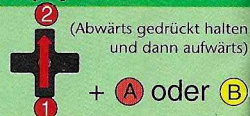


KIM KAPHWAN

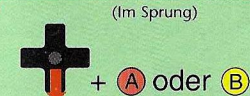
Half-Moon Kick



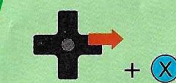
Flying Slash



Hishokyaku

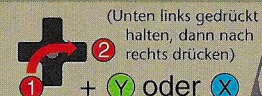


Sakkyakunage*



BIG BEAR

Giant Bomb



Super Drop Kick

Die A Taste für 10 Sekunden gedrückt halten, dann loslassen

Head Butt*



Bear Hug*



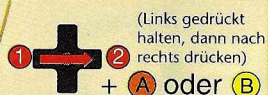
* Würfe/Kontaktangriffe

JUBEI
YAMADA

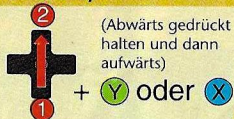
Sembei Slasher



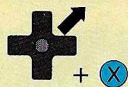
Back Breaker Dash



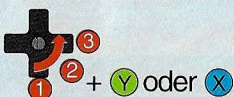
Slam Drop



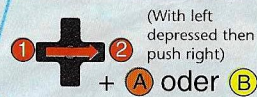
Bear Killer*



Thunderball Bomb

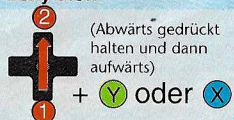


Spinning Rock

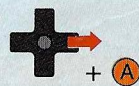


CHENG
SIN ZAN

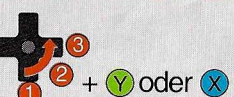
Belly Blow



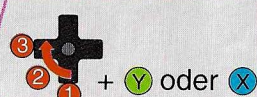
Head Butt*



Kachusen

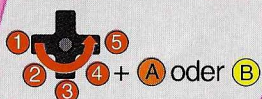


Dragon Fire Dance

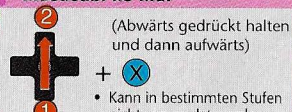


MAI
SHIRANUI

Hissatsushinobihachi



Musasabi no Mai



* Würfe/Kontaktangriffe

1) Undurchdringliche Abwehrtechniken —der erste Schritt zur Meisterschaft!



Wenn Du in dem schnellen und brutalen Kampf von "Fatal Fury 2" als Meister hervorgehen willst, mußt Du die beiden Abwehrpositionen, d.h. die stehende Abwehr und die hockende Abwehr, unbedingt absolut beherrschen. Verwende die Abwehrtechnik, die gegen den gegnerischen Angriff am

wirksamsten ist, um Dein Energie-Niveau aufrechtzuerhalten. Und vergiß nicht, daß Du neben der Verteidigung auch angreifen mußt - nur mit Verteidigungsbewegungen wirst Du niemals gewinnen!

2) Schadensbegrenzung, wenn Dich der Gegner in die Enge getrieben hat!

Wenn Du wiederholt gegnerischen Angriffen ausgesetzt bist, kannst Du bewußtlos niedergeschlagen werden und die Runde verlieren. Wenn Du wiederholt angegriffen wirst, drücke die Taste rasch wieder und wieder, um Deine Verletzungen zu begrenzen — denn wenn Du das versäumst, bist Du wirklich in Schwierigkeiten! Mach dasselbe, wenn Dich Dein Gegner erfaßt und wiederholt angreift.



Jede der 8 Spielfiguren in "Fatal Fury 2" verfügt über spezielle, geheime Angriffstechniken. Setze alle Sonderangriffstechniken Deines Helden ein und konzentriere Dich darauf, der König der Kämpfer zu werden - King of Fighters!!



MEMO

VORSICHTSMASSNAHMEN BEIM GEBRAUCH

- (1) Ziehen Sie nach dem Spiel unbedingt das Netzgerät aus der Steckdose.
- (2) Spielen Sie das Spiel so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- (3) Wenn Sie das Spiel sehr lange spielen, legen Sie Ihrer Gesundheit zuliebe alle zwei Stunden 10 bis 15 Minuten Pause ein.
- (4) Dieser Computer ist ein hochentwickeltes, empfindliches Gerät. Verwenden und warten Sie es nicht bei extremen Temperaturen, und vermeiden Sie Stöße oder Schläge.
- (5) Vermeiden Sie es, die Anschlüsse zu berühren und achten Sie darauf, daß diese nicht naß werden.
- (6) Verwenden Sie zur Reinigung keine aggressiven Flüssigkeiten wie Farbverdünner, Benzin, Alkohol usw.
- (7) Achten Sie darauf, daß Sie das Spielsystem ausschalten, ehe Sie die Spielkassette entfernen.
- (8) Diese Kassette ist ausschließlich für den Betrieb mit dem Super Nintendo Entertainment System vorgesehen.
- (9) Schließen Sie keinen Großbild-Fernseher am Super Nintendo Entertainment System an. Andernfalls kann der Bildschirm durchbrennen.