

SNSP-ABLP-NOE

PAWS OF FURY

SPIELANLEITUNG

GAMETEK

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

GAMETEK

GAMETEK LTD 5 BATH ROAD SLOUGH BERKS SL1 3UA UNITED KINGDOM
GAMETEK DEUTSCHLAND GmbH BRUCHWEG 128-132 41964 KAARST
DEUTSCHLAND

PRINTED IN JAPAN

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

PAWS of Fury

Brutal is a registered trademark of GameTek Inc. © 1994 GameTek Inc
GameTek is a registered trademark of IJE INC. All rights reserved



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 PASST.

LICENSED BY

Nintendo

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



INHALTSVERZEICHNIS

SPIELÜBERBLICK	1
HINTERGRUND	1
WIE PAWS OF FURY GESPIELT WIRD	1
STANDARD-STEUERBLOCK	1
KÄMPFEN	1
SCHLÄGE	1
KICKS	2
DAS LERNSYSTEM	2
SOFORTWIEDERHOLUNG	2
PAWS OF FURY SPIELMERKMALE	2
SOFORTWIEDERHOLUNG	2
GÜRTELSYSTEM	2
KENNWORTEINGABE/SPIELSICHERUNG	2
DIE ACHT WEGE ZUR WEISHEIT	3
BESCHREIBUNG DER FIGUREN	3
KUNG FU BUNNY	4
TAI CHEETAH	5
KENDO COYOTE	6
RHEI RAT	7
PRINCE LEON THE LION	8
FOXY ROXY	9
IVAN BEAR	10
THE DALI LLAMA	11
PAWS OF FURY TAO	12
GLOSSAR	13
DAS PAWS OF FURY TEAM	14



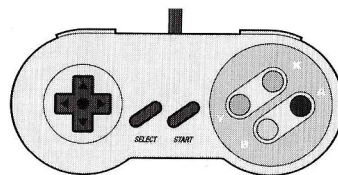
SPIELÜBERBLICK

Paws of fury ist ein Kampfsport-Spiel mit Zeichentrickfiguren, die jeweils ganz bestimmte Eigenschaften haben. Wie bei allen Helden stellen diese Eigenschaften sowohl ihre individuellen Stärken als auch ihre Schwächen dar.

HINTERGRUND

Alle vier Jahre reist der Dali Llama um die ganze Welt und sucht nach den besten Kämpfern. Dabei geht es ihm nicht nur um deren Fähigkeiten im Kampfsport, sondern auch darum, inwieweit sie vom wahren "Kampfgeist" erfüllt sind. Die Auserwählten werden auf seine friedliche Insel eingeladen, wo sich im Wettstreit erweisen soll, wer von ihnen würdig ist, den Gürtel des Himmels zu tragen.

WIE PAWS OF FURY GESPIELT WIRD



STANDARD-STEUERBLOCK

- RICHTUNGSKNOPF (R-KNOPF) OBEN = Hochspringen
- R-KNOPF UNTEN = Ducken
- R-KNOPF RECHTS = Nach rechts bewegen
- R-KNOPF LJNKS = Nach links bewegen

R-KNOPF UNTEN + LJNKS ODER RECHTS = Abblocken

R-KNOPF OBEN + RECHTS ODER LJNKS = Nach rechts oder links springen

KNOPF A = Mittlerer Kick
 KNOPF B = Leichter Kick
 KNOPF X = Mittlerer Schlag
 KNOPF Y = Leichter Schlag
 KNOPF L = Harter Schlag
 KNOPF R = Harter Kick

KNOPF + VOM GEGNER WEG = Roundhouse

KNOPF + ZUM GEGNER HIN = Reach attack

KNOPF WÄHREND EJNES SPRUNGS = Angriff aus der Luft

KÄMPFEN

Bei Paws of fury steht der Kampf im Vordergrund, also lies Dir diesen Abschnitt möglichst genau durch.

SCHLÄGE

Drücke X oder Y, um einen normalen Schlag auszuführen.

Y = Leichter Schlag. Besonders nützlich, um innerhalb kurzer Zeit mehrmals nacheinander zuzuschlagen.

X = Mittlerer Schlag. Insgesamt ein gutes Angriffsmittel, das dem Gegner durchschnittlichen Schaden zufügt.

LJNKS = Harter Schlag. Richtet den größten Schaden an, die Ausführung dauert jedoch am längsten.

Um einen Schlag AUS DER HOCHE auszuführen, drückst Du einfach den R-Knopf unten und dann den entsprechenden Knopf, wie oben beschrieben.

Zur Ausführung eines ROUNDHOUSE-SCHLAGS (nicht bei allen Figuren möglich!) drückst Du den R-Knopf vom Gegner WEG und einen der Schlagknöpfe.



KICKS

Um einen Kick auszuführen, drückst Du: B = Leichter Kick. Nützlich, um innerhalb kurzer Zeit mehrfach zuzutreten.

X = Mittlerer Kick. Insgesamt ein gutes Angriffsmittel, das dem Gegner durchschnittlichen Schaden zufügt.

RECHTS = Harter Kick. Richtet den größten Schaden an, die Ausführung dauert jedoch am längsten.

Um einen SWEEP auszuführen, drückst Du einfach den R-Knopf unten und dann den entsprechenden Knopf, wie oben beschrieben. Durch einen erfolgreichen Sweep kannst Du Deinen Gegner auf den Rücken werfen.

Zur Ausführung eines ROUNDHOUSE-KICKS (nicht bei allen Figuren möglich!) drückst Du den R-Knopf vom Gegner WEG und einen der Kick-Knöpfe.

DAS LERNSYSTEM

Wenn Du eine besonders gute Leistung erbracht hast, lehrt Dich der Dali Llama eine neue Spezialtechnik für Deine Figur. Zunächst wird Dir gezeigt, wie die jeweilige Bewegung ausgeführt wird. Danach hast Du drei Versuche, sie nachzumachen. Gelingt es Dir beim dritten Mal noch immer nicht, dann hat der Dali Llama genug von Deiner Unfähigkeit und geht.

SOFORTWIEDERHOLUNG

Nach jedem Kampf wird automatisch eine SOFORTWIEDERHOLUNG abgespielt. DERJENIGE, DER GEWONNEN HAT, STEUERT DIE WIEDERHOLUNG. Um sie zu überspringen, drücke einfach den START-Knopf. Während der Sofortwiederholung finden die Aktionen bei verlangsamer Geschwindigkeit statt.

PAWS OF FURY- SPIELMERKMALE

GÜRTELSYSTEM

Zu Beginn stehen den Spielern noch nicht alle Techniken zur Verfügung. Sie müssen zunächst verschiedene Gürtel erwerben, indem sie Kontrahenten besiegen und sich schließlich im Dojo gegen den Dali Llama behaupten. Mit jedem neuen Gürtel, den sich eine Figur erwirbt, stehen ihr weitere Spezialtechniken zur Verfügung.

KENNWORTEINGABE/ SPIELSICHERUNG

Das Spiel speichert Informationen zur Spielerfigur, wie z.B. seine Gürtel sowie seine Siege und Niederlagen. Außerdem wird der Name des Spielers gespeichert, so daß jeder sein eigenes Kennwort hat.

DIE ACHT WEGE ZUR WEISHEIT

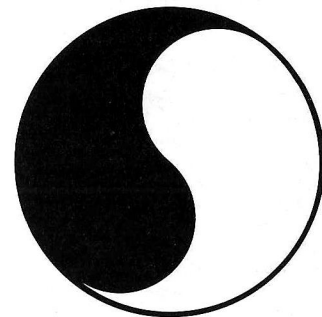
Jede Figur steht für einen der Wege zur Weisheit.

1. Die rechte Ansicht
2. Der rechte Entschluß
3. Die rechte Rede
4. Das rechte Verhalten
5. Die rechte Lebensführung
6. Die rechte Anstrengung
7. Die rechte Achtsamkeit
8. Die rechte Meditation

Die folgenden Figuren kommen im Spiel vor:

Kung Fu Bunny
Tai Cheetah
Kendo Coyote
Foxy Roxy
Rhei Rat
Prince Leon
Jvan the Bear
Der Dali Llama

BESCHREIBUNG



DER FIGUREN



KUNG FU BUNNY

Die rechte Ansicht - "Nur wer die Angst kennt, kennt den Mut."

Kampfstil - Lockere Pfote

Er neigte seinen Kopf und horchte in sich hinein. Im Lotus-Sitz auf dem Boden hockend suchte er tief in seiner Seele nach einer Antwort. "Es liegt in der Natur der Dinge, daß alles Gute aus dem Bösen und alles Böse aus dem Guten erwachsen muß." Er erinnerte sich daran, was sein alter Lehrer ihm einst gesagt hatte. "Ein weißes Gemälde auf einer weißen Leinwand ist kein Gemälde." Kung Fu Bunny nickte bedächtig angesichts dieser Weisheit.

Gestern hatte ihn die Einladung in der Abgeschiedenheit seines Tempels erreicht. Sie war von des Dali Llamas eigener Hand geschrieben, und er bat ihn, ein weiteres Mal an seinem Wettkampf teilzunehmen. Kung Fu Bunny war hin- und hergerissen. Einerseits hatte er den Eid der Gewaltlosigkeit abgelegt, doch andererseits war das Mönchskloster sehr arm und konnte das Geld, das dem Sieger des Wettkampfs winkte, gut gebrauchen.

Er ließ seinen Blick über die friedliche Szenerie des Waldes wandern. Zwei Schmetterlinge flatterten sorglos im Sonnenlicht umher. Sie ahnten nichts von dem Konflikt, in dem er sich befand. Ihre Natur war es, zu fliegen und sich zu ernähren, nicht aber über die Welt zu sinnieren. Ein Lächeln erhellte sein Gesicht, als er endlich auf die Antwort stieß. Er würde an dem Wettkampf teilnehmen und kämpfen. Wenn er gewänne, wäre das Kloster auf Jahre hinaus abgesichert. Doch er wußte, daß dies nicht der Grund für seine Teilnahme war. Er kämpfte, weil das Kämpfen in seiner Natur lag, und fast gegen seinen Willen wurde ihm bewußt, daß er seine eigene Natur nicht besiegen konnte.

"Ein weißes Gemälde ist doch ein Gemälde, zumindest für den Maler," sagte er zu sich selbst und lächelte.

Die Schmetterlinge beachteten ihn nicht und flogen weiter.

WER SPIELT KUNG FU BUNNY?

Du bist freundlich und rücksichtsvoll. Nichts freut Dich mehr, als zu sehen, wie Du anderen zu ihrem Erfolg verholfen hast. Es bereitet Dir jedoch Schwierigkeiten, persönliche Entscheidungen zu treffen und bei ihnen zu bleiben. Dein Bedürfnis, anderen zu helfen, erwächst aus Deiner Sehnsucht nach jemandem, der Deinem Leben eine Richtung gibt.

SPEZIALTECHNIKEN

Taunt (Provokation):

Flash Kick (Blitz-Kick):

Double Flash Kick (Doppelter Blitz-Kick):

Scissors Kick (Scheren-kick):

KATAS

Dance of Death (Tanz des Todes):

Iron Fist (Eiserne Faust):

Devil's Kiss (Kuß des Teufels):

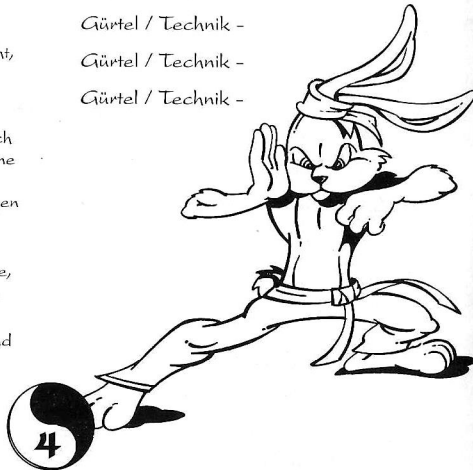
KENNWÖRTER:

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -



TAI CHEETAH

Die rechte Achtsamkeit -
"Jemanden etwas zu lehren, heißt,
verantwortlich für ihn zu sein."

Kampfstil - Tai Chi Chuan

Tai Cheetah stand reglos auf dem einsamen Berggipfel. Sein Fell sträubte sich leicht, als eine kalte Brise vorbeistrich. Es wurde Zeit. Langsam begann er sein Kata und konzentrierte sich dabei auf den bevorstehenden Kampf. Er bewegte sich vor und zurück, und seine Hände beschrieben vor seinem Körper ein kompliziertes Muster. Langsam begannen seine Gedanken zu wandern, während er seinen Körper trainierte.

Es waren also schon wieder vier Jahre vergangen. Die Einladung steckte ungeöffnet in seinem Gürtel; allein durch das Symbol auf der Vorderseite kannte er bereits den Inhalt. Die Faust des achtfachen Pfades der Erleuchtung, das Zeichen des Dali Llama - der Wettkampf stand bevor!



Er hatte es nicht nötig, daran teilzunehmen, denn er hatte im großen Wettstreit des Lebens bereits alles erreicht. Alles war ihm gelungen: Er war reich im Geiste, hatte eine glückliche Familie und großen Wohlstand. Ja, er hatte überall gesiegt, wo zu siegen war. Da plötzlich verlor er die Balance und stolperte mitten in seinem Kata. Überall, außer bei ihm.

Er seufzte laut, wie er es immer tat, wenn er an seinen Schüler Kendo Coyote denken mußte. Er hatte ihn vor einem Rudel Löwen gerettet und ihm all seine Kampfkenntnisse beigebracht, und doch hatte er versagt. Kendo war zwar in körperlicher Hinsicht ein hervorragender Kämpfer geworden, doch die geistige Seite der Kampfkunst war ihm völlig fremd geblieben. Nun verkörperte er all das, wogegen Tai Cheetah eintrat, und

dennoch bestand zwischen ihnen eine tiefe Kameradschaft.

Tai Cheetah erinnerte sich gut an die Schwierigkeiten, die er dabei gehabt hatte, Kendo Coyote zu lehren. Sie hatten sich im Lotus-Sitz im Dojo niedergelassen, mit einem einzelnen Kissen zwischen sich.

"In der Weichheit liegt immer Stärke," hatte er ihm erklärt. "Deine Pranke kann den dicksten Holzbalken und den härtesten Stein durchbrechen, doch niemals ein Kissen."

Im nächsten Augenblick hatte Kendo sein Schwert gezogen und das Kissen gespalten. Vor Tai Cheetah lag ein Kissen in zwei Teilen.

Er seufzte erneut. Obwohl es ihn schmerzte, mußte er zu dem Wettkampf reisen, um zu sehen, wie es seinem Schüler ergangen war. Er befürchtete das Schlimmste.

WER SPIELT TAI CHEETAH?

Für die, die Dir nahe stehen, opferst Du Dich völlig auf. Doch denen, die Du als Gegner betrachtest, stehst Du mit Eiskälte und ohne jede Gefühlsregung gegenüber. Deine kämpferischen Fähigkeiten sind erstklassig, doch Dir fehlt die Motivation, sie voll auszuspielen. Meist bist Du zufrieden mit dem, was Du hast, und strebst nicht nach weiterem Fortkommen. Allzu oft hast Du mitangesehen, wie andere "Erfolg" hatten und sich daraufhin zu ihrem Nachteil veränderten. Du steckst Dir Deine Ziele niedrig, doch Deine Zufriedenheit wird groß sein.

SPEZIALTECHNIKEN

Taunt (Provokation):

Fire Kick (Feuerkick):

Fire Run (Feuerlauf):

Fire Punch (Feuerschlag):

KATAS

Divine Wind (Göttlicher Wind):

Fist of the North (Faust des Nordens):

The Way of the Crane (Der Weg des Kranichs):

KENNWÖRTER:

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -

KENDO COYOTE

Rechter Entschluß - "Ich bin
WJEDER DA!"

Kampfstil - Kenjutsu

"**D**IE SJND
GROOOOOSSARTIG!" Kendo
hielt ein Paket "Kendo Coyote-
Comflakes" in die Kamera und lächelte breit.
"Und SCHNITZ!" brüllte der Regisseur.
"Super, Kendo, einfach super! Du bist echt der
King!"



Das Lächeln verschwand schlagartig von Kendos Gesicht. Er ignorierte den Regisseur und verzog sich in seine Garderobe. Kaum hatte er die Tür hinter sich geschlossen, griff er zum Telefon und begann zu wählen.

"Hi, James? Ja, ich bin's, Kendo. Ja, gerade fertig." Aus einer eisgekühlten Flasche goß Kendo sich ein Glas ein und ließ sich in die Polster der Couch zurücksinken.

"Hör zu, Mann, ich will zum Film... Ja, klar, aber durch Werbung allein komm ich nicht an diese neue Yacht ran!" Geistesabwesend zog er seinen Bademantel an, der über der Couchlehne hing. Seine Initialen KC waren daraufgestickt.

"Was soll das heißen, ich müßte wieder kämpfen? Hey, ich war die Nummer 1 für... ja, WAR, okay, okay." Er ließ seinen Blick über die Wände des Raums streifen, die mit Pokalen und Medaillen von vergangenen Turnieren geschmückt waren. Das Erinnerungsvermögen der Öffentlichkeit war schwach und ihr Interesse schnell abgelenkt.

"Na sicher mach' ich das; Du kennst mich doch für Kohle mach' ich alles! Klar, kein Problem, ich hab' da genau das Richtige. Überlaß alles mir, und innerhalb von einem Monat hab' ich noch einen Pokal, der uns tierisch viel Geld

bringt. Alles Paletti, James." Kendo legte auf und blickte an sich hinunter auf seinen Bauch. Er hing über seinen Gürtel, als versuchte er wegzulaufen. Auf jeden Fall würde er wieder trainieren müssen. Er ging zum reichlich gefüllten Buffet hinüber und hob die Kaviarplatte an. Nichts. Enttäuscht rückte er einige weitere volle Teller umher, um zu sehen, ob etwas unter ihnen lag. Ein Lächeln breitete sich auf seinem Gesicht aus, als sein Blick auf den Müllimer auf der anderen Seite des Zimmers fiel. Er ging hinüber und leerte den Eimer auf dem Boden aus. Eine Weile wühlte er im Abfall umher, bis er einen kleinen Papierflieger fand.

"Na also!" rief er und faltete das Papier auseinander. Es zeigte eine Faust, umgeben von einem achtzackigen Stern.

Er war nicht mehr der Jüngste und hatte einige Pfunde zuviel, aber Kendo schwor sich, daß er diesen Wettkampf gewinnen würde. Sollen sie sich die Haare raufen, wenn ich ihren dämlichen Ritualen den Rücken kehre und die Besten schlagen werde, und zwar auf meine Art.

WER SPIELT KENDO?

Du bist ein Gewinnertyp. Was auch immer geschieht, Du weißt, daß Du früher oder später doch siegen wirst. Probleme werfen Dich nicht um, und wenn sich Dir etwas in den Weg stellt, suchst Du eben eine Möglichkeit, das Hindernis zu umgehen. Dein Selbstvertrauen macht Dich leichtsinnig. Du gibst Dich allen Vergnügungen mit Haut und Haaren hin und verzichtest auf keinen Luxus.

SPEZIALTECHNIKEN

Taunt (Provokation):

Slam Punch (Hau-drauf-Schlag):

Cannonball (Kanonenkugel):

Spinball (Wirbelball):

KATAS

The Five Rings (Die fünf Ringe):

Ki Force (Ki-Kraft): Hapkido-
Kata:

KENNWÖRTER:

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -



RHEI RAT

Die rechte Rede - (Kein Zitat
verfügbar)

Kampfstil - Thai-Boxen

Sein Gegner wischte sich die blutige Nase, während die Menge vor Begeisterung brüllte. Rhei stand gelassen da, den nächsten Schritt seines Kontrahenten abwartend. Ein etwas ungezielter Roundhouse-Kick kam auf ihn zu mit einer einzigen geschmeidigen Bewegung wehrte er das Bein des Gegners ab, traf ihn zweimal in der Leistengegend, ließ einen blitzschnellen Schlag in den Nacken folgen und gab ihm schließlich mit einem gewaltigen Tritt ins Gesicht den Rest. Sein Gegner flog aus dem Ring und landete bewußtlos in der Zuschauermenge. Es sah ganz so aus, als ob seine nächste Reise ins Krankenhaus führen würde. Rhei wandte sich finsternen Blickes von der jubelnden Menge ab und verließ die Arena.

Als er in den Umkleideraum ging, näherte sich sein Manager.

"Rhei, Rhei," knurrte er, "hättest Du den Leuten denn nicht wenigstens einmal zuwinken können? Oder vielleicht sogar lächeln?"

Rhei hielt kurz inne, wandte sich um und starrte seinen Manager mit einem harten Gesichtsausdruck an.

"O.K., O.K., war ja nur ein Vorschlag. Guck mal, hier ist ein Brief für Dich. Kam heute an."

Rhei nahm den Brief und hob eine Augenbraue, denn er fühlte, wie die noch feuchte Gummierung nachgab, als er den Umschlag öffnete. Sein Manager bemerkte, daß Rhei ihn prägend ansah, und begann, nervös vor sich hin zu plappern.

"Das äh... Personal, ja, die haben den Brief versehentlich geöffnet, und deshalb mußte ich ihn wieder zulleben...", stammelte er.

Rhei schüttelte den Kopf - diese Ausrede war einfach zu bescheuert. Die Einladungen zum Wettkampf wurden stets mit Wachs versiegelt, nicht etwa zugelockt.

"Du kannst sowieso nicht da hin," fuhr sein Manager fort, "Du hast während des ganzen Monats Preiskämpfe - es geht schließlich um viel Geld!" Sein Manager hielt ihm seinen aufgeschlagenen Terminplaner unter die Nase, um die Gültigkeit seiner Aussage zu untermauern. Er lächelte mitleidig und schloß seinen Terminplaner, um die Debatte zu beenden. Rhei starrte ihn nur an.

"Sogar Silver River ist dabei!" sagte sein Manager. Rhei sah erst die Einladung an, dann seinen Manager.

"Dieser Kampf allein kann uns 100.000 Dollar verschaffen. Das kannst Du doch nicht einfach so hinschmeißeln!" Der Manager wies erste Anzeichen von Verzweiflung auf.

Rhei drehte sich um und ging davon.

"O.K., O.K., ich werde umplanen, Mann, ich kann einfach nicht vernünftig mit ihm reden." Er schüttelte seinen Kopf und folgte Rhei zum Umkleideraum.

"He, Rhei, könnten wir das Geld nicht wieder reinholen, wenn Du diese Shampoo-Werbung übernehmen würdest, über die wir gesprochen haben?" fügte er hoffnungsvoll hinzu.

Die Tür zum Umkleideraum schlug vor seiner Nase zu.

WER SPIELT RHEI?

Du haßt Dummköpfe. Du willst, daß sie gedemütigt werden. Du bist jedem brutalen Kerl gewachsen und machst ihn vor aller Augen lächerlich. Du hast Schwierigkeiten, Freunde zu finden, weil die meisten Menschen Dir durch ihre Unwissenheit und Unfähigkeit früher oder später auf die Nerven gehen. Du redest nicht viel, weil Du Deine eigenen Fragen meist besser beantworten kannst als irgend jemand sonst. Seltsamerweise fällt es Dir schwer, in Deinem Leben Erfolg zu haben, während es anderen gelingt, die weniger Talent haben als Du

SPEZIALTECHNIKEN

Taunt (Provokation):

Frenzy Attack (Zornesangriff):

Neck Choke (Würgeschlag):

KO Punch (K.O.-Schlag):

KATAS

Tsumai:

Muay Thai:

Lightning Fury (Zornesblitz):

Berserker:



PRINCE LEON THE LION

Die rechte Anstrengung - "Ich habe nur einen Richter - die Welt."

Kampfstil - Tan Ku (Der eherne Zorn)

Leon verließ den Jet und winkte der wartenden Menge zu, die in Begeisterungsrufe ausbrach und ihm Blütenkränze zuwarf. Er war froh, zuhause zu sein.

Die Limousine brachte ihn auf schnellstem Wege zum königlichen Palast, wo er von den Bediensteten begrüßt wurde. Sein Vater, der König, war noch auf der Jagd und würde erst in einigen Tagen zurückkehren.

"Eure Hoheit?" Einer der Diener reichte Leon einen kleinen Briefumschlag.

Leon nahm das Kuvert nickend in Empfang und öffnete es.

Nachdem er die Einladung gelesen hatte, faltete er sie sorgfältig zusammen, schob sie wieder in den Umschlag und legte diesen auf einen kleinen Beistelltisch. Dann ging er zum Fenster und ließ seinen Blick über die afrikanischen Ebenen schweifen.

"Ihr werdet beide da sein, nicht wahr?" sprach er zu sich selbst.

Er begab sich in sein Arbeitszimmer, öffnete ein Album und blätterte es durch. Es war voller Zeitungsausschnitte über seine beiden größten Gegner, Tai Cheetah und Kendo Coyote.

"Kendo Coyote in neuem Film!" brüllte die Schlagzeile des "New York Informer".

"Thai Cheetah investiert in Telekommunikationssysteme", berichtete das "Wall Street Journal".

Leon stieß das Buch zur Seite und starrte an die Decke.

"Ich werde Euch genauso demütigen, wie Ihr mich gedemütigt habt", schwor er sich. Im Namen der Ehre würde er um die ganze Welt laufen und kämpfen, im Namen des Stolzes aber würde er siegen.

WER SPIELT LEON?

Du vergißt nie eine Schuld, sei es Deine eigene oder die eines anderen. Du schreckst vor nichts zurück, um diese Schuld zu begleichen. Nichts kann Deine Willenskraft brechen. Allerdings fällt es Dir nicht leicht, Dich auf mehr als eine Tätigkeit gleichzeitig zu konzentrieren.

SPEZIALTECHNIKEN

Taunt (Provokation):

Bite (Beißen):

Swim Attack (Schwimmangriff):

Roar (Brüllen):



KATAS

Rage Within (Innere Wut):

The Leon Experience

(Die Leon-Erfahrung):

Wild Side (Wildnis):

KENNWÖRTER:

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -



Gürtel / Technik -

FOXY ROXY (INDHRA PRASHMET)

Die rechte Lebensführung - "Sich um andere zu kümmern ist die größte Freude."

Kampfstil - Penjat Silat

Jndhra beugte sich mit einem Lächeln rechten Mitgeföhls zu dem verletzten Kind hinunter, während um sie herum ein Blitzlichtgewitter losbrach, das leider jede Vertraulichkeit zwischen ihr und dem kleinen Patienten im Keim erstickte. Doch dies war nun einmal die Bürde ihrer Position als Präsidentin des Kinderhilfswerks der U.N. Wie seltsam das Leben doch spielte, denn vor noch nicht einmal 20 Jahren war sie selbst ein verlassenes Waisenkind in einem U.N.-Krankenhaus wie diesem hier gewesen. Ihre Jugend war nur von einer einzigen Leidenschaft geprägt gewesen: dem Erlernen der Kampfkunst Penjat Silat. Und auch ihr Erwachsenenleben war nur von einem Motiv durchdrungen - denjenigen zu helfen, denen dasselbe Leid wie ihr widerfahren war. Und da war sie nun, noch immer auf der Seite der Bedürftigen, jeden Tag damit beschäftigt, den Schmerz eines Mitmenschen zu lindern. Für die Öffentlichkeit war sie eine der fähigsten und beliebtesten Bürokratinnen der Geschichte, aber sie hatte ein Geheimnis.

Weitere 4 Jahre waren verstrichen, und die geheime Facette ihres Charakters sollte wieder zum Vorschein kommen. So lange sie eingeladen wurde, würde sie an dem Wettbewerb teilnehmen, denn sie empfand eine tiefe Liebe für den Mann, der dieses Ereignis ausrichtete: den Dali Llama.

"Könnten Sie das Kind bitte hochheben, Miss Prashmet?" Die Stimme eines Reporters brachte sie brüsk in die Wirklichkeit zurück. Sie lächelte strahlend und dachte heimlich an die bevorstehende Zeit, wenn sie nicht würde lächeln müssen, höchstens, um den Gürtel des Himmels in Empfang zu nehmen.

WER SPIELT FOXY?

Du bist ein eigenwilliger, spielerischer Typ, und freust Dich an anderer Menschen Glück und Zufriedenheit. Allerdings kannst Du nichts über allzu lange Zeit ernst nehmen und hast ein sehr starkes Bedürfnis nach Abwechslung.

SPEZIALTECHNIKEN

Taunt (Provokation):

Handstand Attack (Handstand-Angriff):

Rolling Sweep (Roll-Sweep):

Whiplash Kick (Peitschen-Kick):

KATAS

Kuntao Kata:

Penjat Silat Mind Throw (Penjat Silat-Geisteswurf):

Call of the Lotus (Lotusruf):

KENNWÖRTER:

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -



9

IVAN BEAR

Das rechte Verhalten - "Ausruhen kannst Du Dich, wenn Du tot bist."

Kampfstil - Sowjetisches Militär

Jvan versuchte, sich in dem überfüllten Zugabteil auszustrecken. Natürlich war die Transsibirische Eisenbahn nicht nach Bequemlichkeitsprinzipien gestaltet worden, aber für jemanden von seiner Größe war es eben noch ein bißchen schlimmer. Jvan gehörte auch nicht zu der Art von Russen, die solcherlei Unannehmlichkeiten stoisch hinnehmen würde. Er war schon eher jemand, der seine Qualen mit anderen teilen wollte. Seit Antritt der Reise hatte er seine Abteilnachbarn ununterbrochen angerempelt, woraufhin sie aus ihrem leichten Schlaf erwacht waren und sich insgeheim gewünscht hatten, daß er etwas schwächerer wäre, damit sie sich mit ihm anlegen könnten. Nach einer Weile fing er an, gedankenverloren aus dem Fenster zu sehen, wo die Wälder vorbeijagten, und wünschte sich, da draußen zu sein und irgend etwas tun zu können. Egal was. Die erzwungene Untätigkeit war nur erträglich, weil er wußte, was am Ende der Reise auf ihn warten würde. Das mußte man sich mal vorstellen: Er, Jvan, war vom größten aller lebenden Meister der Kampfkunst eingeladen worden, um auf dessen Insel an einem alles entscheidenden Wettkampf teilzunehmen. Jvan war noch nicht einmal in einer bestimmten Kampfkunst ausgebildet worden. Selbstverständlich war er vor seinem Ausscheiden aus dem Militär 3 Jahre lang Nahkampfschampion gewesen. Doch dann hatte er einen Job auf dem Bau angenommen und sich



damit abgefunden, daß seine Kämpferkarriere zu Ende war - bis dieser Brief ankam. Die Einladung war nun in den Tiefen einer Hemdtasche verborgen, und ab und zu griff er danach, um sich zu vergewissern, daß dies kein Traum war. Jvan lächelte und stieß seinem Nachbarn den Ellbogen in die Rippen.

WER SPIELT IVAN?

Du bist eine realistische Person, die nichts von Blödsinn hält. Fast jedes Problem kann durch eine gute Portion gesunden Menschenverstands und harter Arbeit überwunden werden. Du kannst nicht stillsitzen und verstehst einfach nicht, wie manche Leute das Nichtstun aushalten können.

SPEZIALTECHNIKEN

Taunt (Provokation):

Earthquake (Erdbeben):

Big Belly Attack (Dickwanst-Angriff):

KATAS

Strength of the North (Kraft des Nordens):

Jab Al Nar:

Rage of the World (Zorn der Welt):

KENNWÖRTER:

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -

THE DALI LLAMA

Er stand mit weit ausgebreiteten Armen auf dem Gipfel des Berges. Von hier aus konnte er den Ozean sehen, der sich zu allen Seiten der Insel erstreckte. Er atmete tief durch und ließ seine Gedanken schweifen.

Er sah sie alle vor sich, einen nach dem anderen, wie sie sich auf den Weg zu seiner Insel machten.

Da war Kendo, auf einem Kreuzschiff trinkend. Aber es wäre ein äußerst unkluger Zug für jeden Kämpfer, Kendo als Idiot abzutun.

Prince Leon, der noch immer wie ein Wilder durch Asien lief - nach dieser Reise würde er gestählt hier ankommen. Leon schien von irgend etwas getrieben zu werden. Würde er seine Wut jemals überwinden können? Der Llana hatte seine Zweifel.

Und da war Tai Cheetah, in tiefe Meditation versunken und auf sein Flugzeug wartend. Tai, der einzige, dem es wirklich einerlei war, ob er gewinnen oder verlieren würde.

Foxy, die bei Nacht in einer schwarzen Limousine ihre geheime Reise antrat.

Kung Fu Bunny, der tief im Wald versteckt trainierte.

Jvan the Bear, der sich in einem unbequemen Zugabteil über das Essen beschwerte.

Der Llana senkte seine Arme und wartete - nun war der Zeitpunkt nah.

"Nur aus der inneren Kraft erwächst körperliche Kraft."

"Manchmal trifft der schnellste Schlag als letzter."

Sobald Du den schwarzen Gürtel (oder ein höheres Niveau) erspielt hast, erhältst Du den Code, der es Dir erlaubt,

den Dali Llana zu spielen.

SPEZIALTECHNIKEN

Taunt (Provokation):

Head Butt (Kopfstoß):

Smoke (Rauch):

Apokalypse:

Mind of the Gods

(Geist der Götter):

KENNWÖRTER:

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -

Gürtel / Technik -



PAWS OF FURY- TAO

"Nur aus der inneren Kraft erwächst körperliche Kraft."

"Manchmal trifft der schnellste Schlag als letzter."

DER SPIEGEL

Beim Angriff ist Dein Gegner am schwächsten.

Um Deinen Gegner besiegen zu können, mußt Du ihn verstehen.

Um Deinen Gegner verstehen zu können, mußt Du er werden.

Indem Du Deinen Gegner besiegest, mußt Du Dich selbst besiegen.

Es gibt keine Gegner.

DAS FEUER

Der Kämpfer kennt die Angst, denn er muß sie hervorrufen.

Der Kämpfer kennt die Kraft, denn er benötigt sie.

Der Kämpfer kennt seinen Körper, denn er ist seine Waffe.

Der Kämpfer mag ein Leben lang üben, um ein Meister zu werden.

Der Kämpfer mag einen Kampf verlieren, aber niemals seine Ehre.

DAS WASSER

Der Freie hat Wissen, daher ist Furcht ausgeschlossen.

Der Freie hat keine Kraft, er hat das Lachen.

Der Freie kennt seinen Körper, denn er beglückt ihn.

Der Freie kann frei werden, sobald er

seine Augen öffnet.

Der Freie lacht, und so geht der Kampf an ihm vorüber.

DIE MUSIK

Die Musik umgibt alles.

Alles wird größer mit ihrem Rhythmus.

Der Rhythmus gibt Dir Form.

Die Form bringt den Sieg.

Mit der Form wird der Sieg unwichtig.

DER WIND

Kannst Du den Wind bekämpfen?

Kannst Du den Wind sehen?

Kannst Du den Wind festhalten?

Wer ist der Wind?

Sieh, da ist er!

DIE STRAßE

Wohin willst Du gehen?

Warum gehst Du dorthin?

Wer willst Du sein?

Was willst Du haben?

Warte!

Kamst Du so schneller ans Ziel?

DER MEISTER

Der Meister spricht nicht davon.

Der Anfänger spricht wie ein Meister.

Der Meister kennt Freude und Form.

Der Meister lächelt der Welt zu.

Für ihn lächelt die Welt zurück.

GLOSSAR DER KAMPFSPORTBE GRIFFE

Gi [dschi]:

Weite Jacke und Hose, die beim Kampfsport-Training getragen werden.

Guru [guru]:

Weiser Mann oder Lehrer.

-ka [-kah]:

Jemand, der eine Kampfsportart erlernt. Ein Judoka wäre beispielsweise jemand, der Judo lernt.

tao [tao]:

Hintergrund eines bestimmten Kampfsports.

Kata [kah tah]:

Eine festgelegte Sequenz von Bewegungen. Der Lernende muß diese Bewegungen so lange wiederholen, bis sie ihm in Fleisch und Blut übergehen. Wenn ein Kämpfer in einer Kampfsituation unsicher wird, erinnert er sich oft an sein Kata.

Chi [tschi]:

Bedeutet "Atem". Chi ist innere Energie.

Ki [ki]:

Ähneln auf vielerlei Art Chi (siehe oben). Ein japanischer Begriff für die innere Energie oder den Geist.

Dojo [do-joh]:

Kampfsportschule oder Trainingsbereich.

Obi [oh-bi]:

Ein Gürtel oder ein Band, das getragen wird, um das im Kampfsport erreichte Niveau anzuzeigen.

Dan [dahn]:

Bedeutet "Stufe". Dabei handelt es sich um ein hierarchisches System für diejenigen, die den schwarzen Gürtel oder ein noch höheres Niveau erreicht haben.



DAS PAWS OF FURY-TEAM

Entwurf Rod Humble

Künstlerische Gestaltung Andy
Gilmour

Dave Hall

Juan Sanchez

Programmierung Dave Lincoln

WEITERE UNTERSTÜTZUNG

Produktion Elizabeth Curran

Künstlerische Leitung Stephen Curran

Spieltests Travis Williams

Larry Pacey

Musik "ppdix"

Doug Brandon

Robin Heifitz

Nerverei William B. McCormick

VERPACKUNG/MAND BUCH

Autor Rod Humble

Gestaltung Wendy Weber

Technik Sherry Kross

John Tombley

Illustration Mark Fredrikson

Kalligraphie Glen Yoshiyama

GAMETEK LIMITED WARRANTY

Gametek, garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Gametek-Moduls für einen Zeitraum von 90 Tagen (ab Kaufdatum), daß das Medium, auf dem das Programm aufgenommen wurde, frei von Material- und Produktionsfehlern ist. Dieses Gametek-Modul wird im gegenwärtigen Zustand verkauft. Gametek, Inc. übernimmt keinerlei ausdrückliche oder implizierte Garantien und haftet nicht für Verluste oder Schäden, die sich aus der Benutzung dieses Programms ergeben. Während des Garantiezeitraums von neunzig (90) Tagen wird das defekte Spielmodul nach dem Ermessen von Gametek kostenlos ersetzt oder repariert, wenn das Original ausreichend frankiert an Gametek zurückgeschickt wird. Legen Sie den Nachweis für das Kaufdatum bei, und schicken Sie das fehlerhafte Spielmodul an: Gametek (UK) Ltd, 5 Bath Road, Slough, Berks SL1 3UA, GB.

Diese Garantie gilt nicht für normale Abnutzung und Verschleißerscheinungen oder wenn der Fehler im Spielmodul durch unsachgemäßen oder falschen Gebrauch, grobe Behandlung oder Vernachlässigung verursacht wurde. Diese Garantie ersetzt alle anderen Garantien, und Gametek übernimmt keinerlei Haftung für andere Ansprüche dieser Art. Alle implizierten Garantien bezüglich dieses Gametek-Moduls, einschließlich der Garantien für dessen Leistung, die handelsübliche Qualität oder die Eignung zu irgendeinem Zweck, sind auf die oben genannte Frist von neunzig (90) Tagen beschränkt. Gametek übernimmt keinerlei Haftung für spezielle oder Zufalls- bzw. Folgeschäden, die aus dem Besitz, dem Gebrauch oder Fehlfunktionen des Gametek-Moduls entstehen. Einige Staaten verbieten die zeitliche Begrenzung einer implizierten Garantie oder den Ausschluß bzw. die Begrenzung von Zufalls- oder Folgeschäden. Es kann daher möglich sein, daß die oben aufgeführten Einschränkungen oder Ausschlüsse nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen Rechte, die von Staat zu Staat verschieden sind, werden dabei jedoch nicht beeinträchtigt.

