



Distributed by:
BANDAI UK Ltd.,
Hedge End, Southampton,
England. SO 30 2AF

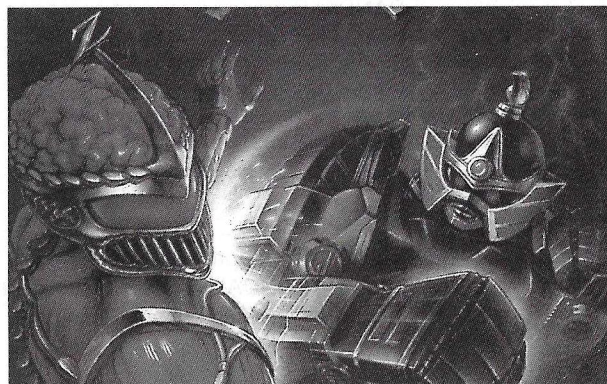
Distribué par :
BANDAI S.A. (France)
4, rue de l'Industrie
95315 Saint-Ouen-L'Aumône.

Vertrieben durch:
BANDAI GmbH,
Mülheimerstr.15,
D-90451Nürnberg

Distribuido por:
BANDAI S.A. Suc. España,
C.I.F. N°A-0011513-I
Ctra. Torrelaguna s/n Naves: F,G,H
19200 - Azuqueca de Henares
Guadalajara (España).

TM & © 1995 Saban Entertainment, Inc.,
and Saban International N.V., except as
otherwise noted hereon. All rights reserved.
Used under license. Power Rangers is a
trademark of Bandai.

IMPRIME EN FRANCE



**MODE D'EMPLOI
EINLEITUNG
INSTRUCCIONES
INSTRUCTION MANUAL**

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, BANDAI S.A. remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier la cartouche avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à :

BANDAI S.A.
4, rue de l'Industrie,
95315 CERGY-PONTOISE CEDEX
FRANCE

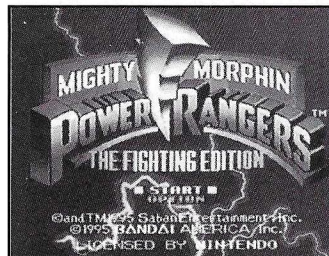
Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de BANDAI S.A., soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

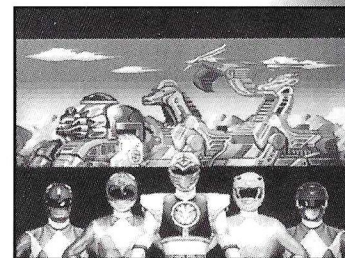
Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux Nintendo, appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55.
Si vous avez un Minitel, 3615 NINTENDO, 24h/24h, 7 jours sur7.

INTRODUCTION



Soyez prêt à bouleverser votre monde avec Power Ranger Fighting Edition, un jeu en trois modes, où il faut cogner, pulvériser et se battre contre les monstres les plus hideux de l'univers. Ces combats

à deux joueurs en simultané vous permettent de contrôler vos Power Zords favoris ainsi que des vilains : Le Thunder Mégazord, le Shogun Mégazord, le Ninja Mégazord, Lord Zedd, Goldar et quelques autres monstres s'affrontent pour la bataille des batailles: Le contrôle de la galaxie ! Lorsque la poussière retombera, un seul sera en vie. Qui sera le plus vaillant combattant de l'univers ? Vous seul pouvez agir sur l'issue du combat...



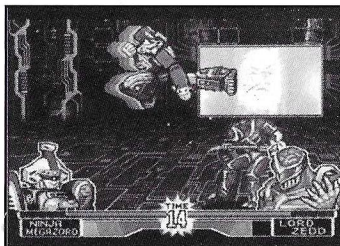
SOMMAIRE

	PAGE
Introduction	3
Préparatifs	4
Les commandes	5
Les différents modes du jeu	8



PREPARATIFS

Insérez la cartouche de jeu dans votre Super Nes et allumez-la (ON). Le logo des Power Rangers s'affiche à l'écran. Utilisez la manette multidirectionnelle pour mettre en sur-brillance START ou OPTION selon votre choix :



- Sélectionner START pour commencer directement la partie, Vous passez sur l'écran vous permettant de choisir entre trois modes de combat, puis, en appuyant de nouveau sur START, sur l'écran de sélection du joueur (Player Select).
- Sélectionner OPTION pour changer les paramètres du jeu :

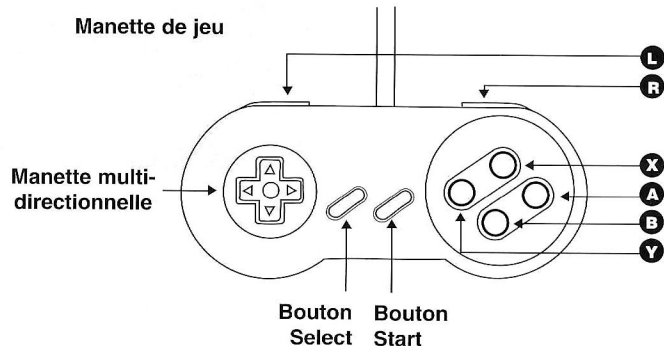
Paramètre :	Options
Niveau de difficulté :	Facile/Normal/Difficile (Easy/Normal/Hard)
Temps :	Pas de limite/Limité (No limit/Limit)
Tête de personnage* :	Activée/Désactivée (On/Off)
Mode sonore :	Mono/Stéréo
Test des musiques** :	Musiques lors des combats
Configuration :	Appuyez sur START pour changer la configuration des manettes. Si vous voulez utiliser le bouton « X » pour l'attaque A, appuyez sur le bouton « X ». Si vous voulez utiliser le bouton « A » pour l'attaque B, appuyez sur le bouton « A » et ainsi de suite. Appuyez sur START pour revenir à l'écran des options.
Sortie (EXIT)	Sélectionnez pour retourner à la page de présentation.

Si vous sélectionnez START à la page de présentation, vous accédez au choix du mode de combat : l'Histoire (STORY MODE), le Combat (FIGHTING MODE) ou à l'Épreuve Finale (TRIAL MODE).

* Les têtes des personnages peuvent être visibles au premier plan lorsque la commande est activée (ON) dans le menu OPTION.

** L'option BGM vous permet d'entendre un morceau des musiques disponibles lors des combats.

LES COMMANDES



COMMENT UTILISER LA MANETTE DE JEU :

Bouton A : Attaque puissante (*laisser appuyer pour donner plusieurs coups*).

Bouton B : Attaque faible.

Bouton X : Poings puissants (*laisser appuyer pour mettre à terre l'adversaire*).

Bouton Y : Poings faibles (*laisser appuyer pour mettre à terre l'adversaire*).

Manette multidirectionnelle ↑ :

Saut. (*presser en même temps à droite ou à gauche pour sauter en diagonale*).

Manette multidirectionnelle ↓ : S'accroupir.

Manette multidirectionnelle ← : Bloque.

Manette multidirectionnelle double ←← ou →→ :
Avance et recul rapide.

Manette multidirectionnelle ↓ + (Y+B ou X+A) :
Attaque aérienne.

Bouton Start : Commencer à jouer ou mettre en pause.



COUPS SPECIAUX

Certains personnages ont leurs propres attaques. Ces mouvements sont décrits ci-dessous :



Thunder Mègazord

Manette multidirectionnelle ↓ → + Y ou X :

Boule de Feu

Manette multidirectionnelle ↓ ← + B ou A :

Attaque Double Tranchant

Manette multidirectionnelle → ↓ → + Y ou X :

Uppercut

Manette multidirectionnelle → ← + X ou Y :

Projection de l'adversaire

(identique pour tous les personnages)

Manette multidirectionnelle ↑ + X ou Y :

Coups de Pied sauté

Manette multidirectionnelle ↓ + Y et B :

Vol du Pied Lourd

Manette multidirectionnelle → + X :

Poings Une-Deux

Ninja Mègazord

Manette multidirectionnelle ↓ → + B ou A :

Gifles Slash

Manette multidirectionnelle ↓ ← + Y ou X :

Attaque de la Toupie

Manette multidirectionnelle ↘ + A :

Bombe

Bouton X : Double Kick

Manette multidirectionnelle → → + B ou A :

Boule de Feu

Manette multidirectionnelle → + Y ou X :

Projection Tourbillon

Shogun Mègazord

Manette multidirectionnelle ↓ → + B ou A :

Épée de Feu

Manette multidirectionnelle ↓ ← + B ou A :

Tourbillon de Feu

Manette multidirectionnelle → + X :

Brise Tête

Manette multidirectionnelle → + Y :

Projection

Méga Tigerzord

Manette multidirectionnelle ↓ → + B ou A :

Boule de Feu

Manette multidirectionnelle → ↓ → + Y ou X :

Méga Coups de Poings

Lip Syncher

Manette multidirectionnelle ↓ → + Y ou X :

Notes d'Acier

Manette multidirectionnelle ↑ ↑ :

Double Saut

Goldar

Manette multidirectionnelle ↓ → + Y ou X :

Oeil Laser

Manette multidirectionnelle → ↓ → + B ou A :

Uppercut Épée

Manette multidirectionnelle ↘ + A :

Smash Épée

Manette multidirectionnelle ↑ ↑ :

Envol

Lord Zedd

Manette multidirectionnelle ↓ → + Y ou X :

Eclair

Manette multidirectionnelle → ↓ → + Y ou X :

Main Magnétique

Manette multidirectionnelle → ↓ ← + A, B, Y ou X :

Disparition

Manette multidirectionnelle → ←, ↓ → + Y ou X :

Attaque Cristal

Manette multidirectionnelle → → + A :

Tourbillon de Feu

Silver Horns

Manette multidirectionnelle ↓ → + Y ou X :

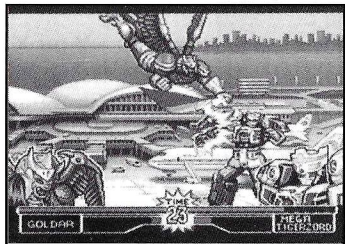
Le Piège à Loup

Manette multidirectionnelle → ↓ → + Y ou X :

Machoirs d'Acier



LES DIFFERENTS MODES DE JEU



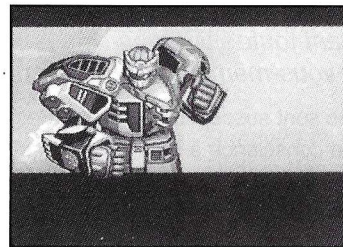
Power Ranger Fighting Edition est un jeu de combat à un contre un avec trois modes différents : le mode Histoire, le mode Combat et l'Epreuve Finale. Vous pouvez choisir le mode qui vous plaît.

Mode Histoire

Si vous choisissez le mode Histoire, vous n'avez le choix qu'entre deux Zords : le Thunder Mégazord et le Méga Tigerzord. Le mode Histoire se joue à un joueur seulement. Sélectionnez votre zord et appuyez sur START. Vous devez faire face à une succession d'opposants. Les matchs sont en deux rounds gagnants. Si vous perdez un match, Lord Zedd vous permettra d'utiliser des « continue ». Le mode Histoire se termine en détruisant un ennemi spécial.

Mode Combat

Si vous sélectionnez ce mode, vous jouez à 1 ou 2 joueurs en simultané, c'est à dire soit contre l'ordinateur soit contre un ami. Vous pouvez choisir le personnage qui vous plaît. Si vous jouez seul, l'ordinateur choisit lui-même votre



adversaire, si vous jouez à deux, choisissez chacun votre personnage. Après avoir choisi les combattants, vous avez la possibilité de faire varier le handicap. Les matchs sont en deux rounds gagnants.

Epreuve Finale

Si vous sélectionnez ce mode, vous jouez à un joueur seulement mais tous les personnages sont à votre disposition. Les matchs ne sont que d'un seul round et une partie de l'énergie que vous perdez durant les combats ne vous est pas rendue pour les combats suivants. Il est donc important de ne pas perdre trop d'énergie. Lorsque vous n'en avez plus, le jeu est terminé.

Ecran de Jeu

Toutes les informations nécessaires au jeu sont en bas de l'écran : le temps qui s'écoule est au centre de l'écran, les niveaux d'énergie de chaque combattant sont à droite et à gauche du temps. Dans le mode Histoire, un éclair apparaît lorsqu'un personnage gagne un round. Sous les niveaux d'énergie se trouvent les jauges de pouvoir. Lorsque celles-ci scintillent, cela indique que les combattants sont au maximum de leur force.



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo
par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

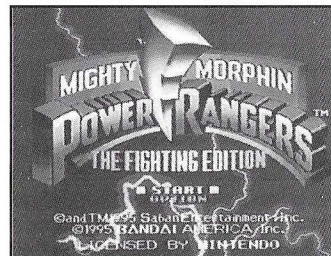
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

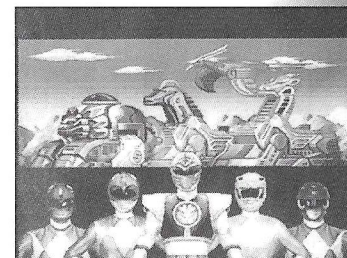
- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

EINFÜHRUNG



Ready? Los geht's, stürz Dich in das neue Mighty Morphin Power Rangers Kampfspiel, ein smashendes, schlagendes, Monster jagendes Wahnsinnsschlachtfest mit drei Spielvarianten. Dieses

Simultankampfspiel für ein oder zwei Spieler zeigt in den Hauptrollen deine Lieblings-Power-Zords und eine Menge richtig übler Typen. Thunder Megazord, Shogun Megazord, Ninja Megazord, Lord Zedd, Goldar und viele andere kämpfen um die Vorherrschaft über die Galaktis im letzten aller Kriege. Wenn sich der Staub legt, bleibt nur einer übrig. Und wer wird zum mächtigsten und morphigsten Krieger des Universums gekrönt? Du bist der einzige, der das Endergebnis entscheiden kann.



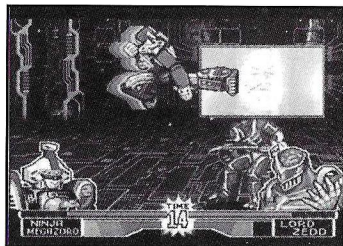
INHALT

	SEITE
Einführung	11
Spielanfang	12
Bedienung des gerätes	13
Wie spielt man?	16



SPIELANFANG

Stecke die Kassette in Deine Super NES und schalte das Gerät ein. Das Titelbild erscheint auf dem Bildschirm. Wähle entweder START oder OPTIONS mit Hilfe der Steuertaste, die Deine Wahl aufleuchten läßt. Drücke auf START. Falls Du OPTIONS wählst, erscheint ein Bild,



anhand dessen Du bestimmte Variablen des Spieles selbst bestimmen kannst. Die folgenden Parameter kannst Du selbst definieren:

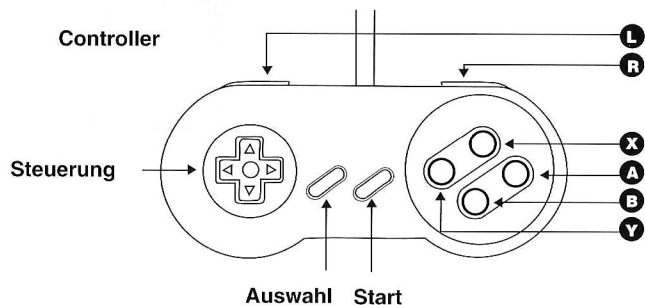
Parameter:	Options
Level:	Leicht/Normal/Schwierig
Zeitmodus:	unbegrenzt/begrenzt (60 Sekunden)
Gesichterdisplay*:	An/Aus
Tonmodus:	Mono/Stereo
BGM**:	Sampler der Hintergrundmusik
Tastenvwahl:	Auf START drücken und auf dem Bildschirm erscheint die Tastendefinition. Auf dem jetzt erscheinenden Bild kannst Du die Funktion der einzelnen Tasten Deinen Wünschen entsprechend festlegen. Wenn Du die Taste " X " für den Angriff A verwenden willst, drücke auf die Taste " X ". Wenn Du die Taste " A " für den Angriff B verwenden willst, drücke auf die Taste " A " und so weiter. Wenn Du wieder auf START drückst kommst Du zurück zu OPTIONS.
Exit:	Zurück zum Titelbild

Hast Du das Titelbild vor Augen und drückst auf START, so erscheint der Bildschirm zum Auswählen der Spielvariante. Du hast die Wahl zwischen Story-Modus, Fighting-Modus oder Trial-Modus.

* Das Gesichterdisplay blendet, falls eingeschaltet, die Gesichter der einzelnen Figuren am unteren Bildrand ein.

** Mit BGM kannst Du verschiedene Hintergrundmusik wählen.

BEDIENUNG DES GERÄTES



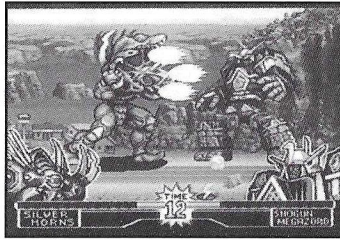
WIE BENUTZT MAN DEN ?

- A Taste:** Harter Angriff. (Im Kampf drücken für viele Schläge hintereinander)
- B Taste:** Schwacher Angriff
- X Taste:** Harter Schlag. (Zum Wegschleudern eines Gegners im Kampf Taste drücken).
- Y Taste:** Schwacher Schlag. (Zum Wegschleudern eines Gegners im Kampf Taste drücken).
- Steuer ↑:** Springen. (Schräg nach oben drücken, um schräg zu springen.)
- Steuer ↓:** Knien
- Steuer ←:** Blockieren
- Doppelklick auf der Steuertaste** ←← ou →→: Doppelklick nach rechts oder links, um in die jeweilige Richtung zu schlagen.
- Steuer ↓ + (Y + B oder X + A):** Luftangriff
- START-Taste:** Spielpause oder Wiederanfangen



SPEZIALBEWEGUNGEN DER FIGUREN.

Jede Figur hat ihre eigenen Bewegungen. Diese Bewegungen werden wie nachstehend beschrieben ausgeführt:



Thunder Megazord

Steuer ↓ → + **Y** oder **X**:

Feuerkugel

Steuer ↓ ← + **B** oder **A**:

Messerstich

Steuer → ↓ → + **Y** oder **X**:

Kinnhaken

Steuer → ← + **X** oder **Y**:

den Gegner im Kampf nach rechts oder links schleudern

(für alle Figuren gleich)

Steuer ↑ + **X** oder **Y**:

Springen und treten

Steuer ↓ + **Y** oder **B**:

Futritt in die Luft

Steuer → + **X**:

doppelter Faustschlag

Ninja Megazord

Steuer ↓ → + **B** oder **A**:

Messerstich seitlich

Steuer ↓ ← ++**Y** oder **X**:

Drehangriff

Steuer ↘ **A**:

Bodenbombe

X Taste: Doppeltritt

Steuer → → + **B** oder **A**:

Feuerballangriff

Steuer → + **Y** oder **X**:

Drehen und schleudern

Shogun Megazord

Steuer ↓ → + **B** oder **A**:

Feuerklinge

Steuer ↓ ← + **B** oder **A**:

Wirbelangriff (kniend oder stehend)

Steuer → + **X**:

Kopfsto

Steuer → + **Y**:

einhändig schleudern

Mega Tigerzord

Steuer ↓ → + **B** oder **A**:

Feuerkugel

Steuer → ↓ → + **Y** oder **X**:

Spiralschlag

Lip Syncher

Steuer ↓ → + **Y** oder **X**:

Todesschlag

Steuer ↑ ↑ :

Doppelsprung

Golder

Steuer ↓ → + **Y** oder **X**:

Augenlaser

Steuer → ↓ → + **B** oder **A**:

Kinnhaken mit Schwert

Steuer ↘ + **A**:

Schwertschlag

Steuer ↑ ↑ :

Fliegen

Lord Zedd

Steuer ↓ → + **Y** oder **X**:

Schleuderblitz

Steuer → ↓ → + **Y** oder **X**:

Handblitz

Steuer → ↓ ← + irgendeine Taste:

Raum-Zeit-Angriff

Steuer → ←, ↓ → + **Y** oder **X**:

Fliegender Kristall

Steuer → → + **A**:

Wirbelstab

Sliver Horns

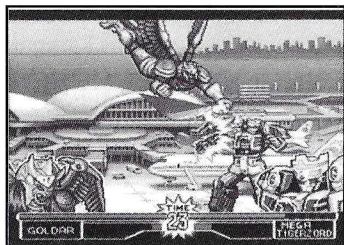
Steuer ↓ → + **Y** oder **X**:

Krallenangriff am Boden

Steuer → ↓ ← + **Y** oder **X**:

Krallenangriff über dem Kopf

WIE SPIELT MAN?



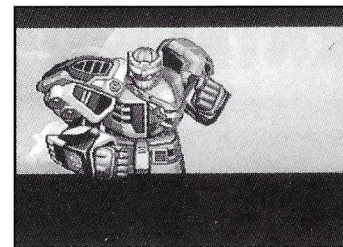
Das Mighty Morphin Power Rangers Kampfspiel ist ein Spiel für einen oder zwei Spieler mit drei verschiedenen Varianten: Story-Modus, Fighting-Modus und Trial-Modus. Jeder Modus wird wie folgt bedient:

Story-Modus

Wenn Du diese Spielvariante wählst erscheint auf dem Bildschirm zuerst die Figurenauswahl. Hier kannst Du nur alleine spielen. Und zwar entweder als der Thunder Megazord oder der Mega Tigerzord. Drücke auf die Steuertaste bis Deine Wahl aufleuchtet und dann auf START. Du wirst nacheinander gegen eine Reihe von Gegnern kämpfen müssen. Um einen Gegner zu besiegen müsst Du zwei von drei Runden gewinnen. Gewinnst Du, triffst Du auf den nächsten. Hast Du alle Deine Gegner niedergemetzelt, fordert Dich noch ein ganz spezieller Feind heraus, den Du besiegen müsst, um das Spiel zu gewinnen.

Fighting-Modus

Wenn Du diese Spielvariante wählst erscheint auf dem Bildschirm zuerst die Figurenauswahl. Diese Kampfvariante ist ein Simultanspiel für ein oder zwei Spieler, die entweder gegeneinander oder gegen den Computer spielen. Du kannst mit Hilfe der Steuertaste die Figur mit der Du spielen willst aufleuchten lassen. Der Computer (CPU) sucht Dir automatisch einen Gegner aus. Spielst Du gegen einen Mitspieler, müsst Ihr beide jeweils eine Figur auswählen. Sobald Ihr das getan habt erscheint die Handicapauswahl auf dem Bildschirm. Hier kannst Du jeder Figur ein Handicap auferlegen, damit der Kampf wenn nötig ausgeglichener wird. Das Handicap geht von 1 Punkt (am schwächsten) bis 8 Punkte (am stärksten). Drücke auf der



Steuertaste auf rechts oder links zum Einstellen des Handicaplevels. Dann auf START für die erste Runde. Du müsst zwei von drei Runden gewinnen, um Deinen Gegner zu besiegen.

Trial-Modus

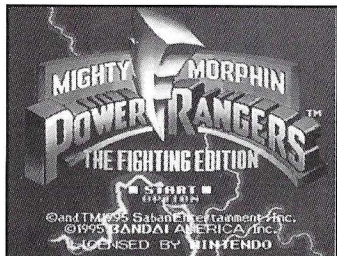
Wenn Du diese Spielvariante wählst erscheint auf dem Bildschirm zuerst die Figurenauswahl. Dieser Modus für nur einen Spieler ist extraschnell tödlich. Du wählst eine Figur und der Computer ordnet Dir einen Gegner zu. Du kämpfst gegen jedes Monster nur eine Runde lang. Falls Du gewinnst, kommst Du in die nächste Runde mit einem anderen Gegner. Von einer Runde zur anderen kannst Du nur teilweise neue Power gewinnen. Deswegen ist es wichtig so wenig Schaden wie möglich in jeder Runde abzukriegen. Wenn Deine Power aufgebraucht ist, ist das Spiel aus.

Der Bildschirm

Die ganze Aktion läuft auf dem Bildschirm ab. Der Balken am unteren Bildschirmrand gibt alle Kampfangaben an. Die Zeit wird in der Mitte des Balkens angezeigt. Die grünen Linien an jeder Seite des oberen Balkenrandes zeigen das Lebenslevel der beiden Kämpfer an. Diese Lebenslinien ändern ihre Farbe je nach dem wie das Leben abnimmt. Sobald eine der Lebenslinien vollständig verschwindet ist die Figur tot. Im Story-Modus taucht in diesem Fall auf der Seite des Gewinners eine Leuchtblitz auf, der anzeigt, dass der Spieler eine Runde gewonnen hat. Verschwinden beide Lebenslinien gleichzeitig, endet die Runde unentschieden. Unter den Lebenslinien befinden sich die Poweranzeigen. Diese beweglichen Bänder ändern ihre Farbe je nach dem ob die Figur Kraft gewinnt oder verliert. Zeigt die Poweranzeige ein Leuchtblitzmuster ist die Figur bei ihrer maximalen Kraft angelangt.

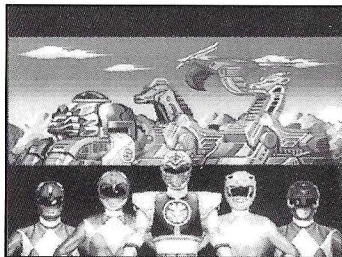


PRESENTACIÓN



Prepárese a hacer temblar su mundo con el poderoso "Morphin Power Rangers Fighting Edition" de tres maneras, pulverizando, derrotando completamente un monstruo de la escoria, todo enfrentamiento está permitido para poder rápidamente des-

trozarlo. Este sintomático juego de combate para dos jugadores simultáneos consta de su predilecto "Power Zords" y un gran número de personajes maléficos. El "Thunder Megazord" el "Shogun Megazord", el "Ninja Megazord", "Lord Zedd", "Golder", y muchos otros más que rivalizan para adquirir la supremacía total de la galaxia en la guerra mayor que jamás haya existido. Cuando el polvo se despeja, sólo un personaje debe quedar en pie. ¿ Quien será coronado el más poderoso guerrero Morphin del universo ? Sólo Usted puede controlar el resultado definitivo.

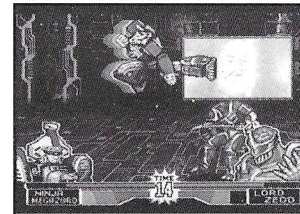


ÍNDICE

	PÁGINA
Presentación.....	18
Comienzo.....	19
Cómo utilizar el pad de control	20
Como jugar	23

COMIENZO

Introduzca la cassette en su unidad Super NES y encienda. El título aparecerá en la pantalla. Seleccione " START " u " OPTION " manipulando el mando de control hasta hacer destacar por su brillantez la selección deseada y pulse el botón " START ".



Si selecciona " OPTION », avanzará hasta hacer aparecer de la misma manera dicha selección en la pantalla y ahora Ud. podrá establecer la partida con sus propias especificaciones precisas. Ud. controla los siguientes parámetros :

PARÁMETRO.

Nivel
Tiempo
Face Display *
Sonido
BGM **
Tecla de configuración.

OPCIONES

Fácil / Normal / Difícil.
Ilimitado / Limitado (60 segundos)
Encender / Apagar.
Mono / Stereo.
Modelo de música de fondo.
Pulse " START " para acceder a la clave de configuración de la pantalla. Esta pantalla le permite regular los combinadores como Ud. desee. Si quiere emplear el botón " H " para el ataque A, pulse el botón " H ". Si quiere emplear el botón " A " para el ataque B, pulse el botón " A " y así sucesivamente. Pulse " START " para regresar a la pantalla de opciones.
Pulse para volver a la pantalla de títulos.

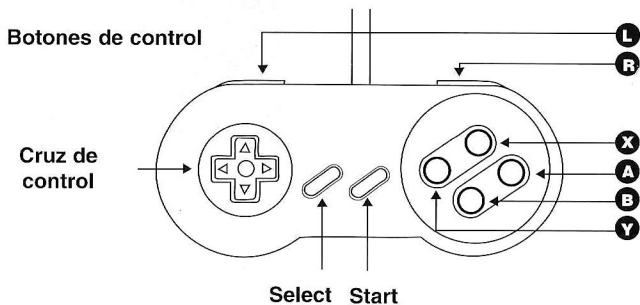
Exit

* FACE DISPLAY le permite ver los rostros de los personajes en la parte inferior de la pantalla de juego cuando se la pone en marcha.
** BGM le permite una apreciación de los diferentes fragmentos de la música de fondo.

Si Ud. escoge " START " en la pantalla de títulos, Ud. proseguirá hasta el Ecrán Mode. Ud. puede elegir " Story Mode ", " Fighting Mode ", o " Trial Mode ".



CÓMO UTILIZAR EL PAD DE CONTROL



INSTRUCCIONES PARA USAR EL COMBINADOR.

Botón A : Ataque violento. (Pulse cuando esté cerca para marcar numerosas buenas juzgadas.)

Botón B : Ataque moderado.

Botón X : Puñetazo violento. (Pulse para derribar a un adversario cuando esté cerca.)

Botón Y : Puñetazo moderado. (Pulse para derribar a un adversario cuando esté cerca.)

Mando de control ↑ : Salto. (Pulse en diagonal hacia arriba para saltar diagonalmente)

Mando de control ↓ : Agachada.

Mando de control ← : Bloqueo.

Mando de control doble acción ←← ou →→ : Doble acción en el mando de control, a la derecha o a la izquierda para ir a toda velocidad en una u otra dirección.

Mando de control ↓ + (Y+B o X+A) : Ataque aéreo.

Botón START : Pulse para comenzar o para detener la partida.

Movimientos especiales de los personajes.

Cada personaje tiene su propio movimiento particular. Estos movimientos son llevados a cabo por medio de un combinador como está descrito más adelante :



Thunder Megazord.

Mando de control ↓ → + Y o X : Bólide.

Mando de control ↓ ← + B o A : Ataque segador.

Mando de control → ↓ → + Y o X : Uppercut.

Mando de control → ← + X o Y : Derribar el adversario a la derecha o (idéntico para todos los personajes) a la izquierda cuando esté cerca.

Mando de control ↑ + X o Y : Salto con puntapiés.

Mando de control ↓ + Y y B : Patada voladora.

Mando de control → + X : Un-dos puñetazos.

Ninja Megazord.

Mando de control ↓ → + B o A : Ataque segador lateral.

Mando de control ↓ ← + Y o X : Ataque de barrena.

Mando de control ↘ + A : Minas terrestres.

Botón X : Puntapié doble.

Mando de control + B o A : Ataque de un bólide.

Mando de control → → + Y o X : Destrucción en barrena.

Schogun Megazord.

Mando de control ↓ → + B o A : Barra de fuego.

Mando de control ↓ ← + B o A :

Ataque en espiral. (agachado o en pie)

Mando de control → + X :

Cabezazo.

Mando de control → + Y :

Lanzamiento con una sola mano.

Mega Tigerzord.**Mando de control** ↓ → + B o A :

Bola de fuego.

Mando de control → ↓ → + Y o X :

Puñetazo en forma de hélice.

Lip Syncher.**Mando de control** ↓ → + Y o X :

Ataque de las notas mortíferas.

Mando de control ↑ ↑ :

Salto doble.

Golder.**Mando de control** ↓ → + Y o X :

Mirada láser.

Mando de control → ↓ → + B o A :

Espada uppercut.

Mando de control ↘ + A :

Espada destructora.

Mando de control ↓ ↓ :

Vuelo.

Lord Zedd.**Mando de control** ↓ → + Y o X :

Lanzamiento super rápido.

Mando de control → ↓ → + Y o X :

Mano super rápida.

Mando de control → ↓ ← + Botón :

Ataque sideral.

Mando de control → ←, ↓ → + Y o X :

Cristales voladores.

Mando de control → → + A :

Garrote sinuoso.

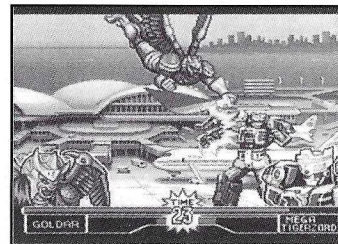
Silver Horns.**Mando de control** ↓ → + Y o X :

Ataque de la zarpa a nivel del suelo.

Mando de control → ↓ ← + Y o X :

Ataque de la zarpa en el aire.

COMO JUGAR



El poderoso "Morphin Power Rangers Fighting Edition", este sintomático juego de combate presenta tres maneras diferentes para jugarlo : " STORY MODE ", " FIGHTING MODE " y " TRIAL MODE ". Cada forma Ud. la juega como sigue.

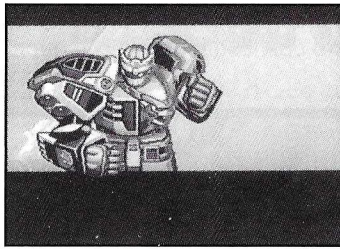
STORY MODE.

Si Ud. escoge " Story Mode ", avanzara hasta el ecrán de selección del jugador para " Story Mode ". " Story Mode " necesita solamente un jugador. Ud. puede jugar al " Thunder Megazord " o al " Mega Tigerzord ". Pulse el mando de control para seleccionar su elección. Luego pulse el botón " START ". Ud. arrostrará una sucesión de adversarios. Ud. debe lograr ganar dos de las tres partidas para vencer a cada adversario. Si Ud. gana, avanzará hasta su próximo adversario. Si pierde, tiene Ud. un número ilimitado de prórrogas. Cuando Ud. venza a todos los adversarios, para ganar la partida, Ud. deberá vencer a un enemigo especial.

FIGHTING MODE.

Si Ud. elige " Fighting Mode " avanzará hasta el ecrán de selección del jugador para " Fighting Mode ". " Fighting Mode " acepta uno o dos jugadores simultáneos y Ud. puede jugar contra un segundo jugador o contra el ordenador. Escoja su personaje utilizando el mando de control hasta seleccionar su elección. El ordenador (CPU) automáticamente escogerá su adversario. Si Ud. escoge el juego con dos jugadores, Ud. y su adversario deben escoger cada uno un personaje. Después de haber elegido sus personajes avanzarán hasta la pantalla handicap. Esta pantalla les permite introducir un handicap a un personaje para hacer el combate más equilibrado. Ud. puede regular el handicap desde un punto (la fuerza





más débil) hasta 8 puntos (la fuerza más energética). Pulse el lado izquierdo o el lado derecho para fijar el nivel de handicap. Luego, pulse el botón " START " para comenzar la primera partida. Ud. debe ganar dos de las tres partidas para vencer a su adversario.

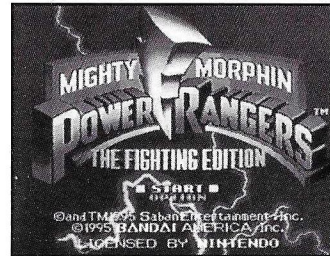
TRIAL MODE.

Si Ud. escoge " Trial Mode ", avanzará hasta el ecrán de selección del jugador para " Trial Mode ". " Trial Mode " es sólo para un jugador, modo de combate hasta la muerte. Ud. elige un personaje y el ordenador escoge su adversario. Ud. enfrenta cada adversario durante una partida solamente. Si Ud. gana, Ud. avanza hasta la próxima partida y el adversario siguiente. Prácticamente Ud. puede parcialmente recuperar fuerza entre las partidas. Por consiguiente es importante en cada partida soportar el mínimo de estragos posible. Cuando su energía esté agotada el juego habrá terminado.

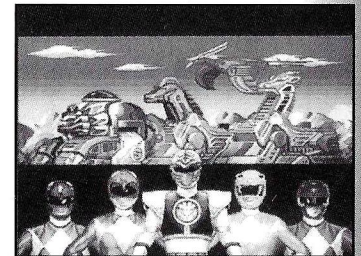
LA PANTALLA DE JUEGO.

Toda la acción tiene lugar en la pantalla de juego. La línea a lo largo de la parte inferior del ecrán contiene todas las informaciones del combate. El tiempo esta anunciado en el centro de la línea. Las rayas verdes a lo largo de cada lado en la parte superior de la línea muestran los niveles de vida de los dos combatientes. Estas líneas cambian de color a medida que ellas se debilitan. Cuando una de las líneas desaparece totalmente, este personaje está destruido. En " Story Mode ", un relampago aparecerá en el lado del vencedor en el indicador del tiempo para mostrar que ese personaje ha ganado la partida. Si las dos líneas desaparecen al mismo tiempo la partida está en empate. Bajo las líneas de vida están la líneas de energía. Estas cintas móviles cambian de color cuando los personajes ganan o pierden fuerza. Cuando el indicador de energía muestra un relámpago, el personaje está en lo máximo de su fuerza.

INLEIDING



Durf je de Mighty Morphin Power Rangers Fighting Edition aan? Het is een monsterachtige, meedogenloze strijd met drie speelmogelijkheden waar de vonken vanaf spatten! Twee gezworen vijanden treden tegen elkaar in het strijdperk. Het zijn al je favoriete Power Zords en vele gruwelijke slechteriken. De Thunder Megazord, de Shogun Megazord, de Ninja Megazord, Lord Zedd, Goldar en nog veel meer machtige strijders vechten om de totale heerschappij over de ruimte. Wanneer het stof is opgetrokken, staat er nog maar één overeind. Dat is de winnaar, de machtigste en meest gevreesde strijder van het hele heelal. Ben jij dat? Je hebt het zelf in de hand!



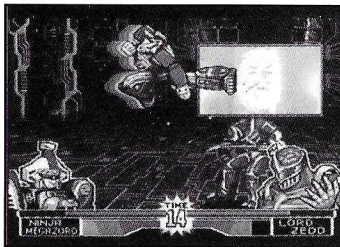
INHOUD

	<i>Bladzijde</i>
Inleiding	25
Zo begin je het spel	26
Controller	27
Hoe werkt het spel?	29



ZO BEGIN JE HET SPEL

Schuif de spelcassette in je Super NES spelcomputer. Zet de knop "power» in de stand "on». Het titelbeeld verschijnt. Selecteer met de joystick START of OPTION en druk op de knop START. Als je OPTION kiest, ga je naar het optiescherm. Hier kun je het spel naar eigen voorkeur instellen. Deze instellingen kun je veranderen:



Instelling

Keuze

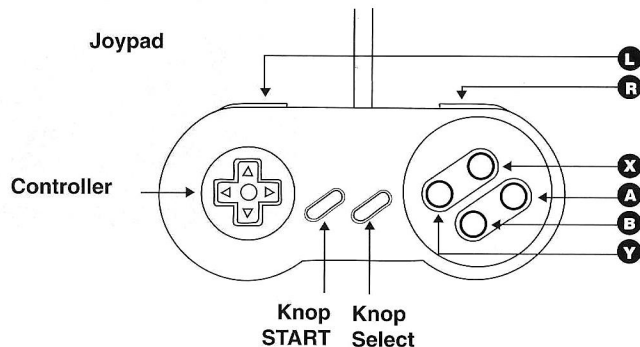
Moeilijkheidsgraad:	Eenvoudig/Normaal/Moeilijk
Tijdslimiet:	Geen limiet/Limiet (60 seconden)
Weergave van gezichten*	Aan/uit
Geluidsweergave:	Mono/Stereo
BGM:**	Background Music Sampler
Knoppen instellen:	druk op START voor het knopinstellingsscherm. Hiermee kun je de functies van de knoppen naar eigen voorkeur instellen. Als je knop "X» voor Aanval A wilt gebruiken, druk dan op knop "X». Als je knop "A» voor Aanval B wilt gebruiken, druk dan op knop "A» en zo verder. Druk op START om terug te keren naar het optiescherm.
Exit:	Druk hierop om terug te keren naar het titelscherm.

* als je voor deze mogelijkheid kiest, kun je tijdens het spel de gezichten van de hoofdrolspelers onderin het scherm zien.

** Met deze mogelijkheid kun je de verschillende stukken achtergrondmuziek vooraf beluisteren.

Als je START op het titelbeeld kiest, ga je door naar het Keuzeschermb. Je kunt kiezen uit Story Mode (1 speler), Fighting Mode (1 of 2 spelers) of Trial Mode (1 speler).

CONTROLLER



HOE BEDIEN JE DE JOYPAD?

- Knop A:** Krachtige aanval (indrukken wanneer tegenstander dichtbij is om meerdere treffers te scoren).
- Knop B:** Zwakke aanval.
- Knop X:** Krachtige stoot (indrukken wanneer tegenstander dichtbij is om tegenstander omver te slaan)
- Knop Y:** Zwakke stoot (indrukken wanneer tegenstander dichtbij is om tegenstander omver te slaan)

Controller ↑: Springen (druk schuin omhoog om schuin te springen).

Controller ↓: Bukken.

Controller ←: Blokkeren.

Dubbele tik op controller:

Tik twee keer links of rechts op de controller om in de gewenste richting te rennen.

Controller ↓ + (Y+B of X+A):
Luchtaanval

Knop START:

Indrukken om spel te starten of voor een pauze.



Speciale bewegingen van de hoofdrolspelers

Iedere figuur van het spel kan zijn eigen speciale bewegingen maken. Je voert ze uit met de controller op de volgende manier:



Thunder Megazord

Controller ↓ → + Y of X:
Controller ↓ ← + B of A:
Controller → ↓ → + Y of X:
Controller → ← + X of Y:

Vuurbal
 Messteek
 Hoekstoot
 Gooi tegenstander naar rechts of links wanneer hij dichtbij is.

(geldt voor alle figuren)

Controller ↑ + X of Y:
Controller ↓ + Y of B:
Controller → + X:
 Kickboxtrap
 Vliegende trap met de voet
 Dubbele stoot

Ninja Megazord

Controller ↓ → + B of A:
Controller ↓ ← + Y of X:
Controller + A:
Knop X: ↘
Controller → → + B of A:
Controller → + Y of X:
 Messnee
 Pirouette-aanval
 Handgranaat
 Dubbele trap
 Vuurbal
 Slingeworp

Shogun Megazord

Controller ↓ → + B of A:
Controller ↓ ← + B of A:
Controller → + X:
Controller → + Y:
 Vuurmes
 Pirouette-aanval (bukkend of staand)
 Kopstoot
 Eenhandige worp

Mega Tigerzord

Controller ↓ → + B of A:
Controller → ↓ → + Y of X:
 Vuurbal
 Draaistoot

Lip Syncher

Controller ↓ → + Y of X:
Controller ↑ ↑ :
 Aanval met dodelijke noten
 Dubbele sprong

Golder

Controller ↓ → + Y of X:
Controller → ↓ → + B of A:
Controller ↘ A:
Controller ↑ ↑ :
 Ooglaser
 Hoekstoot met zwaard
 Klap met zwaard
 Vliegen

Lord Zedd

Controller ↓ → + Y of X:
Controller → ↓ → + Y of X:
Controller → ↓ ← + :
willekeurige knop
Controller → ←, ↓ → + Y of X:
Controller → → + A:
 Bliksemworp
 Bliksemhand
 Zwiepaanval
 Vliegend kristal
 Ronddraaiende stok

Silver Horns

Controller ↓ → + Y of X:
Controller → ↓ → + Y of X:
 Klauwaanval van beneden
 Klauwaanval van boven

HOE WERKT HET SPEL?

Mighty Morphin Power Rangers Fighting Edition is een spel waarbij 2 tegenstanders tegen elkaar vechten. Het heeft drie verschillende spelmogelijkheden: Story Mode (1 speler), Fighting Mode (1 of 2 spelers) en Trial Mode (1 speler). Elke mogelijkheid speel je als volgt:

Story Mode (1 speler)

Als je Story Mode kiest, ga je naar het selectiescherm van Story Mode om je speler te kiezen. Story Mode kan met maximaal 1 speler worden gespeeld. Je kunt ofwel als Thunder Megazord of als Mega Tigerzord spelen. Selecteer met de controller de figuur die jij wil spelen. Druk vervolgens op de knop START. Je vecht achtereenvolgens tegen verschillende tegenstanders. Om elke tegenstander te verslaan, moet je twee van de drie spelronden winnen. Als je wint, ga je verder naar de volgende tegenstander. Als je verliest, kun je het onbeperkt opnieuw proberen. Wanneer je al je tegenstanders hebt verslaan, treed je ten slotte tegen een speciale vijand in het strijdpark voordat je je winnaar van het spel mag noemen.



Fighting Mode (1 of 2 spelers)

Als je Fighting Mode kiest, ga je naar het selectiescherm van Fighting Mode om de spelers te kiezen. Fighting Mode kan met 1 of 2 spelers tegelijk worden gespeeld. Ook kun je kiezen of je tegen een andere speler of tegen de computer speelt. Selecteer met de controller de naam van de figuur die jij wil spelen. De computer (CPU) selecteert dan automatisch jouw tegenstander. Als je ervoor kiest om met 2 spelers te spelen, moeten jij en jouw tegenstander elk een figuur kiezen. Nadat jullie dat hebben gedaan, ga je verder naar het krachtscherm. Hier kun je een figuur minder sterk maken, zodat de strijd gelijk is. Je kunt zijn kracht instellen van 1 (zwakst) tot 8 (krachtigst). Het niveau bepaal je door links of rechts op de controller te drukken. Druk vervolgens op de knop START om de eerste ronde te starten. Om je tegenstander te verslaan, moet je twee van de drie ronden winnen.

Trial Mode (1 speler)

Als je Trial Mode kiest, ga je naar het selectiescherm van Trial Mode om de speler te kiezen. Fighting Mode kan met maximaal 1 speler worden gespeeld. De verliezende figuur gaat acuut dood. Jij kiest de figuur die jij wil spelen en de computer selecteert automatisch jouw tegenstander. Je vecht maar één ronde lang tegen je tegenstander. Als je wint, ga je door naar de volgende ronde en de volgende tegenstander. Jouw figuur kan tussen twee ronden maar gedeeltelijk op krachten komen. Het is dus belangrijk dat je in elke ronde zou weinig mogelijk schade oploopt. Wanneer je geen kracht bezit, is het spel voorbij.

Het spelscherm

Het hele spel vindt plaats op het spelscherm. Op de horizontale balk onderin het scherm kun je alle spelresultaten lezen. De tijd wordt aangegeven in het midden van de balk. De groene indicators langs de bovenkant van de balk geven aan hoeveel leven de twee vechters nog over hebben. Deze indicators veranderen van kleur naarmate het niveau zakt. Wanneer een ervan volledig verdwijnt, is die figuur vernietigd. In de Story Mode verschijnt in dat geval een bliksemschicht bij de tijdindicator aan de kant van de winnaar. Die geeft aan dat deze figuur één ronde heeft gewonnen. Als beide levensindicatoren tegelijkertijd verdwijnen, eindigt de ronde in gelijkspel. Onder de levensindicatoren zie je krachtbalken. Deze bewegende stroken veranderen van kleur naarmate de figuren sterker of zwakker worden. Wanneer de krachtmeter een bliksemschicht vertoont, beschikt de figuur in kwestie over maximale kracht.

0795

90-DAY LIMITED WARRANTY

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI UK LTD. warrants that this Super Nintendo Game Pak ("pak») shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, BANDAI UK will repair or replace the defective pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the product, postage prepaid and insured for loss or damage, together with your sales slip or similar proof of purchase to:

BANDAI REPAIR CENTER
Jellicoe House,
Botleigh Grange,
Hedge End,
Southampton SO30 2AF, UK
Tel. (0489) 790944

Be sure to include your name, address and phone number, plus a brief description of the fault. Game Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day warranty period, will, at BANDAI UK's option, be repaired or replaced at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or money order, payable to BANDAI UK LTD.

This warranty shall not apply if the Game Boy Game Pak has been damaged by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering or by other causes unrelated to defective materials or workmanship. This warranty does not interfere with your statutory rights.

For all information on this Game Pak
or other Super NES Game Paks, call the Nintendo "Hotline" at:
(0703) 652 222.

