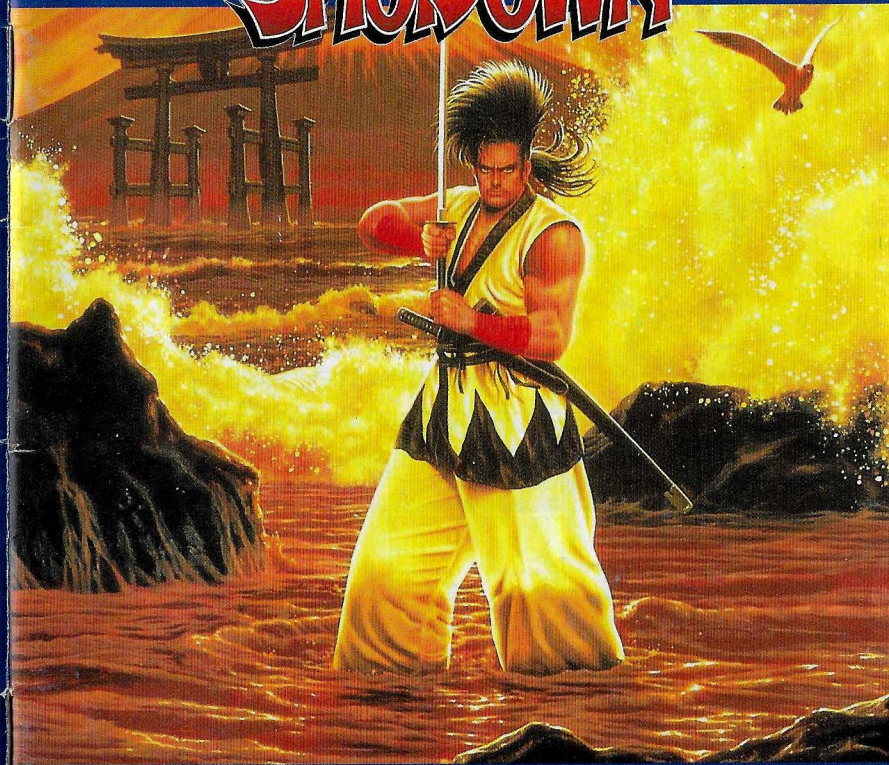


SNSP-A7SP-NOE

SAMURAI SHODOWN™



SPIELANLEITUNG

TAKARA®

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

PRINTED IN JAPAN

TAKARA®



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM™

PAL VERSION

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



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, 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 ENTERTAINMENTSYSTEM PASST.

Wir danken Ihnen für die Wahl des "SAMURAI SHODOWN™" Game Pak für Ihr Super Nintendo Entertainment System.

LICENSED BY

Nintendo

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

TAKARA® SAMURAI SHODOWN™ © SNK 1993

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

SAMURAI SHODOWN™



INHALT

<i>Geschichte</i>	2
<i>Verwendung des Controllers</i>	4
<i>Spielvorbereitung</i>	6
<i>Spielmodi</i>	7
<i>Optionen-Modus</i>	10
<i>Spielregeln</i>	12
<i>Screen-Inhalt</i>	13
<i>Zusätzlicher Spieler</i>	14
<i>Bonus-Stufen</i>	15
<i>Grundlegende Bedienungsvorgänge</i>	16
<i>Die Wut-Anzeige</i>	18
<i>Gegenstände</i>	19
<i>Knowhow zum Schwertkampf</i>	20
<i>Profil der Spielfiguren</i>	22
<i>Spezial-Angriffe</i>	34

Geschichte

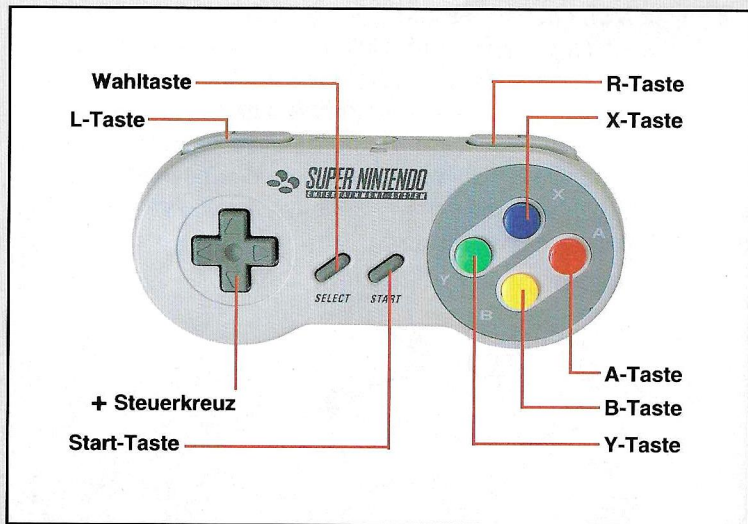
Am Ende des 18. Jahrhunderts wurde Japan plötzlich von einer Welle von Naturkatastrophen und brutalen und vernichtenden Kriegen betroffen. Das Leben wurde zu einem beständigen und brutalen Kampf ums Überleben. Der Strudel des Bösen begann sich auch über die See zu anderen Länder hin auszubreiten, und es sah so aus, als würde die Welt bald in einem Zeitalter der Finsternis versinken.

Ein Mann mit mysteriöser Macht, der eine uralte Religion predigte, war etwa zu derselben Zeit erschienen, als der Ärger begann. Es hatte den Anschein, daß die Gewalt und das Böse mit dieser Religion in Verbindung standen, denn Krieg und Verderben folgten überall dorthin, wo sie sich ausbreitete. Der Name des Mannes war Shiro Tokisada Amakusa, und seine Macht wurde mit jedem Tag stärker und stärker, bis es den Anschein hatte, daß ihn nichts mehr stoppen könnte



Die Welt wußte praktisch nichts darüber, daß Amakusa tatsächlich der Diener des bösen Ambrosia war und von diesem ausgeschickt worden war, die Welt in einen Wirbel von Chaos und Zerstörung zu senden. Jetzt, nachdem sich der Einfluß von Amakusa von Land zu Land weiterverbreitet hat, ist es Zeit für die letzte Schlacht.... Es ist Zeit für einen SAMURAI SHODOWN!

Verwendung des Controllers



A/X-TASTE:

Schwertstreich-Angriff (Faustschlag-Angriff, wenn die Spielfigur kein Schwert hat)

B/Y-TASTE:

Fußtritt-Angriff

L/R-TASTE:

Drücke diese Tasten gleichzeitig mit den Schwertstreich- und Fußtritt-Tasten, um den Angriff stärker zu machen.

START-TASTE:

- Im Titel-Screen** : Beginn des Spiels, Einstellung des Spielmodus
- Im Optionen-Screen** : Rückstellung auf den Titel-Screen vom Optionen-Modus.
- Während des Kampfes (1)** : Spielpause. Erneut drücken, um das Spiel fortzusetzen.
- Während des Kampfes (2)** : Hiermit ist es möglich, daß ein zweiter Spieler während eines Spiels für einen Spieler sich dem Spiel anschließt (drücke die Start-Taste auf dem 2P-Controller, um Dich anzuschließen).

WAHLTASTE:

Nicht verwendet.

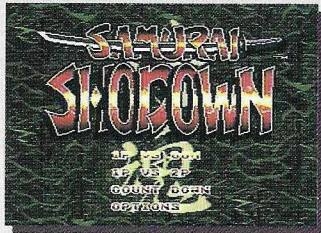
+ STEUERKREUZ:

- Im Titel-Screen** : Wählt den Spielmodus.
- Im Optionen-Screen** : Verändert die Einstellungen der Optionen, /Spielfiguren-Wahlscreen wählt Spielfiguren.
- Während des Kampfes** : Bewegt die Spielfigur

* Diese Tastenzuordnungen können im Optionen-Modus verändert werden.

Spielvorbereitung

Schiebe das Game Pak in Dein Super Nintendo Entertainment System, und schalte das Gerät ein. Daraufhin erscheint der Titel-Screen. Drücke die Start-Taste im Titel-Screen oder Demo-Screen, um unmittelbar zum Spielmoduswahl-Screen umzuschalten. Wähle mit dem + Steuerkreuz einen Kampfmodus und drücke die Start-Taste, um Deine Wahl zu bestätigen.



Spielmodi

1P SPIELMODUS

Du bist ein einsamer Samurai, der sich mit den brutalsten Kriegeren in der ganzen Welt mißt, mit einem nach dem anderen! Wähle Deine Samurai-Spielfigur mit dem + Steuerkreuz, und drücke die Start-Taste, um Deine Wahl zu bestätigen. Daraufhin beginnt das Spiel.



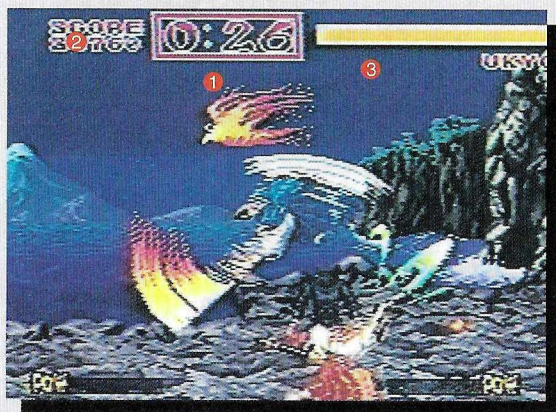
VS-SPIELMODUS

Kreuze mit einem Freund die Schwerter! Jeder Spieler wählt einen Samurai-Krieger, und ihr kämpft gegeneinander aus, wer die Nummer eins ist. Ihr könnt auch beide denselben Krieger wählen.



COUNT DOWN-SPIELMODUS

Ein Kampf ohne Grenzen bis zum bitteren Ende! In diesem Modus wählst Du einen Samurai und kämpfst für einen bestimmten Zeitraum gegen Gegner, die einer nach dem anderen erscheinen, und versuchst so viele Punkte zu erzielen, wie Du kannst. Das Spiel endet, wenn Du alle gegnerischen Spielfiguren erledigt hast oder die Zeit abgelaufen ist. Deine Punktzahl wird daraufhin berechnet. In diesem Modus hast Du keine Lebenskraftanzeige, aber wenn Du von einem Gegner verletzt wirst, vermindert sich Deine Punktzahl.

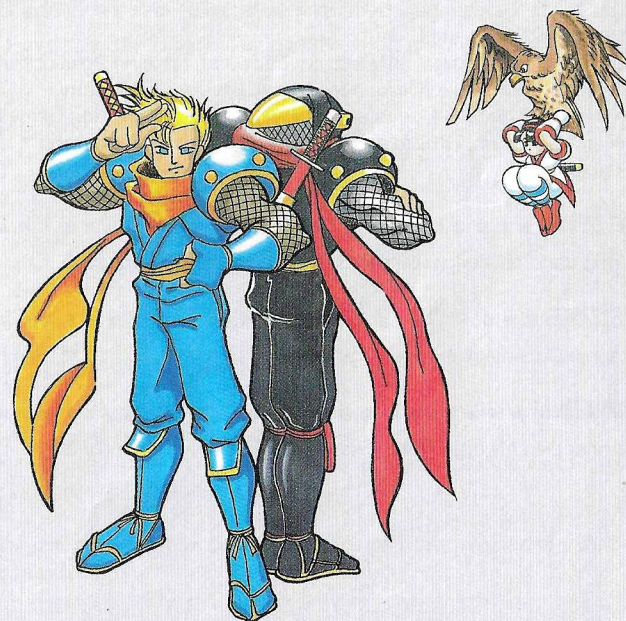


- 1 Verbleibende Zeit
- 2 Punktzahl
- 3 Lebenskraftanzeige des Gegners

SPEZIAL-BONUSPUNKTE

Du kannst Deine Punktzahl mit zwei verschiedenen Bonuspunkt-Typen erhöhen.

- 1) Wenn es Dir gelingt, einen Gegner in weniger als 60 Sekunden zu erledigen, erhältst Du einen Zeitbonus zu Deiner Punktzahl. Je kürzer die Zeit, desto höher der Bonus.
- 2) Jedesmal, wenn Du einen Gegner besiegt hast, werden 2.000 Punkte zu Deiner Punktzahl addiert.



Optionen-Modus



Hier hast Du die Gelegenheit, Dein Spiel selbst zu bestimmen - wähle Deine ideale Samurai-Einstellung!

Bewege das + Steuerkreuz aufwärts oder abwärts, um eine Position zu wählen und drücke es nach links oder rechts, um die Veränderung vorzunehmen. In diesem Modus kannst Du die Tasten-Belegung Deines Controllers verändern. Drücke die Start-Taste, um zum Titel-Screen zurückzukehren.

GAME LEVEL

Verändert den Schwierigkeitsgrad des Spiels im 1P-Spielmodus.

GAME TIME

Hier kannst Du einstellen, wie lange ein Duell dauern soll.

SOUND MODE

Hier kannst Du entweder Mono, Stereo oder Surround Sound wählen.




BUTTON CONTROL

Hiermit kannst Du die Tastenbelegung Deines Controllers verändern.

- L. SLASH _____ Leichter Schwertstreich
- M. SLASH _____ Mittlerer Schwertstreich
- L. KICK _____ Leichter Fußtritt
- M. KICK _____ Mittlerer Fußtritt
- HARD _____ Harte Angriffe
- HARD _____ Harte Angriffe



Wenn Du Dein Super Nintendo Entertainment System an einen Verstärker und ein Lautsprechersystem anschließt, die für Dolby Surround Sound vorgesehen sind, kannst Du während des Spiels alle Geräusche in dem superrealistischen Stereo-Surround Sound hören.

* Dolby und das  -Symbol sind registrierte Warenzeichen des Dolby Research Center.

Spielregeln

Samurai folgen einem strikten Ehrenkodex ... und sie folgen den Shodown-Regeln! Der erste Krieger, der zwei aus drei Duellen gewinnt, hat den Kampf insgesamt gewonnen. Ein Schiedsrichter gibt den Start jedes Duells an und erklärt den Sieger.

- Ein Duell endet, wenn die Stärke eines Kriegers Null erreicht, oder wenn er oder sie nicht länger stehen kann. Der noch stehende Krieger wird zum Sieger erklärt.
- Wenn eine feste Zeitgrenze vorgesehen ist und beide Krieger am Ende des Spiels dieselbe Anzahl von Duellen gewonnen hat, wird der Krieger zum Sieger erklärt, der noch die meiste Kraft besitzt.
- Im Falle eines zweifachen Niederschlags, oder wenn beide Krieger denselben noch verbleibenden Stärkegrad haben, endet das Duell unentschieden.
- Wenn keiner der Krieger zwei von drei Duellen gewinnt, gibt es ein abschließendes Duell, um den Gewinner zu bestimmen. Der Gewinner dieses Duells wird zum Sieger des gesamten Kampfes erklärt.



Screen-Inhalt



- 1 1P-Punktzahl : Zeigt die Punktzahl des ersten Spielers.
- 2 2P-Punktzahl : Zeigt die Punktzahl des zweiten Spielers.
- 3 1P-Lebenskraftanzeige : Die Lebenskraftanzeige für Spieler 1. Jedesmal, wenn Deine Spielfigur verletzt wird, vermindert sich die Lebenskraftanzeige. Ein Duell endet, wenn sie Null erreicht.
- 4 2P-Lebenskraftanzeige : Die Lebenskraftanzeige für Spieler 2.
- 5 Spiel-Timer : Hier wird die noch verbleibende Zeit des Duells angezeigt.
- 6 1P-Sieganzeige : Diese leuchtet auf, wenn Spieler 1 ein Duell gewinnt. Du benötigst zwei Siege aus drei Kämpfen, um zum Sieger erklärt zu werden.
- 7 2P-Sieganzeige : Leuchtet auf, wenn Spieler 2 ein Duell gewinnt.
- 8 1P-Wutanzeige : Zeigt die Größe der "Kraft aus Wut" für Spieler 1. Weitere Einzelheiten hierzu kannst Du auf Seite 18 finden.
- 9 2P-Wutanzeige : Zeigt die Größe der "Kraft aus Wut" für Spieler 2.

Zusätzlicher Spieler

ZWEI SAMURAI SIND BESSER ALS EINER!



Wenn Du das Spiel im 1P-Spielmodus spielst, kann sich jederzeit ein zweiter Samurai dem Spiel anschließen. Drücke die Start-Taste auf dem 2P-Controller, und Spieler 2 kann mit dem Spiel beginnen.

FORTSETZUNG



Nachdem Du ein Spiel im 1P-Spielmodus verloren hast, erscheint der Continue-Screen für die Spielfortsetzung. Wenn Du die Start-Taste drückst, ehe der Countdown Null erreicht, kannst Du das Spiel erneut von dem Punkt aus starten, wo Du besiegt worden bist. Wenn Du eine hohe Punktzahl erreicht hast, kannst Du Deinen Namen eingeben und das Spiel fortsetzen. Verwende das + Steuerkreuz, um Buchstaben zu wählen, und drücke die A-Taste, um sie zu bestätigen.

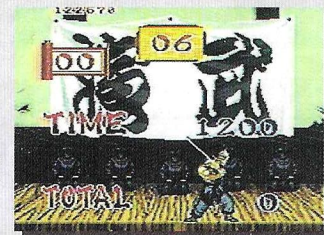


Bonus-Stufen

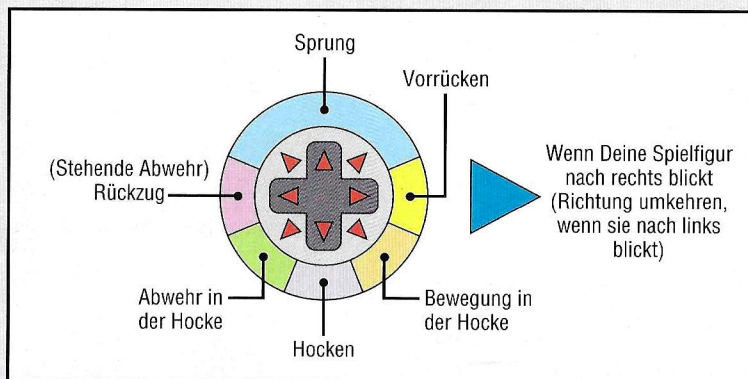
Während des Spiels erscheinen Bonus-Stufen. In diesen Stufen erscheinen Strohuppen von oben und von den Seiten des Screens, und Du mußt so viele zerhacken, wie Du kannst!



Wenn es Dir gelingt, die Minimalanzahl von Strohuppen innerhalb der Zeitbegrenzung zu zerschlagen, erhältst Du einen zusätzlichen Bonus zu Deiner Punktzahl. Aber mach Dich darauf gefaßt - die Bonus-Stufen werden schwieriger und schwieriger, je länger das Spiel dauert!



Grundlegende Bedienungsvorgänge



Genau Shiranui, Kyoshiro Senryo und Wan Fu können sich im Hocken vorwärts bewegen (+ Steuerkreuz unten rechts) und einen Rückzug im Hocken vornehmen (+ Steuerkreuz nach unten links).

	Mittler Angriff	Leichter Angriff	
Fußtritt-Angriff	Y	X	Harter Angriff L oder R
Schwertstreich-Angriff	B	A	

Für einen harten Angriff drückst Du die Taste für harten Angriff und entweder die Fußtritt- oder Schwertstreich-Taste gleichzeitig. Wenn Du sowohl die Taste für leichten und mittleren Fußtritt oder Schwertstreich gleichzeitig drückst, löst Du einen Power-Angriff aus, der einen sehr großen Schaden anrichtet! Wenn Du versuchst, einen Schwertstreich-Angriff durchzuführen, während Du kein Schwert in der Hand hältst, bist Du nur in der Lage, einen Faustschlag-Angriff mit geringer Kraft auszuführen.

* Die Tasten-Zuordnungen können im Optionen-Modus verändert werden (weitere Einzelheiten findest Du auf Seite 10).

SPURTEN UND RÜCKSPRUNG



Drücke das + Steuerkreuz zweimal nach vorn, um einen Spurt einzulegen und zweimal nach hinten, um zurückzuspringen. Unterschätze diese beiden Bewegungsarten nicht — sie scheinen etwas langweilig zu sein, aber wenn Du sie geschickt ausnutzt, wirst Du herausfinden, daß sie sehr nützlich sein können!

SPEZIALANGRIFFE

Jeder Samurai-Krieger hat seinen oder ihren Spezialangriff. Schlage auf Seite 34 nach, wo Du weitere Einzelheiten zu den Spezialangriff-Anweisungen für die einzelnen Spielfiguren findest. Die mit "(Schwert)" markierten Bewegungen können nur verwendet werden, wenn Du ein Schwert hast. Überzeuge Dich also davon, daß Du eines in der Hand hast, ehe Du sie einzusetzen versuchst!



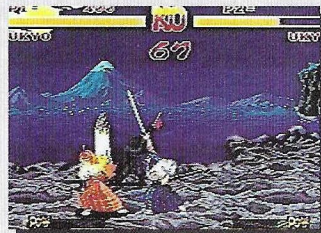
Die Wut-Anzeige

SETZE DIE KRAFT DEINES ÄRGERS EIN!



Behalte unbedingt die "Wut-Anzeige" an der Unterseite des Screens im Auge! Diese Anzeige erhöht sich jedesmal, wenn Du verletzt wirst. Wenn sie ihr Maximum erreicht, bist Du in der Lage, die Kraft Deines Ärgers auszunutzen! Das Gesicht Deiner Spielfigur verändert seine Farbe, und für einen kurzen Zeitraum sind Deine Angriffe wesentlich stärker! Die Rate, mit der die Anzeige ansteigt und wie lange die Kraft der Wut ausreicht, ist von Spielfigur zu Spielfigur unterschiedlich - Du mußt unbedingt lernen, wie Deine Spielfigur reagiert. Die Wut-Anzeige bleibt gleich, wenn Du von einem Duell zum nächsten weiterrückst, selbst wenn Du das erste Duell verloren hast, kannst Du immer noch die besondere Kraft Deiner Wut dazu nutzen, das nächste Duell zu gewinnen!

Probiere einmal aus, welchen Unterschied die "Wut-Kraft" bei Deinem Angriff ausmacht!



Gegenstände



Achte auf den besonderen "Kurier" während Deines Duells - er rennt vorbei und wirft Dir und Deinem Gegner Päckchen zu. Einige dieser Päckchen helfen Dir beim Sieg, aber andere sind tödlich... paß auf!



Fleisch (Erneuerung der Lebenskraft)

Versuche, all diese Gegenstände zu fangen! Je größer Deine Fleischportion ist, desto mehr wird Deine Lebenskraft ansteigen.



Geld (Punkte)

Geld, Geld, Geld - alles, von ganzen Geldschatullen bis zu Kleingeld. Je größer der Betrag, desto mehr Punkte erhältst Du.



Bomben (Lauf davon!!!)

Paß auf - diese Gegenstände explodieren! Du hast einige Sekunden Zeit zu entkommen, ehe sie explodieren, und wenn Du Dich dabei immer noch in der Nähe befindest, wirst Du verletzt!

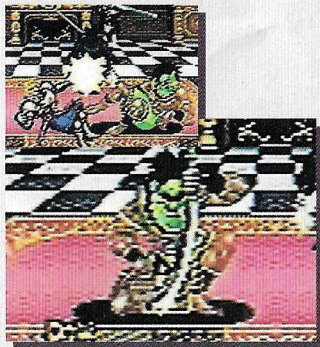
Knowhow zum Schwertkampf

Überlegende Schwertführung ist das Geheimnis des Erfolgs der Samurai!
Achte darauf, daß Du um jeden Preis im Besitz Deines Schwertes bleibst - Deine Angriffskraft ist viel schwächer ohne Deine Waffe.



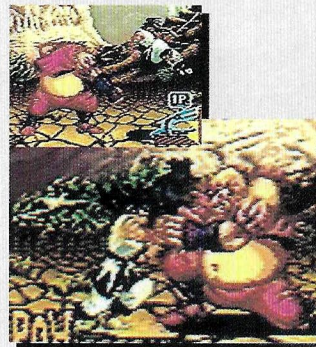
BLOCKIERTE SCHWERTER ■ ■ ■ ■ ■

Sobald Du im Nahkampf Dein Schwert mit dem Deines Gegners kreuzt und es abblockst, drücke die Schwertstreich-Taste wiederholt - denn wenn Du hier aufwärts abrutschst, fliegt Dein Schwert davon!



WENN DU DEIN SCHWERT VERLIERST ■ ■ ■ ■ ■

Wenn Du Dein Schwert verloren hast, mußt Du das Duell mit leeren Händen beenden - und hier bist Du dann wirklich im Nachteil! Lauf so schnell zu Deiner Waffe, wie Du kannst und drücke die Schwertstreich-Taste, um es aufzunehmen!



STOPPEN DES SCHWERTS ■ ■ ■ ■ ■

Selbst wenn Du ohne Dein Schwert bist, gibt es eine Möglichkeit zu verhindern, daß Dein Gegner Dich mit dem Schwert trifft. Ein kleiner Hinweis hierzu - renne in den Brustkorb Deines Gegners!



Profil der Spielfiguren

Dieser Samurai hat Nerven wie Drahtseile

Ha-Oh Maru

Er hat sich ganz dem Leben des Kämpfers verschrieben, und Ha-Oh Maru verbringt seine Zeit beim Training mit seinem kostbarsten Besitz, seiner Fugu-Klinge. Er ist ständig auf der Reise und sucht nach ebenbürtigen Gegnern. Er ist ein berühmter Krieger und konzentriert sich ausschließlich auf den Augenblick des Kampfes, um seine Grenzen bis aufs Äußerste auszutesten.

Cyclone-Slash (Ogi-Senpuretsu-zan) (Schwert)



↵↴ + Schwertstreich-Taste

Crescent Moon Slash (Ogi-Kogetsu-zan)(Schwert)



↵↴↵ + Schwertstreich-Taste

(Wenn die Spielfigur nach rechts blickt)



Alter: 25
Geburtsort: Musashinokuni, Japan
Waffe: Die Fugu-Klinge
Kampfschule: Autodidakt

Der Samurai-Herzensbrecher

Ukyo Tachibana

Ein Lady-Killer, der gern angibt und ein ziemlich skeptisches Weltbild hat. Er liebt das Gefühl, in einer Menschenmenge allein zu sein, aber er haßt tatsächlich die Einsamkeit. Er reist immer auf der Suche nach dem perfekten Blumenstrauß, den er seiner Angebeteten, Kei Odagiri, senden will.

Snowfall Slash (Hiken-Sasameyuki)(Schwert)



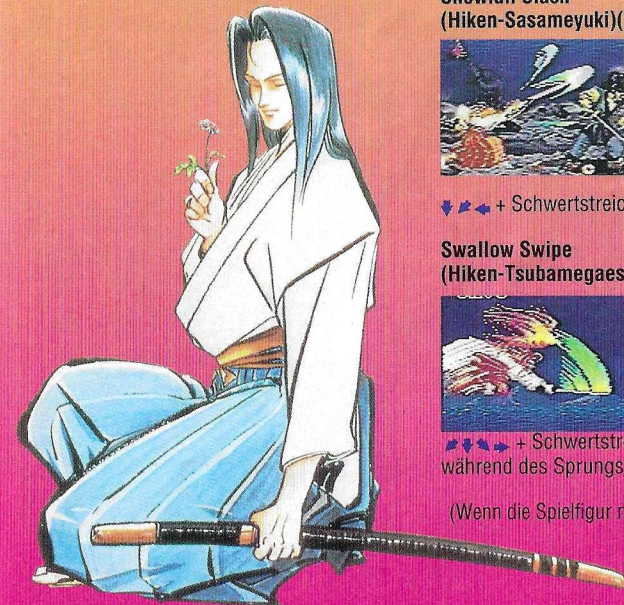
↵↴ + Schwertstreich-Taste

Swallow Swipe (Hiken-Tsubamegaeshi) (Schwert)



↵↴↵ + Schwertstreich-Taste während des Sprungs

(Wenn die Spielfigur nach rechts blickt)



Alter: 24
Geburtsort: Koganumasugimura, Omi, Japan
Waffe: Namenlos (von Tachibana selbst hergestellt)
Kampfschule: Jimmuso-Itto

Die Verteidigerin der natürlichen Welt

Nakoruru

Alter: 17

Geburtsort: Ainumashin Kamoikotan, Hokkaido, Japan

Waffe: Der Kranz der Natur

Kampfschule: Shikkana Kamu

Eine junge Frau mit warmem Herzen, die den Planeten schützen will. In Begleitung ihres geliebten, gefiederten Freundes, Mamahaha, dem Adler, hat sie sich aufgemacht, die Umweltzerstörung zu beenden. Ihr Schwert gehörte einstmal ihrem Vater, der aber bereits gestorben ist.

Annu Mutsube (Schwert)

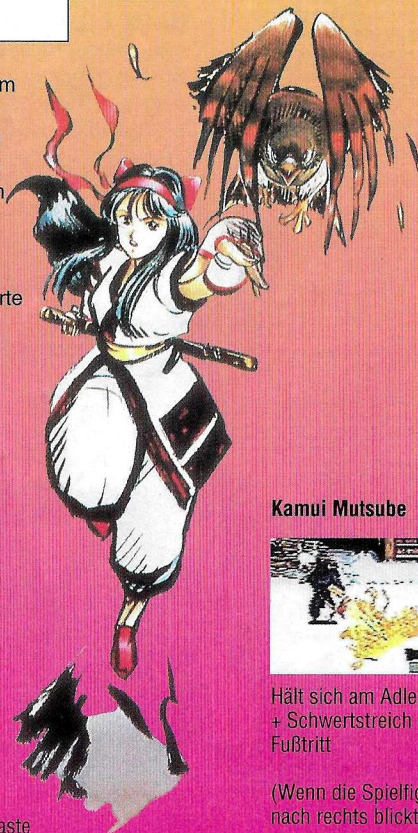


← + Schwertstreich-Taste

Amube Yatoro



← + Schwertstreich-Taste



Kamui Mutsube



Hält sich am Adler fest + Schwertstreich oder Fußtritt

(Wenn die Spielfigur nach rechts blickt)

Die revolutionäre Anführerin

Charlotte

Alter: 27

Geburtsort: Frankreich

Waffe: Laroche

Kampfschule: Autodidaktin

Eine revolutionäre Kriegerin, die absolutes Selbstvertrauen in ihre kämpferischen Fähigkeiten besitzt. Charlotte, die von der Bevölkerung in Frankreich heiß geliebt wird, ist herübergekommen, um ihr Land vor Katastrophen und Unglücken zu schützen, die es immer noch plagten - und auch, um ihre eigene Kraft im Kampf zu messen.

Splash Fount (Schwert)



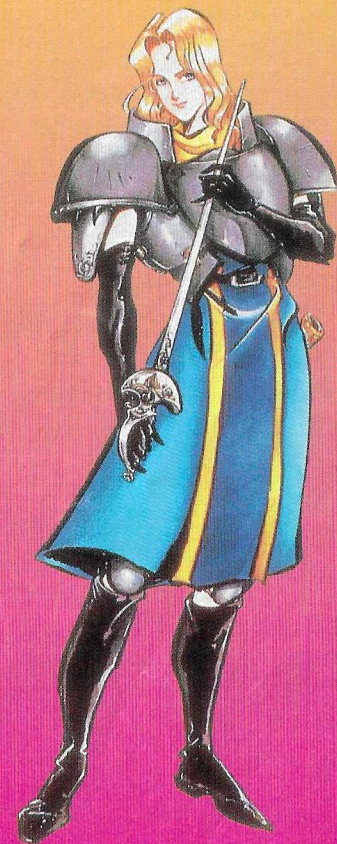
Drücke die Schwertstreich-Taste wiederholt

Power Gradation (Schwert)



← + Schwertstreich-Taste

(Wenn die Spielfigur nach rechts blickt)



Der Golden Boy der Ninjas

Galford

Alter: 20
Geburtsort: San Francisco, U.S.A.
Waffe: Klinge der Gerechtigkeit
Kampfschule: Original Koga

Er wird von seinem treuen Hund Poppy begleitet, und Galford hat seine gesamte Energie darauf verwandt, der erste amerikanische Ninja-Meister zu werden. Ein wirklich netter Junge, der versucht, sein Land von dem Bösen und den Katastrophen zu befreien, die es plagen.

Plasma Blade



↕ + Schwertstreich-Taste

Rush Dog



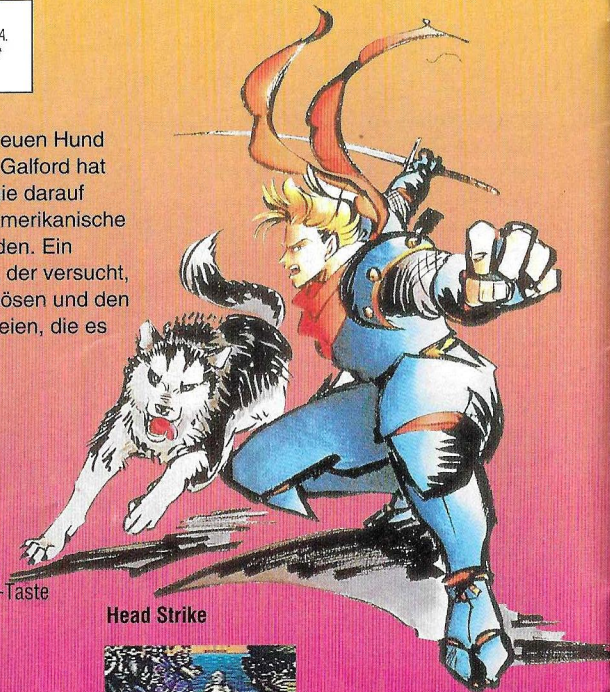
↕ + Schwertstreich-Taste

Head Strike



Bewege Dich in die Nähe Deines Gegners und drücke dann ↕ + Fußtritt-Taste

(Wenn die Spielfigur nach rechts blickt)



Der Meister der Schatten

Hanzo Hattori

Alter: 34
Geburtsort: Dewasanchu, Japan
Waffe: Namentos (Ninja-Schwert)
Kampfschule: Iga Ninja

Als der begabteste aller Iga Ninja-Krieger wird Hattori wegen seiner kühlen und rücksichtslosen Kampfarmt sowohl bewundert als auch gefürchtet. Er ist in die Welt hinausgezogen, um die Seele seines Sohnes zu befreien, die durch den bösen Shiro Tokisada Amakusa gefangen gehalten wird.

Ninja Exploding Dragon (Ninpo-Bakuenryuu)



← halten → + Schwertstreich-Taste

Ninja Teleportation Jig (Ninpo-Ussemitenbu)



↕ + A+B-Taste

Flying Spikeball (Reppu-Shuriken)



↕ + Schwertstreich-Taste

(Wenn die Spielfigur nach rechts blickt)



Der Geheimagent des japanischen Kaiserreichs

Jubei Yagyu

Alter: 39

Geburtsort: Tosa, Japan

Waffe: Der Tokugawa-Verteidiger und der Eiserner Säbelzahn-Tiger
Kampfschule: Modifizierte Yagyu Shinkage

Yagyu ist ein strikter Anhänger des Bushi, der Philosophie der Samurai, und glaubt, daß es sein Schicksal ist, ein spartanisches Leben zu führen, das von hartem Training und durch Loyalität zu seinem Shogun Tokugawa geprägt ist. Als Experte im zweihändigen Schwertkampf ist es sein Ziel, seinen Kampfstil in der ganzen Welt zu verbreiten.

Tsunami Saber
(Nikkaku-Rato) (Schwert)

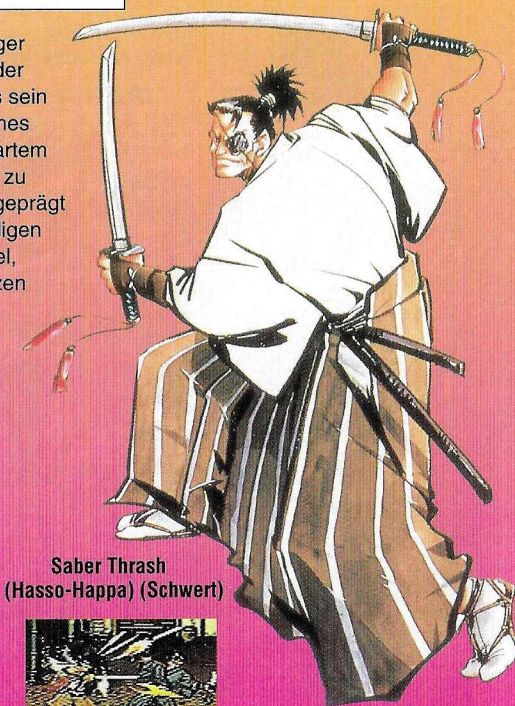


→→→ + Schwertstreich-Taste

Geyser Thrust
(Katto-Suigetto) (Schwert)



→→→ + Schwertstreich-Taste



Saber Thrash
(Hasso-Happa) (Schwert)



Drücke die Schwertstreich-Taste wiederholt

(Wenn die Spielfigur nach rechts blickt)

Der Showbusiness-Samurai

Kyoshiro Senryo

Ein extravaganter Typ, der das Rampenlicht liebt. Senryo hat die Enge von Edo verlassen, um besser zu werden als sein Vater, ein früherer Kabuki-Schauspieler, und die Weltbühne zu erobern. Sein Ziel ist es, die Wunder des Kabuki in der ganzen Welt zu verbreiten.

Jumping Lion (Chobijishi) (Schwert)



↘↙↘ + Fußtritt-Taste

Kabuki Crunch Dance
(Kaiten-Kyokubu) (Schwert)



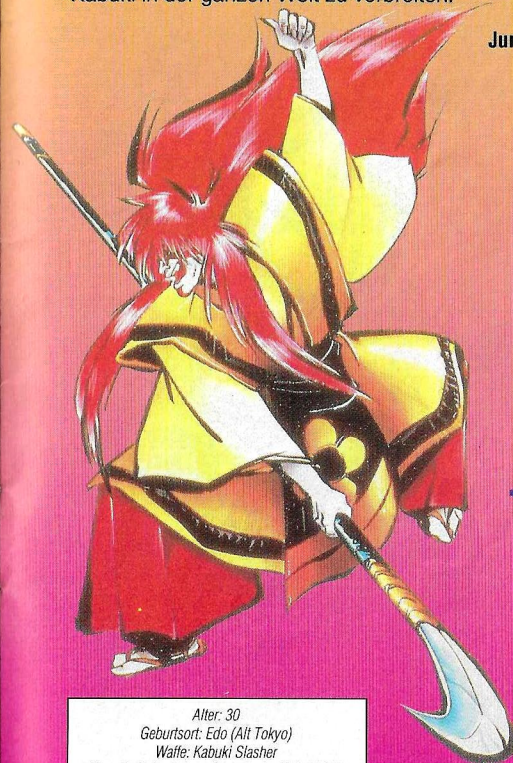
→→→ + Schwertstreich-Taste

Whirlwind Fan (Fu-Ressen)



→→→ + Schwertstreich-Taste

(Wenn die Spielfigur nach rechts blickt)



Alter: 30

Geburtsort: Edo (Alt Tokyo)

Waffe: Kabuki Slasher

Kampfschule: Schwertkämpfer im Kabuki Stil.

Der kriegerische Held von Gargantuan

Wan Fu

Trotz seines etwas barbarischen Aussehens ist Wan Fu einer der größten Helden Chinas und ein besorgter Ehemann mit einem tiefgreifenden Verständnis von Politik und militärischer Strategie. Er ist nach Japan gekommen, um nach Kriegen zu suchen, die ihm dabei helfen können, China zu vereinen.

Confucius Thunder Bomb (Kiko-Bakutenho) (Schwert)



↵ ↶ ↷ + Schwertstreich-Taste

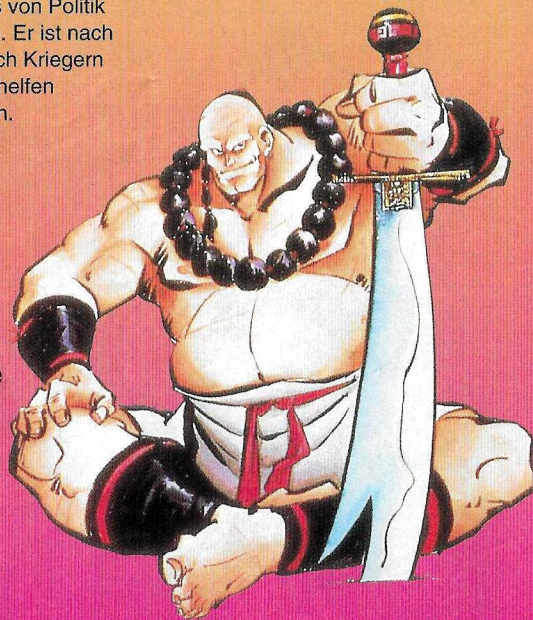
Confucius Whirlwind (Kiko-Senpuzan) (Schwert)



↵ ↶ ↷ + Schwertstreich-Taste

(Wenn die Spielfigur nach rechts blickt)

Alter: 35
Geburtsort: China (Abkömmling einer königlichen Linie)
Waffe: Schwert des Kaisers
Kampfschule: Shorinji Schwertkampf



Der Maya-Eroberer

Tam Tam

Tam Tam ist der stärkste Kämpfer in Südamerika, und hinter seiner furchterregenden Maske verbirgt sich eine sanfte Persönlichkeit. Er ist über die See gekommen, um nach dem verschollenen Parenkei Stein zu suchen, der schon vor längerer Zeit aus seinem Dorf gestohlen wurde.

Paguna Paguna (Schwert)



← kurz, dann →

Ahow Gaboori



↵ ↶ ↷ ↸ + Schwertstreich-Taste

Moora Gaboori



↵ ↶ ↷ ↸ + Schwertstreich-Taste
(Wenn die Spielfigur nach rechts blickt)

Alter: 19
Geburtsort: Greenaite, Ixipalotal
Waffe: Hengel-Hängei-Zangei
Kampfschule: Kampf im Maya-Stil



Der Schlitzer mit den Scherenhänden

Genan Shiranui

Alter: 70

Geburtsort: Oninakiyima, Japan

Waffe: Azami (benannt nach seiner Frau)

Kampfschule: Magische Kampftechniken

Als stärkster Kämpfer des magischen Shiranui-Stamms kann Genan jede seiner hinterhältigen Schlitzerhände verwenden, um den Gegner zu Hackfleisch zu verarbeiten. Sein Ziel ist es, König der Magie zu werden.

Poison Cloud Puff (Doku-Fubuki)



↵ + Schwertstreich-Taste

Slasher Spin (Nikutenzuki)



↵ + Schwertstreich-Taste

(Wenn die Spielfigur nach rechts blickt)



Eine Tonne Ärger aus Texas

Earthquake

Ein häßlicher, amerikanischer Ninja von über 3 Metern Größe. Sein Hobby ist es, Schätze zu sammeln, und er nutzt die gegenwärtige Verwirrung in der Welt dazu aus, soviel Gold, Juwelen und andere Wertgegenstände zu erlangen, wie er mit seinen fetten Händen packen kann.

Fat Chainsaw (Sword)



Drücke die Schwertstreich-Taste wiederholt

Fat Bound



Während des Sprungs, ↵ und die Fußtritt-Taste wiederholt drücken

Triangle Jump



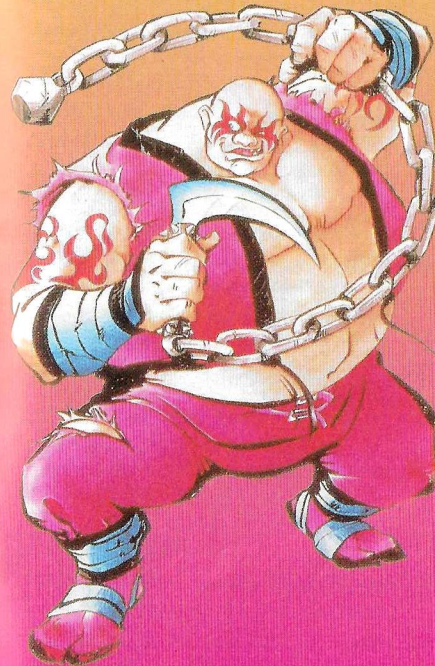
Springe zur Seite des Screens und drücke das + Steuerkreuz in entgegengesetzte Richtung des Sprungs
(Wenn die Spielfigur nach rechts blickt)

Alter: 29

Geburtsort: Texas

Waffe: Fujiyama-Klinge

Kampfschule: Seine eigene Art des Ninja-Kampfes



Spezial-Angriffe

HA-OH MARU

Cyclone Slash (Ogi-Senpuretsu-zan (Schwert)) : ↘↘↘ + Schwertstreich-Taste
Crescent Moon Slash (Ogi-Kogetsu-zan)(Schwert) : ↘↘↘ + Schwertstreich-Taste

UKYO TACHIBANA

Snowfall Slash (Hiken-Sasameyuki) (Schwert) : ↘↘↘ + Schwertstreich-Taste
Swallow Swipe (Hiken-Tsubamegaeshi) (Schwert) :
↘↘↘ + Schwertstreich-Taste während des Sprungs

NAKORURU

Annu Mutsube (Schwert) : ↘↘↘ + Schwertstreich-Taste
Amube Yatoro : ↘↘↘↘ + Schwertstreich-Taste
Kamui Mutsube : Hält sich am Adler fest + Schwertstreich oder Fußtritt
Leia Mutsube (Schwert) : ↘↘↘ + Schwertstreich-Taste
Yatoro Poku : Hält sich am Adler fest + Schwertstreich oder Fußtritt
Mamahaha Flight : ↘↘↘ + Fußtritt-Taste
Mamahaha Call : Wenn unbewaffnet, ↘↘↘ + Y-Taste
Triangle Jump (Sankaku-Tobi) :
Springe zur Seite des Screens und drücke das + Steuerkreuz in entgegengesetzte Richtung des Sprungs

CHARLOTTE

Splash Fount (Schwert) : Drücke die Schwertstreich-Taste wiederholt
Power Gradation (Schwert) : ↘↘↘ + Schwertstreich-Taste

GALFORD

Plasma Blade : ↘↘↘ + Schwertstreich-Taste
Rush Dog : ↘↘↘ + Schwertstreich-Taste
Head Strike :
Bewege Dich in die Nähe Deines Gegners und drücke dann ↘↘↘ + Fußtritt-Taste
Ninja Shadow Replicates : ↘↘↘↘ + A-, B-, X- oder Y-Taste
Triangle Jump (Sankaku-Tobi) :
Springe zur Seite des Screens und drücke das + Steuerkreuz in entgegengesetzte Richtung des Sprungs
Head Replica Attack : Die A- + B-Tasten während des Angriffs gedrückt halten (nicht wirksam gegen Spezialangriffe)
Rear Replica Attack : ↘↘↘↘ + A-, B-, X- oder Y-Taste
Machine Gun Dog : ↘↘↘ + Fußtritt-Taste schwach
Diving Dog : ↘↘↘ + Fußtritt-Taste mittel

HANZO HATTORI

Ninja Exploding Dragon (Ninpo Bakuenryuu) : ↘ halten ↘ + Schwertstreich-Taste
Ninja Teleportation Jig (Ninpo-Ussemitenbu) : ↘↘↘↘ + A+B-Taste
Flying Spikeball (Reppu-Shuriken) : ↘↘↘ + Schwertstreich-Taste
Ninja Shadow Replicates (Kage-Bunshin) : ↘↘↘↘ + A-, B-, X- oder Y-Taste
Ninpo Ussemi Chizan :
Die A- + B-Tasten während des Angriffs gedrückt halten (nicht wirksam gegen Spezialangriffe)
Shrike Dash (Mozu-Otoshi) : Geh nah an den Gegner ran, dann ↘↘↘ + Fußtritt
Triangle Jump (Sankaku-Tobi) :
Springe zur Seite des Screens und drücke das + Steuerkreuz in entgegengesetzte Richtung des Sprungs

JUBEI YAGYU

Tsumami Saber (Nikkaku-Rato) (Schwert) : ↘↘↘ + Schwertstreich-Taste
Geyser Thrust (Katto-Sulgetto) (Schwert) : ↘↘↘ + Schwertstreich-Taste
Saber Thrash (Hasso-Happa) (Schwert) : Drücke die Schwertstreich-Taste wiederholt

