



OCEAN EUROPE LTD.

Alleinvertrieb Deutschland

Laguna

VIDEO GAMES

Am Südpark 12, D-65451 Kelsterbach
Fax 0 61 07 / 930-230

© 1994 DELPHINE SOFTWARE INTERNATIONAL. ALL RIGHTS RESERVED. DELPHINE SOFTWARE INTERNATIONAL AND LOGO ARE TRADEMARKS OF DELPHINE SOFTWARE INTERNATIONAL. SHAQ AND SHAQ LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF MINE 'O MINE, INC. PEPSI AND PEPSI-COLA ARE REGISTERED TRADEMARKS OF PEPSICO, INC. ELECTRONIC ARTS IS A REGISTERED TRADEMARK.

PRINTED IN JAPAN



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



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



© 1994 DELPHINE SOFTWARE INTERNATIONAL. ALL RIGHTS RESERVED. DELPHINE SOFTWARE INTERNATIONAL AND LOGO ARE TRADEMARKS OF DELPHINE SOFTWARE INTERNATIONAL. SHAQ AND SHAQ LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF MINE 'O MINE, INC. PEPSI AND PEPSI-COLA ARE REGISTERED TRADEMARKS OF PEPSICO, INC. ELECTRONIC ARTS IS A REGISTERED TRADEMARK.

LICENSED BY

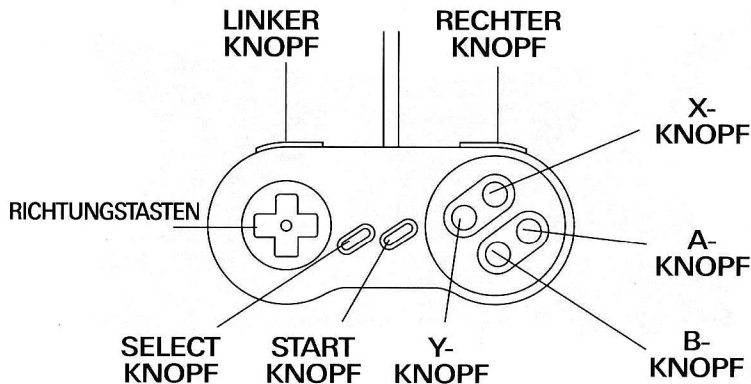


NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



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

Steuerungsübersicht



Power Kick	A
Schneller Kick	B
Power Punch	X
Schneller Punch	Y
Bewegungsboost	L
Taunt/Kata	R
Spielerbewegung vorwärts/rückwärts	Richtungstasten links/rechts
Hoher Sprung	Richtungstaste hoch
Sprung vorwärts/rückwärts	Richtungstasten hoch + rechts/links
Ducken	Richtungstasten runter
Defensives Ducken	Richtungstasten runter + links/rechts

Schild	Richtungstasten runter , dann L
--------	-----------------------------------------------

Pause während eines Kampfes	START
-----------------------------	--------------

WICHTIG: Diese Bewegungen sind die Voreinstellung für die Steuerung. Sie kann verändert werden. (siehe Optionen auf Seite 9 für weitere Informationen).

Inhaltsverzeichnis

STARTEN DES SPIELS	3
STEUERUNG DES SPIELS	4
BEWEGUNG	4
KÄMPFEN	5
DIE GESCHICHTE SHAO-FUS	7
DER SPIELEINSTELLUNGS BILDSCHIRM	8
OPTIONEN	9
GESCHICHTENMODUS	11
DUELLE	12
TURNIER	14
DER KAMPF BILDSCHIRM	15
DIE KÄMPFER DER ZWEITEN WELT	16

STARTEN DES SPIELS

1. Schalte Dein Super Nintendo Entertainment System™ AUS.

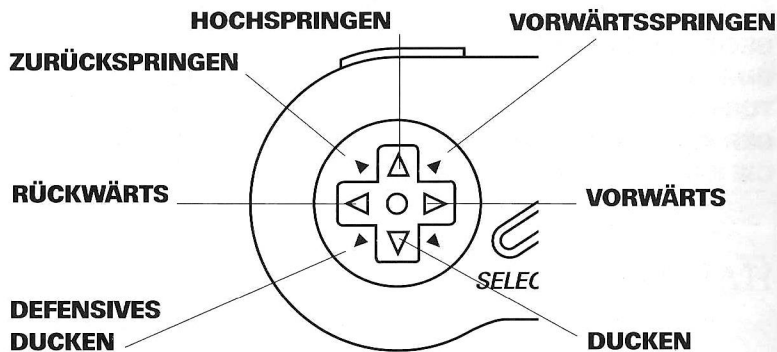
WARNUNG: Versuch niemals, ein Modul einzustecken, während das Gerät AN ist.

2. Vergewissere Dich, daß das Control Pad ordnungsgemäß in Port 1 Deines Super NES steckt. In dem Fall, daß Du gegen einen Freund antreten möchtest, stecke Control Pad 2 in Port 2 Deines Super NES.
3. Stecke das Spielmodul in den dafür vorgesehenen Schacht an Deinem Super NES. Drücke gegebenenfalls etwas von oben darauf, um für einen sicheren Anschluß zu sorgen.
4. Schalte den Netzschalter EIN. Das Titelbild und der Creditbildschirm wird erscheinen. Solltest Du ihn nicht sehen, beginne erneut von Punkt 1 dieser Liste.

STEUERUNG DES SPIELS

BEWEGUNG

Das folgende Diagramm erklärt Dir die sieben grundlegenden Steuerkreuzpositionen. Variationen dieser Grundlagenpositionen können eventuelle Spezialbewegungen oder komplexere Bewegungsabläufe hervorrufen. Wenn die Richtungstasten überhaupt nicht berührt werden, verhält sich der Kämpfer neutral und ist bereit für den Kampf.



BEACHTEN: Je nach dem auf welcher Seite des Bildschirms sich Dein Kämpfer befindet, sind diese Einstellungen spiegelverkehrt zu betrachten. Die nachfolgenden Erläuterungen sind für einen Spieler gedacht, der auf der linken Seite des Bildschirms steht und nach rechts schaut.

Um Dich im Bildschirm zu bewegen, drücke die Richtungstasten **links/rechts**. Diese Handlung bewegt Deinen Charakter vorwärts oder rückwärts, was von Deiner Position auf dem Bildschirm abhängt.

Um Deinen Charakter zu beschleunigen, drücke **L**, während Du Dich mit **links/rechts** bewegst.

Um gerade nach oben zu springen, drücke die Richtungstasten nach **oben**.

Um vorwärts oder rückwärts zu springen, drücke die Richtungstasten **hoch + rechts/links**.

Die Art und Weise, auf die Dein Kämpfer reagiert, hängt auch von der Position Deines Gegenspielers im Bildschirm und dessen Bewegung ab. Wenn zum Beispiel Dein Gegenspieler sich auf der anderen Seite des Bildschirms in sicherer Entfernung befindet und Du die Richtungstasten nach hinten drückst, wird sich Dein Spieler nur gehend rückwärts bewegen. Ist Dein Gegenspieler jedoch in unmittelbarer Nähe, dann bedeutet das Rückwärtsgehen gleichzeitig das Einnehmen einer defensiven Position.

Kämpfen

Es gibt zwei grundlegende Kampfmanöver im Spiel: Schlagen und Treten. Jeder Charakter hat außerdem noch Spezialbewegungen, die er einsetzen kann. Diese mußt Du jedoch selbst herausfinden. Wenn Du die Richtungstasten zusammen mit einem Angriffsknopf einsetzt, kann diese Kombination je nach Charakter und aktueller Situation eine offensive oder defensive Stellung einleiten. Spiele ein wenig mit der Vielzahl der unterschiedlichen Tastenkombinationen herum, um die Spezialbewegungen aller Charakter herauszufinden - sicherlich werden Dich einige der Kämpfer mit ungewöhnlichen Waffen überraschen!

Schlagen

Um einen harten aber langsamen Schlag auszuführen, drücke **X**. Versuche die Richtungstasten in beliebige Richtungen zu drücken, während Du Deine Angriffsknöpfe ausprobierst. Nur so kannst Du die Special-Moves herausfinden.

Um einen leichten aber schnellen Schlag zu landen, drücke **Y**. Du kannst die Richtungstasten in jede Richtung drücken oder ihnen während des Schlagens auch keinerlei Beachtung schenken.

Um aus der Hocke einen Schlag zu landen, drücke die Richtungstasten nach **unten** und dann **X**.

- Um einen Schlag aus der Luft zu landen, drücke die Richtungstasten nach **oben** und daraufhin die Taste **X** oder **Y**.



Tritte

- Um einen Power Tritt auszuteilen, drücke **A**.
- Um einen schnellen Tritt auszuteilen, drücke **B**. Experimentiere dabei ein wenig mit den Richtungstasten, um zu sehen, was sich verändert.
- Um einen Sprung Kick auszuführen, drücke die Richtungstasten nach **oben** und drücke daraufhin **A** oder **B**.
- Um einen Kick aus der Hocke auszuführen, drücke die Richtungstasten nach **unten** und daraufhin die Tasten **A** oder **B**.

Verteidigung

- Um das Schild zu aktivieren, drücke die Richtungstasten nach **unten** und danach die Taste **L**.



- Die effektivste Verteidigungsart ist eine, die dem Angriff in gleicher Art begegnet. Wenn zum Beispiel Dein Gegenspieler aus der Standposition attackiert, solltest Du auch aus der Standposition verteidigen.

Andere Bewegungen

Jeder Charakter hat entweder eine so genannte Taunt Bewegung und/oder einen Kata. Benutze diese Bewegungen, um Deinem Gegenspieler größeren Schaden zuzufügen.

- Um Deinen Charakter einen Taunt oder Kata durchführen zu lassen, drücke **R**.

- In einigen Fällen kann ein andersartiger Kata durch das Drücken von **R** und einer zusätzlichen Bewegung der Richtungstasten aktiviert werden. Auch hier hilft das Herumexperimentieren weiter.

DIE GESCHICHTE SHAQ-FUS

Vor langer Zeit an einem weit entfernten Ort, den man Die Zweite Welt nannte, regierte ein herzloser Zauberer mit Namen Sett Ra. Sein Verlangen nach Macht war unersättlich, obwohl er der unangefochtene Herrscher der Zweiten Welt war; er begann damit, seine Finger nach der guten Ersten Welt, der Erde, auszustrecken.

Der Plan von Sett Ra war sehr einfach. Er würde den Pharaos von Ägypten zerstören und sich seines Thrones bemächtigen. Er erschuf einen vollkommenen Meuchelmörder aus seinem eigenen Schatten, der ihm ohne Frage hörig war. Dieser Schatten war das Beast, der mächtigste und loyalste aller Unterworfenen Sett Ras. Das Beast zerstörte den Pharaos und so konnte der verkleidete Sett Ra seinen Platz auf dem Thron einnehmen.

Nur Ahmet, der Sohn des Pharaos, ließ sich nicht täuschen. Er trat dem mächtigen Zauberer gegenüber und versuchte, dessen Falschheit zu enthüllen. Sett Ra rief daraufhin das Beast erneut aus der Schattendomäne. Ahmet schaffte es gerade noch, aus dem Palast in die Große Wüste zu entkommen, wo sein Großvater, Leotsu der Weise, als

Mönch und Einsiedler lebte. Leotsu und Ahmet vereinten sich mit einer Gruppe mächtiger Zauberer aus den Ländern hinter Ägypten und sie vereinigten ihre Mächte. Das Glück war mit ihnen und so konnten sie Sett Ra zurück in seine Zweite Welt schicken, wo er bewußtlos in einer mit Runen verzierten Pyramide sein Dasein fristete. Und so verschlief er die Jahre, eingekesselt in den Armen einer Mumie.

Das Beast durchkämmte die gesamte Zweite Welt auf der Suche nach seinem verlorenen Herrn und Meister. Schließlich hatte er Erfolg, und so übten Sett Ra und das Beast Rache an all denen, die sich an seiner eigenen Zerstörung beteiligt hatten. Hierfür versammelten sie eine Heerschar der besten Kämpfer um sich, um den ungeliebten Gegenspielern ein für allemal ein Ende zu setzen.

Um seine gesamte Macht zurückzubekommen und um sein Exil von der Ersten Welt zu beenden, muß Sett Ra ein antikes Ritual über die Nachkommen Ahmets sprechen. Das Beast kehrte von der Erde mit dem Kind Nezu zurück, in dessen Adern reinstes Adelsblut strömte. Und so ist alles bereit für die endgültige Schlacht - nur der Auserwählte kann Sett Ra zu diesem Zeitpunkt noch stoppen. Jemand, der Stärke, Aufrichtigkeit, Behendigkeit und Intelligenz zu gleichen Teilen verinnerlicht; der bestens mit den kriegerischen Künsten vertraut ist. Wo wird die Erde nur einen solchen Charakter finden können? Shaq allein weiß es!

DER SPIELEINSTELLUNGSBILDSCHIRM

Im Spieleinstellungsbildschirm kannst Du Deinen Spielmodus bewerten und verschiedene Teile des Spiels verändern und individuell einstellen. Die verfügbaren Spielmodi sind DUELL, STORY und TURNIER.

DUELL ist ein Spielmodus, bei dem zwei Spieler gegeneinander antreten (siehe Duell auf Seite 12).

STORY erzählt die Geschichte Shaq Fus in der Zweiten Welt und nimmt Dich, genau wie Shaq, auf die gefährliche Reise durch die schwarze Domäne Sett Ras.

TURNIER ist eine Herausforderung für zwei bis acht Spieler (siehe Turnier auf Seite 14). Wähle **OPTIONS** an, um Dich mit den möglichen Veränderungen vertraut zu machen. (siehe Options auf Seite 9).



Um eine Wahl zu treffen:

1. Drücke die Richtungstasten **hoch/runter**, um eine Option auszuwählen.
2. Drücke **START** oder **A**, um eine ausgewählte Option zu bestätigen.

Solltest Du keine Wahl treffen, wird eine Kampfdemonstration erscheinen. Durch das Drücken von **START** kannst Du diese Demonstration verlassen und zum Spieleinstellungsbildschirm zurückkehren.

Optionen

Um Veränderungen vorzunehmen und das Spiel individuell zu gestalten:

1. Wähle **OPTIONS** im Spieleinstellungsbildschirm. Der Optionsbildschirm erscheint.
2. Drücke die Richtungstasten **hoch/runter**, um die Option anzuwählen, die Du verändern möchtest.
3. Drücke die Richtungstasten **links/rechts**, um die aktuelle Option zu verändern.

4. Drücke **START**, um Deine Veränderungen zu bestätigen und zum Spieleinstellungsbildschirm zurückzukehren.

Level: Es gibt drei Schwierigkeitsstufen bei Shaq Fu: EASY (einfach), NORMAL und HARD (schwer). Je einfacher der Schwierigkeitsgrad ist, um so einfacher ist es, seine Gegner zu besiegen. Um die volle Herausforderung anzunehmen, wähle HARD!

Musiktest: Diese Option spielt Dir die verschiedenen Musikstücke aus dem Spiel vor.

Um die Musik zu hören, drücke **A**, nachdem Du eine Zahl gewählt hast.

Musik an/aus: Schaltet die Musik während des Spiels an oder aus.

Sound Test: Wähle diese Option, um Dir alle Soundeffekte des Spiels anzuhören.

Um die Soundeffekte zu hören, drücke **A**, nachdem Du eine Nummer ausgewählt hast.

Time: Benutze diese Option, um Dir die Zeit des Spiels maßgerecht zuzuschneiden. Die Zeit wird in Sekunden angegeben, mit einer möglichen Spanne von 10 bis 300 Sekunden. Wenn die Zeitoption ausgeschaltet (OFF) ist, geht jeder Kampf solange, bis einer der beiden Spieler keine Energie mehr hat.

Game Speed: Benutze diese Option, um die Geschwindigkeit der Kämpfe zu verändern. Wähle zwischen NORMAL und FAST (schnell).

Control Setup: Mit Hilfe dieser Option kannst Du Deine Knopfbelegung auf Deinem Control Pad ändern. Die Einstellungen beider Control Pads (1+2) können hier verändert werden.

Um eine Konfiguration zu verändern, drücke die Richtungstasten **hoch/runter**, um eine Option zu wechseln, drücke danach den Knopf, den Du zukünftig an dieser Stelle benutzen möchtest.

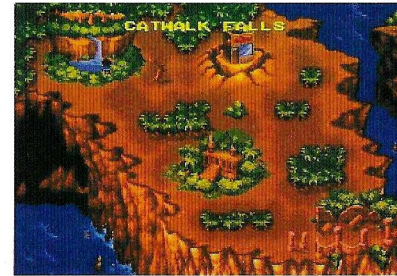
Um die Konfiguration von Control Pad Nr. 2 zu verändern, drücke die Richtungstasten **runter**, um hinter Control Pad 1 zu gelangen.

GESCHICHTSMODUS

Warum befindet sich Shaq in diesem fremden Land und warum muß ausgerechnet er gegen diese übergefährlichen Gegner antreten? Wähle diesen Modus aus, um Antworten auf all die Fragen zu bekommen, die Dich quälen. Dieser Modus erlaubt Dir jedoch nur das Spiel alleine. Du übernimmst die Rolle von Shaq. Nachdem Du STORY im Spieleinstellungsbildschirm ausgewählt hast, fängt die Geschichte an.

Um durch die Geschichte zu blättern, drücke **A**.

Um direkt in die Zweite Welt vorzudringen und die Geschichte unbeachtet zu lassen, drücke **START**.



Wenn die Geschichte zu Ende ist, betritt Shaq die Zweite Welt durch eine magische Pforte. Er findet sich selbst auf einer Insel wieder, wo verschiedenartige Gegenspieler auf ihn warten. Es gibt drei Level, die er bestehen muß, bevor er seinen Finalkampf bestreiten darf, und er kann nicht in einen anderen Level aufsteigen, wenn er nicht zuvor alle Gegner des ersten Levels besiegt hat. Sechs Gegenspieler warten nur darauf, seiner Reise ein baldiges Ende zu setzen. Sollte er von einem besiegt werden, darf er jedoch noch dreimal an der gleichen Stelle weiterspielen. Sollte er auch diese drei Leben verwirken, ist das Spiel zu Ende und er muß erneut von vorne beginnen.

Um Deinen ersten Gegner auszuwählen, benutze die

Richtungstasten, um Shaq über die Insel zu den angezeigten Orten zu schicken. Der Name dieser Orte erscheint auf dem Bildschirm, sobald sich Shaq dem Eingang nähert.

Um einen solchen Ort zu betreten und einen Kampf zu beginnen, drücke **A**, sobald der Name der Orte erscheint.

Um weiterzuspielen, wenn Du besiegt worden bist, drücke **START** im Continuebildschirm bevor der Countdown die Zahl 0 erreicht.

DUELLE

Duelle, die die besten 2-aus-3-Herausforderungen sind, können entweder von 2 Spielern "Mann gegen Mann" gespielt werden oder auch von einem Spieler alleine gegen das Super NES. Es ist sogar möglich, daß ein Charakter ein Duell gegen sich selbst führt, z.B. Shaq gegen Shaq. In solchen Fällen präsentieren sich die Charakter in unterschiedlichen Farben, damit sie trotz der Ähnlichkeit einfach zu unterscheiden sind.

Duelle gehen immer solange, bis alle Charakter besiegt wurden oder bis ein 2-aus-3-Spiel verloren wurde. Wenn Du besiegt worden bist, steht Dir noch dreimal die Chance des Weiterprobierens offen.

Um Weiterzuspielen, nachdem Du besiegt worden bist, drücke **START** im Continue Bildschirm, bevor der Countdown bei der Zahl 0 angekommen ist.

Um eine Duellrunde mit einem Spieler zu spielen:

1. Wähle DUEL im Spieleinstellungsbildschirm an. Der Bildschirm mit der Auswahlmöglichkeit für die Duelle erscheint daraufhin.
2. Drücke die Richtungstasten in eine beliebige Richtung, um den Auswahlrahmen über die verschiedenen Charakter huschen zu lassen.
3. Drücke START, um Dir einen Charakter auszusuchen und beginne mit dem Duell. Dein Gegenspieler wird automatisch gewählt.



Um eine Duellrunde mit zwei Spielern zu spielen:

1. Wähle DUEL im Spieleinstellungsbildschirm. Der Bildschirm mit der Auswahlmöglichkeit für die Duelle wird daraufhin erscheinen.
2. Der Auswahlrahmen von Spieler 1 erscheint. Spieler 2 muß jetzt **START** drücken, bevor Spieler 1 dies tut. Daraufhin erscheint der zweite Rahmen.
3. Beide Spieler können sich jetzt mit Hilfe ihrer Richtungstasten über die Charaktere bewegen und Ihre Wahl treffen. Sobald beide Spieler ihre Wahl getroffen haben und **START** gedrückt haben, ist die Wahl bestätigt und das Duell beginnt.

WICHTIG: Spieler 2 drückt **START**, um seine Auswahlbox erscheinen zu lassen. Danach drücken beide Spieler **START**, um ihren ausgesuchten Charakter zu bestätigen und mit dem Duell zu beginnen.

Behinderung eines Zwei Spieler Duells

Du kannst die Regeln in einem 2 Spieler Duell verändern, indem Du den Balken am Fuße des Bildschirms veränderst. Ein gelber Punkt erscheint in der Mitte des Bildschirms, plaziert in der Mitte eines grünen Balkens. Bewege den Punkt nach links oder rechts, um Deinen Gegenspieler zu schwächen oder um ihn zu stärken.

Um den gelben Punkt zu bewegen, drücke **X**. Je weiter sich der Punkt von einem Charakter wegbewegt, umso stärker wird dieser Charakter; je näher der Punkt an einem Charakter ist, umso schwächer wird dieser.

Um den gelben Punkt nach links zu bewegen, drücke **Y**.

TURNIERE

In dem Turniermodus treten zwischen zwei und acht Kämpfer gegeneinander an, um herauszufinden, wer der Champion der beiden Welten ist. Beide Control Pads müssen benutzt werden und mindestens drei Charakter müssen gewählt sein, um das Turnier zu beginnen. In diesem Modus kämpft das Super NES nicht, sondern Du und Deine Freunde müssen die einzelnen Charaktere übernehmen.

Jede nur denkbare Kombination der Charaktere kann gewählt werden, einschließlich der Duplikate der einzelnen Charaktere. Wenn Du einen Charakter mehrmals aufstellst, wird die Kleidung der einzelnen Kämpfer in unterschiedlichen Farben dargestellt, damit das Unterscheiden keine Probleme bereitet.



1. Drücke die Richtungstasten in jede beliebige Richtung, um Deinen Auswahlrahmen über die Charaktere wechseln zu lassen, bis hin zu dem Charakter, den Du übernehmen möchtest.
2. Drücke **A**, **B**, **X** oder **Y**, um den Charakter, der sich zu diesem Zeitpunkt in Deinem Auswahlrahmen befindet, auszusuchen.
3. Nachdem jeder Spieler seine Wahl getroffen hat (wie gesagt, mindestens drei Charaktere müssen gewählt werden), kann jeder beliebige Spieler **START** drücken, um zu beginnen.

Turniere sind Einzelkämpfe. Wenn Du acht Charaktere (einschließlich

eines Duplikats) gewählt hast, beginnt die Turnierserie mit dem Viertelfinalbildschirm. Wenn Du nur vier Mitspieler gewählt hast, beginnst Du im Halbfinale. Wer als Sieger eines Kampfes hervorgeht, zieht in die nächste Runde ein, Verlierer scheiden aus. Der Sieger der Finalrunde darf sich danach Champion nennen.

DER KAMPFBILDSCHIRM



Die Kampfuhr (Fight Clock)

Die Uhr erscheint in der Mitte am oberen Bildschirmrand. Sie zeigt die verbleibende Kampfzeit in Minuten und Sekunden an. Die Uhr fängt an zu blinken, wenn die Zeit sich dem Ende nähert.

Einen Kampf unterbrechen (Pausing a Fight)

Um einen Kampf für kurze Zeit zu unterbrechen, drücke **START**.

Charakterinformation (Character Info)

Die Charakterinformation erscheint am oberen Bildschirmrand auf beiden Seiten der Uhr. Die Informationen zu Spieler 1 erscheinen linker Hand, die Informationen zu Spieler 2 rechter Hand.

Die Charakterinformation umfaßt ein Porträt des Charakters, den Gesundheitsbalken, den Zornesbalken, die aktuelle Punktzahl und das Siegeskonto.

Gesundheitsbalken

Das Porträt Deines Charakters erscheint in der oberen Ecke des Bildschirms. Zusammen mit dem Gesundheitsbalken verkörpert es den Indikator für das momentane Befinden Deines Charakters. Je mehr Schläge Dein Charakter während eines Kampfes einstecken muß, umso schlechter wird sein Porträt aus der Wäsche gucken. Zusätzlich verliert der Gesundheitsbalken des Charakters immer mehr an Größe und wechselt die Farbe von gelb (gesund) zu rot (nicht gesund).

Der Zornesbalken

Der Zornesbalken macht sich bemerkbar, wenn Dein Charakter unter den Schläge seines Gegenüber unterzugehen droht. Wenn dieser Balken zu pulsieren beginnt und das Wort "FURY" auf dem Bildschirm erscheint, wird Dein Charakter für eine kurze Zeitspanne aggressiver und stärker.

Punkte

Deine Punktzahl erscheinen direkt über Deinem Gesundheitsbalken. Deine Siege erscheinen unter Deinem Gesundheitsbalken; ein X erscheint für jeden gewonnenen Sieg im aktuellen Kampf in dem Siegesrahmen.

Das Gewinnen eines Kampfs

Ein Kampf ist immer dann gewonnen, wenn ein Spieler entweder seine gesamte Energie verloren hat und sein Gesundheitsbalken leer ist, oder wenn die Zeit abgelaufen ist. Der Charakter mit der am Ende größeren verbliebenen Gesundheitsmenge, gewinnt den Kampf.

DIE KÄMPFER DER ZWEITEN WELT



SHAQ

ALTER: 22
GRÖßE: 7'1"
GEWICHT: 301 lbs.
HERKUNFT: U.S.A.

Eine sehr dominierende Kraft auf dem Court und privat; Neuling des Jahres, das ganze Jahr über in glänzender Verfassung, Erfinder des

Shaquido... eine extrem gefährliche Kampfsportart

LIEBLINGSBEWEGUNG: Der mächtige Shaq-uriken - Durch das Heraufbeschwören eines vernichtenden Kreisschlags ist Shaq in der Lage, seine Gegner aus größerer Entfernung zu erwischen.



KAORI

ALTER: 23
GRÖßE: 5'3"
GEWICHT: 123 lbs.
HERKUNFT: Cimotoha

Er ist durch die Macht eines verzauberten Rings gezwungen, Sett Ras Willen Folge zu leisten. Kaori ist der Kampfsportmeister der Außerirdischen Katzenrasse.

LIEBLINGSBEWEGUNG: Cyclone - Die Kraft dieser mächtigen Drehbewegung Kaoris Gegenspieler schwindlig werden.



VOODOO

ALTER: 27
GRÖßE: 5'8"
GEWICHT: 143 lbs.
HERKUNFT: Haiti

Viele sind der dunklen Macht Voodoos verfallen. Sie benutzt ihre Macht, um Sett Ras Feinde zu jagen.

LIEBLINGSBEWEGUNG: Adlerklaue - Aus den Höhen der Luft ruft Voodoo einen Adler, der ihre Feinde angreift und verletzt.



RAJAH

ALTER: 38
GRÖßE: 5'11"
GEWICHT: 210 lbs.
HERKUNFT: Zweite Welt

Ein junger, mystischer und sehr talentierter Schwertkämpfer. Rajah wurde das Opfer Sett Ras Magie, während er Unterwelt mit seinem Geist erforschte.

LIEBLINGSBEWEGUNG: Schwertschockwelle - Durch das Berühren des Bodens mit seinen beiden Schwertern kann Rajah eine pulsierende Welle auf seine Feinde loslassen.

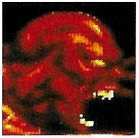


MEPHIS

ALTER: unbekannt
GRÖßE: 5'7"
GEWICHT: 165 lbs.
HERKUNFT: unbekannt

Ein mächtiger, untoter Zauberer, der vor Tausenden von Jahren Sett Ras Lehrling war.

LIEBLINGSBEWEGUNG: Lichtrachen - Licht ist die Quelle der überwältigenden Macht von Mephis. Nimm Dich vor seinem elektrischen Feuerrachen in Acht.



BEAST

ALTER: ewig
GRÖßE: 6'8"
GEWICHT: 410 lbs.
HERKUNFT: Ein Produkt Sett Ras

Kreiert von Sett Ra aus seinem eigenen Schatten, ist Beast der mächtigste von Sett Ras Dienern.

LIEBLINGSBEWEGUNG: Spuckfeuer - Beast schießt einen Feuerball mit enormer Reichweite und Kraft.



SETT RA

ALTER: 3000
GRÖßE: 6'10"
GEWICHT: 212 lbs.
HERKUNFT: unbekannt

Die Personifizierung des antiken Bösen schlechthin. Sett Ra war für eine Ewigkeit in einer anderen Dimension gefangengehalten.

LIEBLINGSBEWEGUNG: Mumienhülle - Setts Ranke des Terrors benutzt er, um seine Feinde zu quälen.

CREDITS

Project Manager: Paul Cuisset
 Game Design: Paul Cuisset
 Lead Programmer: Thierry Gaerthner
 Additional Programmers: Fabrice Rodet, & Patrick Bricaut
 Lead Graphic Artist: Thierry Lavestre
 Graphic Artists: Eric Caron, Frederic Michel, Hervé Gaerthner, Michéle Bacqué, Grégory Béal, Roman Vaidi, Oliver Nicolas, Stéphane Aussel, Elie Jamaa, Laurent Dréno, Michael Douaut, Valérie Amghar, Christopher Moyne, Thierry Bansront, Fabrice Tété, Jean-Marc Timert, Cécile Thomas, & Paul Tumelaire.
 Music: Raphaël Gesca
 Executive Producer: Don Traeger
 Producer: Jim Rushing
 Associate Producer: Greg Suarez
 Assistant Producers: Jeff Brown, William Schmitt, & John Vilandré
 Technical Director: John Brooks
 Product Manager: Lisa Higgins, Al King, Neil Critchlow.
 Package Design: Dave Parmely, 13th Floor
 Package Art Direction: Nancy Fong
 Documentation: Valerie Hanscom, & Michael Humes
 Testing Manager: Al Roireau
 Product Testing: Jeff Brown, Curtis Cherington, Michael Kaizuka, Brian Loke, John Vilandré, & Michael Yasko
 Quality Assurance: Stewart Putney
 Special Thanks To: Shaquille O'Neal, Management Plus, Dennis Tracy, Sarah Smith, Dany Boolauck, Anne-Marie Joassim, & David Whittaker

Software © 1994 Delphine Software International. All rights reserved.
 Manual © 1994 Electronic Arts. All rights reserved.

Delphine Software International and logo are trademarks of Delphine Software International.

Shaq and Shaq logo are registered trademarks of Mine O'Mine, Inc.

PEPSI and PEPSI-COLA are registered trademarks of PepsiCo, Inc.

GARANTIE-ZERTIFIKAT

Vielen Dank für den Kauf dieses LAGUNA-Spieles.

Um Ihnen volle 6 Monate Garantie für dieses Spiel bieten zu können, benötigen wir diese Karte umgehend - von Ihnen ausgefüllt - zurück an **Laguna Videogames "Stichwort Garantie", Am Südpark 12 . 65451 Kelsterbach.**

Sie zählen dann zum **LAGUNA-Freundskreis** und haben folgende Vorteile:

- * Wenn Sie mehr über Konsolenspiele wissen möchten oder Tips und Hilfen brauchen können Sie uns schreiben oder Mo.-Fr. zwischen 15.00 und 18.00 Uhr unter der Telefonnummer: **0 61 07 - 8081** anrufen. Unsere Spieleexperten werden Ihnen dann gerne helfen.
- * Für den - seltenen - Fall, daß ein Spiel defekt sein sollte, geben wir Ihnen eine **Umtauschgarantie**: das heißt, wir ersetzen das Spiel bis sechs Monate nach Ihrem Kauf. Hierzu bitte den Kaufbeleg der Rücksendung beilegen und diese ausreichend frankieren.

Daß Ihre persönlichen Daten auch "persönlich" bleiben, ist für uns selbstverständlich. Keine der von Ihnen gemachten Angaben werden Dritten zugänglich sein.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrem Spiel!

IHR LAGUNA-TEAM

Bitte Ausfüllen

Ich besitze ein (en) NES O SUPER NES O Game Boy O

<p style="text-align: center;">Bei welchem Händler wurde das Spiel gekauft?</p> <p>Name _____</p> <p style="text-align: center;">Wie oft kaufen Sie Video-Spiele?</p> <p><input type="checkbox"/> 1x im Monat <input type="checkbox"/> 1x im Halbjahr</p> <p><input type="checkbox"/> mehrere im Monat <input type="checkbox"/> 1x im Jahr</p> <p><input type="checkbox"/> 1x im Quartal</p>	<p style="text-align: center;">Haben Sie das Spiel:</p> <p>(a) gekauft (b) geschenkt bekommen</p> <p>Wenn Sie mit (a) geantwortet haben, was war der Anlaß zum Kauf?</p> <p><input type="checkbox"/> Empfehlung durch Bekannte</p> <p><input type="checkbox"/> Empfehlung des Verkäufers</p> <p><input type="checkbox"/> Test in Fachmagazinen</p> <p><input type="checkbox"/> Verpackung</p> <p><input type="checkbox"/> Andere Gründe: _____</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Vielen Dank für Ihre Mühe!

Vorname _____ Name _____

Alter: _____

Str./Nr. _____

Name des gekauften Spieles: _____

PLZ/Ort _____

Telefon _____

Kaufdatum lt. Beleg: _____