

Microsoft®, Windows® 95 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und in anderen Ländern.

Inhaltsverzeichnis

Systemanforderungen	4
Installation	4
Spielstart	4
Deinstallation	4
Microsoft DirectX	4
Der Weg zum Sieg – Prolog	5
Tastaturbelegung	6
Spieleinstellungen	7
Das Spiel beginnt	7
Optionen	8
Bildschirmanzeigen	8
Spielregeln	8
Extrarunde	8
Continue-Bildschirm	9
Spezielle Manöver	9
Einführung der Charaktere	10
Hinweise zum Spiel	15
Kundenbetreuung	16

Systemanforderungen

Pentium® 100 mit Windows® 95

16 MB RAM

Microsoft DirectX-kompatible Grafikkarte mit einer Mindestauflösung von 640x480 bei 256 Farben (Beim Spielen unter Windows werden mindestens 32.768 Farben benötigt.).

Microsoft DirectX-kompatible Soundkarte

Mind. 15 MB freier Festplattenspeicher

2 x CD-ROM-Laufwerk (4 x CD-ROM-Laufwerk empfohlen)

Joysticks/Gamepads mit 4 Knöpfen oder mehr werden unterstützt

Wenn Sie mehr als 2 Joysticks/Gamepads benutzen möchten, benötigen Sie digitale Joysticks/Gamepads.

Installation

Um Fatal Fury 3 zu spielen, müssen Sie das Spiel auf der Festplatte installieren. Dazu gehen Sie wie folgt vor:

1. Nachdem Sie Windows gestartet haben, legen Sie die CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Der Startbildschirm erscheint automatisch. Wenn Ihr CD-ROM-Laufwerk Autostart nicht unterstützt, rufen Sie den Windows Explorer im Startmenü unter Programme auf, und starten Sie "Loader.exe" im Ordner FF3.
2. Klicken Sie im Startbildschirm auf "Play". Sollte eine Installation nötig sein, startet diese nun. Andernfalls wird das Spiel gestartet.

Spielstart

Nach der Installation kann das Spiel gestartet werden. Legen Sie dazu die Fatal Fury 3 CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk, und klicken Sie dann im Startbildschirm auf "Play", um das Spiel zu starten. Wenn Ihr CD-ROM-Laufwerk Autostart nicht unterstützt, doppelklicken Sie auf Arbeitsplatz und auf das CD-ROM-Symbol. Doppelklicken Sie dann auf Loader.exe, um in den Startbildschirm zu gelangen und wählen Sie "Play".

* Wenn Sie während des Spiels [ESC] drücken, wird es beendet. (Die Spieldaten werden nicht gespeichert.)

Deinstallation

Um die Spieldaten von Ihrer Festplatte zu löschen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie "Einstellungen" -> "Systemsteuerung" aus dem Startmenü.
2. Doppelklicken Sie auf "Software".
3. Wählen Sie Fatal Fury aus der Liste, und klicken Sie auf "Hinzufügen/Entfernen...".
4. Klicken Sie in der erscheinenden Dialogbox auf "OK".

- Über DirectX®

Microsoft® DirectX® unterstützt verschiedene Funktionen von Windows® 95-kompatiblen Spielen und anderen Anwendungen. Wenn DirectX® benutzt wird, können erweiterte Funktionen in den Bereichen Netzwerk, Grafik, Sound und Eingabegeräte eingesetzt werden. Wenn DirectX® auf Ihrem Rechner installiert oder aktualisiert wird, müssen Sie Ihren Rechner neu starten, um den Vorgang abzuschließen.

Auch wenn das Spiel deinstalliert wird, verbleibt DirectX® auf Ihrem Rechner.

Fatal Fury 3 Der Weg zum Sieg - Prolog -

Hongkong. Eine geheimnisvolle Figur entfernt sich von einem abgelegenen Lagerhaus. "Hmm. Was für eine feige Bande." Ein kaltes Lächeln umspielt die Lippen des Mannes. Im Lagerhaus liegen die blutdurchtränkten Leichen seiner Opfer, unbarmherzig zurückgelassen von dieser einsamen Gestalt. "Du hast immer noch deinen eigenen Stil", flüstert eine Stimme aus dem Schatten. Der Mann dreht sich um. "Hast du die geheimen Schriftrollen der Qin gefunden?" Es existieren drei geheime Schriftrollen aus der Ära der frühesten Kaiser von China. Es wird erzählt, daß nur der kühnste Kämpfer sie erringen kann, und daß nur alle Rollen zusammen eine klare Bedeutung ergeben. Nach mehr als 2000 Jahren sind die geheimen Schriftrollen der Qin über die ganze Welt verstreut. Wann erscheint der kühne Kämpfer ...? "Eine war in Southtown." "Southtown? Ist das nicht das Gebiet von Geese? Aber ich hörte, er sei tot", bemerkte der Mann mit einer Spur Erleichterung und Triumph in der Stimme. "Wird der König der Kämpfer nicht in Southtown gefangengehalten? Das wäre eine gute Gelegenheit, die Schriftrolle zu bekommen."

Die beiden Männer brechen von Hongkong auf nach Southtown.

"Hier hat sich aber einiges verändert." Während die mysteriöse Gestalt Hongkong verläßt, kommt jemand Bekanntes die Main Street Southtowns herunter. "Als ich das letzte Mal hier war, war dies eine Stadt der Gesetzlosigkeit, eine tiefe Grube voller Dekadenz und Sünde. Oh, das waren die guten alten Zeiten! Aber wie ich sehe, steht der Turm immer noch. Vielleicht gibt es noch Hoffnung", spottet Billy Cane vom Beifahrersitz. "Ja, die guten alten Tage... Hehe. Es sieht so aus, als ob der Bürgermeister und der Polizeichef sich letztendlich entschlossen haben, ihren eigenen korrupten Geschäften nachzugehen." "Welche Ironie! Dank den Bogards kriegen wir vielleicht unseren alten Job wieder zurück." "Ja. Wenn wir es nicht schaffen, die Stadt wieder wie früher hinzukriegen, kannst du mich Mai Shiranui nennen." Billy grinst und nickt. "Ja, Mai. Wir haben es fast geschafft. Hahaha." Das Auto fährt Richtung Geese Tower. "Ja! Geese Howard ist wieder da! Bereit, um meine neuen Pläne mit meinem verfeinerten Sinn für Humor zu offenbaren. Nicht, Billy? Jaahaha!"

"Ich frage mich, was Richard sagen wird, wenn ich ihn wieder unter den Tisch trinke", scherzt Terry, als er an seinen alten Freund denkt, den nostalgischen Moment genießend. Terry ist auf dem Weg ins Pao Pao Café West, um sein unermüdliches Training für einen Augenblick zu unterbrechen. Aber als er einen Blick über seine alte Stadt schweifen läßt, merkt er, daß irgend etwas nicht in Ordnung ist. "Was geht hier vor? Es ist schlimmer als zu der Zeit, als Geese noch die Stadt kontrollierte. Ich glaube, er war mächtiger als ich dachte." "Geese muß mich aus den Feuern der Hölle auslachen. Aber bei diesen Händen, diesen Fäusten aus Stahl, diesen Werkzeugen der Tugend, ich werde diese Stadt wieder sicher machen! Das schwöre ich!" Eine Wolke der Angst verdunkelt Terrys Gedanken, als er an Geeses Tower vorbeischlendert. Erinnerungen an lang vergangene Kämpfe bis zum Tod überfallen Terry als wären sie erst gestern gewesen. Was Terry nicht weiß, ist, daß Geese ein Comeback der eisernen Fäuste plant, um einmal mehr sein Königreich des Terrors in Southtown zu errichten.

Tastaturbelegung

Fatal Fury 3 kann unter Windows mit Joysticks und Gamepads mit 4 Knöpfen und mehr gespielt werden. Da im Spiel in der kurzen Einführung "How to Play" und in der Beschreibung der Charaktere nur auf die Belegung von Gamepads mit vier Knöpfen eingegangen wird, hier der kurze Vergleich mit der Tastatursteuerung (für Kämpfer, die nach rechts blicken):

	Gamepad 4 Knöpfe	Blaster Gamepad	Spieler 1	Spieler 2
Cursor und Charaktere bewegen	[↑] [↓] [←] [→]	[↑] [↓] [←] [→]	[W] [S] [A] [D]	[↑] [↓] [←] [→]
Springen	[↑]	[↑]	[W]	[↑]
Vorwärts	[→]	[→]	[D]	[→]
Ducken	[↓]	[↓]	[S]	[↓]
Rückwärts/Blocken	[←]	[←]	[A]	[←]
Leichter Schlag	A	A	[J]	[Num 1]
Leichter Tritt	B	B	[U]	[Num 4]
Harter Schlag	C	X	[K]	[Num 2]
Harter Tritt	D	Y	[I]	[Num 5]
Ausweichen in den Vordergrund	A+D	C	[L]	[Num 3]
Ausweichen in den Hintergrund	B+C	Z	[O]	[Num 6]
Spielstart/Neuer Spieler nach Pause	START (oder A)	START (oder A)	LEERTASTE (oder [J])	ENTER (oder [I])
Option wählen	Richtungstasten	Richtungstasten	Cursor	
Option ändern	A	A	LEERTASTE oder ENTER	

Pause: [PAUSE]-Taste auf der Tastatur

F4 wechselt vom Vollbild- in den Fenstermodus.

Die obigen Einstellungen sind die voreingestellten Werte für die Steuerung. Die Zuweisung kann im Windows-Menü des Spiels unter Options geändert werden. Um diagonale Eingaben zu tätigen, drücken Sie zwei Tasten gleichzeitig (z.B. [W]+[D] für vorwärts springen). Wenn Ihre Tastatur die Eingabe von zwei Tasten gleichzeitig nicht unterstützt, geben Sie für diagonale Richtungen separate Tasten im Windows-Menü Options ein.



Spieleinstellungen

Die Spieleinstellungen werden in der Menüleiste vorgenommen.

Game

New Game: Zurück zum Titelschirm
Exit: Spiel beenden

Options

Display: Wählen Sie die Größe der Darstellung: 320 x 240, 640 x 480 oder Vollbild (Full Screen). Je kleiner die Darstellung, desto flüssiger läuft das Spiel.
Sound: Nehmen Sie hier die Einstellungen für die Lautstärke der Soundeffekte und für CD-Audio vor.

Player 1/
Player 2: Stellen Sie hier die Tastatur- oder Joysticksteuerung ein. Sie können Ihren Joystick kalibrieren, indem Sie auf "Calibrate..." klicken. Klicken Sie auf "Set Defaults...", um die Standardbelegung wiederherzustellen.

Help: Online-Hilfe (englisch)

Das Spiel beginnt

Wenn das Spiel startet, erscheint das Hauptmenü:

GAME START: Spiel starten
TITEL DEMO: Demo starten
HOW TO PLAY: Die grundlegende Steuerung der Charaktere wird erklärt.
EXIT: Spiel beenden

Nachdem Sie mit den Richtungstasten "GAME START" im Hauptmenü gewählt und mit der Starttaste (Pad: A, Tastatur: [Leertaste] oder [Enter]) ausgelöst haben, erscheint der zweite Titelschirm. Wählen Sie auch hier "Game Start". Sie gelangen nun in den Bildschirm "PLAYER SELECT". Markieren Sie den gewünschten Kämpfer mit den Richtungstasten, und wählen Sie ihn mit der Taste für leichten Schlag. Nachdem Sie auf dieselbe Weise den Kämpfer für den Computer ausgewählt haben, beginnt das Spiel.

OPTIONEN

Markieren Sie im zweiten Titelschirm "OPTION" mit den Richtungstasten hoch und runter, und lösen Sie mit der Starttaste aus. Die einzelnen Optionen wählen Sie mit den Tasten für hoch und runter, ändern können Sie sie mit den Tasten für rechts und links.

LEVEL

Der Schwierigkeitsgrad im Spiel gegen den Computer kann hier eingestellt werden. Je höher die Zahl, desto schwieriger wird das Spiel.

GAME TIME

Das Zeitlimit für eine Kampfunde kann hier in Sekunden eingestellt werden: 45, 60, 90, (unbegrenzt)

LANGUAGE

In dieser Version kann nur Englisch für den Bildschirmtext eingestellt werden.

EXIT

Zurück zum vorherigen Bildschirm.



Bildschirmanzeigen

Punkte Spieler 1
Name des Kämpfers
Energiebalken



Verbleibende Zeit
Siegpunkte

Spielregeln

- Der Gewinner von zwei Runden gelangt zum nächsten Kampf.
- Der Gewinner einer Runde wird durch den Energiebalken bestimmt. Wenn Ihr Energiebalken verschwindet, sind Sie Geschichte! Ist die Zeit abgelaufen, gewinnt der Kämpfer mit dem längsten Energiebalken.
- Wenn beide Kämpfer KO sind oder wenn nach Ablauf der Zeit die Energiebalken beider Kämpfer gleich lang sind, endet die Runde mit einem Unentschieden.
- Wenn nach drei Runden kein Gewinner feststeht, gibt es eine Endrunde, deren Gewinner weiterkommt.
- Wenn in der Endrunde kein Gewinner ermittelt werden kann, folgt eine spezielle Extrarunde.

Extrarunde

Diese spezielle Runde ist kürzer als eine normale Kampfunde. Der Energiebalken beider Kämpfer befindet sich am Minimum. (Energiebalken blinkt)



Continue-Bildschirm

Wenn Sie einmal besiegt werden, erscheint der Continue-Countdown. Um fortzufahren, drücken Sie den Startknopf, bevor der Countdown 0 erreicht.

Wenn der Countdown 0 erreicht, spielt im Zweisspielermodus automatisch der Gewinner ohne Änderungen weiter.

Im Computermodus erscheint der Save Game-Bildschirm (Speichern). Wählen Sie "Yes", um das Spiel zu speichern. Sie können jeweils einen Spielstand speichern! Wenn Sie noch mal speichern, wird der vorherige Spielstand überschrieben!

Spezielle Manöver

Schneller Vorstoß:
zweimal vorwärts



Schneller Rückzug:
zweimal rückwärts



Ausweichen in den Vordergrund:

leichter Schlag + leichter Tritt oder Taste für Ausweichen in den Vordergrund



in den Hintergrund:

leichter Tritt + harter Schlag oder Taste für Ausweichen in den Hintergrund



* Nach dem Ausweichen/Ausweichattacke kehren die Kämpfer automatisch in die Ausgangsposition zurück.



Ausweichgegenattacke:
leichter Schlag + leichter Tritt oder Taste für Ausweichen in den Vordergrund



Ausweichattacke:
Drücken Sie beim Ausweichen eine Angriffstaste.



leichter Tritt + harter Schlag oder Taste für Ausweichen in den Hintergrund

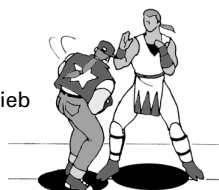
Zusätzliche Aktionen

Aktive Abwehr: Während des Blocks + leichter Hieb



Wegdrehen:
N* (+ leichter Hieb für Angriff).

* N = Neutrale Joystick-Position.



Einführung der Charaktere

Sie finden hier die Beschreibung der Charaktere zusammen mit einigen ihrer Special Moves. Alle angegebenen Kommandos gelten für Charaktere, die nach rechts blicken.

Terry Bogard Eine Legende kehrt heim.

Hey, Leute! Ich trainiere gerade in den Vereinigten Staaten. Ich bin in guter Form und habe einige neue Special Moves als Überraschung für meine Gegner – auch für die Mädels. Ich bin zur Eröffnung des Pao Pao Café West zurückgekommen, aber Southtown ist nicht mehr das, was es einmal war. Ich habe deswegen ein richtig schlechtes Gefühl!



Burning Knuckle	↓ ✓ ←	+ leichter oder harter Hieb
Power Dunk	→ ↓ ↘	+ leichter oder harter Tritt
Crack Shot	↓ ✓ ← ↘	+ leichter oder harter Tritt
Power Wave	↓ ↘ →	+ leichter oder harter Hieb
Buster Through	→	+ harter Hieb
Back Spin Kick	→	+ harter Tritt
Upper Cut	✓	+ harter Hieb



Blue Mary Die brillante Agentin

Nenn, mich einfach Blue: Ich bin eine freischaffende Agentin, die von Zeit zu Zeit für eine Firma in Hongkong arbeitet. Mein Vater war Japaner. Sein Vater wiederum brachte dem schmierigen Geese die Kunst des Kämpfens bei. Ich bin nicht allzu stolz darauf. Egal, den Typen nehme ich mir zum Mittagessen vor. Ich habe alle Künste des Kampfes trainiert und ich werde die Schriftrollen der Qin in Southtown erringen. Diese Lutscher jagen mir keine Angst ein!

Spin Fall	↓ ↘ → ↗	+ leichter Hieb
M. Spider	↓ ↘ → ↗	+ harter Hieb
Vertical Arrow	→ ↓ ↘	+ leichter Tritt
M. Snatcher	→ ↓ ↘	+ harter Tritt
Straight Slighter	←	kurz, dann → + leichter Tritt
M Club Crunch	←	kurz, dann → + harter Tritt
Head Through	↘	+ D
Back Drop		Während des Abtauchens den Joystick einmal rotieren + harter Hieb
Achille's Hold		harter Tritt während des Head Throw
Face Look		harter Hieb während des Back Drop
Step Rolling/Roller	→	+ harter Tritt

Bob Wilson Neuling des Pao Pao Café West

Ja, ich leite das zweite Pao Pao Café West. Ich habe alle Hände voll zu tun, um den Laden wieder aufzumachen, aber ich erzähle euch ein wenig von mir. Ich wurde von Andys Freund Richard in Brasilien beim Training entdeckt. Die Kapella ist sehr wichtig für mich, und es macht mir nichts aus, jeden ernsthaft zu verletzen, der anders denkt. Oh, hier ist ein Gutschein für ein Freigetränk. Bis später, Mann!



Bull's/Bison's Horn	←	kurz, dann →	+ leichter oder harter Tritt
Rolling Turtle		leichter Hieb + harter Hieb	oder leichter Tritt + harter Tritt (gleichzeitig)
Wild Wolf	←	kurz, dann →	+ leichter oder harter Tritt
Falcon Flail	→		+ harter Tritt
Sliding Head Butt	→		+ leichter Tritt oder harter Hieb
J. Under Kick	Im Sprung, ↘		+ harter Tritt



Hon Fu Hongkongs härteste Hand

Ich bin hinter einer mysteriösen Figur aus Hongkong her, die ein ganzes Lagerhaus Entladearbeiter niedergemetzelt hat. Damit kommt mir niemand durch! Ich habe den Täter bis hier nach Southtown verfolgt. Den Tip hatte ich von Commander Chin, dem alten Mann, der früher zusammen mit den Bogards gekämpft hat. Ich bin müde, habe einen Jet-Lag, mein Kopf bringt mich um – ich hoffe, ich erwische diesen Kerl bald. Vielleicht habe ich Glück und finde auch noch diese Schriftrollen!

Nine Dragons Drubbing		Während des Blocks →	+ leichter oder harter Tritt
Sky of Fiore Noogie	→ ↓ ↘		+ leichter oder harter Hieb
Heavenly Lightning Lumper	↓ ↗ ← ↖		+ leichter oder harter Tritt
Earthly Lightning Lumper	←	kurz, dann →	+ leichter oder harter Tritt
Back Flip	←		+ harter Hieb
Buddhist Popper	←		+ harter Tritt
Jump On Stomper	→		+ leichter Tritt

Sokaku Mochizuki Meister der dunklen Künste des Todes

Seit beinahe ewigen Zeiten waren die Mochizuki an Konflikten auf der ganzen Welt beteiligt. Wir entwickelten in der Schule der Mochizuki die effektivste Art des Kämpfens. Unser Ziel ist es, die Qin auszulöschen und deren heilige Schriftrollen zu erringen. Nur dann können wir die Welt erobern und uns an der verhassten Shiranui-Sippe rächen. Ich glaube eine von ihnen befindet sich sogar in Southtown...



Makibishi	↓ ↓ ↓	+ leichter Hieb
Evil One Bop	← ↙ ↓ ↘ →	+ harter Hieb
Flames of Doom	↓ ← ↙	+ leichter Tritt
Wild Monkey Slash	↓ ↙ ←	+ harter Tritt
Possesion Blast	→ ← →	+ harter Tritt
Dance of Demons	wiederholt harter Tritt	
Toss to Hades	←	+ harter Hieb
No Way Out Crush	←	+ harter Tritt
Deadly Heaven Blast	im Sprung ↙ oder ↓ oder ↘	+ harter Hieb
Gates of Hell	harter Tritt während No Way Out Crush	
Copper Staff Noggin Masher	↙	+ harter Hieb



Franco Bash Der große Konquistador des Kickboxens

Obwohl ich Italiener bin, nenne ich mich Konquistador des Kickboxens, da..., nun..., verdammt, es klingt einfach gut. Egal, irgendein schleimiger Unterweltkönig hat meinen Sohn entführt, um mich dazu zu bringen, die heiligen Schriftrollen der Qin für sie zu suchen. In Ordnung, ich werde sie finden, meinen Sohn retten und diese 2000 Jahre alten Schriftrollen die sem Gangster in den Hals rammen. Natürlich werde ich dies nicht vor meinem Sohn erledigen, schließlich bin ich ein guter Familienvater!

Double Kong	↓ ↙ ←	+ leichter oder harter Hieb
Waving Blow	← ↙ ↓ ↘ →	+ leichter oder harter Hieb
Power Bicycle	↓ ↘ →	+ leichter oder harter Tritt
Sand Buster	→	+ harter Hieb
Back Tornado	→	+ harter Tritt

Joe Higashi Der jugendliche Meister der Muetai

Ich habe eine Zeitlang mit Chin Shin Zan in Hongkong herumgehungen und habe meine Technik im Kickboxen verfeinert. Chin hat mir von diesem gräßlichen Massaker in einem verlassenen Lagerhaus erzählt, bei dem es um irgendwelche alten Schriftrollen ging. Gerüchten zufolge sollen diese Schriftrollen den gefürchteten Qin gehört haben und eine mysteriöse Kraft beherbergen. Ich bin hier, um diese Rollen zu finden und ein paar Freigetränke bei der Eröffnung des Pao Pao abzustauben.



Slash Kick	↖	kurz, dann →
Golden Heel Blast	↓ ↖ ↗	+ leichter oder harter Tritt
Tiger Kick	↓ ↘ ↗ ↖	+ leichter oder harter Tritt
Hurricane Upper Cut	← ↖ ↓ ↘ →	+ leichter oder harter Hieb
The Joe Special	→	+ harter Hieb
Knees of Lucifer	→	+ harter Tritt
Sliding	↘	+ harter Tritt
Batt Attack	←	+ harter Tritt
Vertical Upper Cut	←	+ harter Hieb



Andy Bogard Der Knochenbrecher-Baron

Seitdem ich hierher zurückkam, dreht sich alles, was ich höre, um geheime, heilige Schriftrollen, Qin und Geese. Ich wollte eigentlich mit Mai zurückkommen, Richards neues Pao Pao Café besuchen und ein wenig das Nachtprogramm im Fernsehen verfolgen. Aber es sieht danach aus, daß ich meine Shirunai-Fähigkeiten wieder in einem der wichtigsten Kämpfe meines Lebens beweisen muß! Wie melodramatisch!

Quicksilver Flash	↖ →	+ leichter oder harter Hieb
Shirunai Spider Squeeze	↓	kurz, dann ↑ + harter Tritt
Shirunai Spirit Crunch	im Sprung ↓ ↘ →	+ harter Tritt
Dragon Blast	→ ↓ ↘	+ leichter oder harter Hieb
Egg Beater Blast	↓ ↖ →	+ leichter oder harter Hieb
Thigh Cruncher	→	+ harter Hieb
Shower of Kicks	→	+ harter Tritt

Geese Howard Don der dunklen Dynastie

Hehehe. Ich weiß, daß ihr alle froh seid, wieder von mir zu hören. Ich bin OK, in Hochform und bereit, einigen von den guten Jungs den Hintern zu versohlen. Es sieht so aus, als ob eine Menge Ratten während meiner Abwesenheit aus den Kanälen hochgekommen sind, aber die werden mich nicht weiter hindern. Danach nehme ich mir diese Bogards und diesen Kickboxer in Unterwäsche vor. Nun muß ich erst mal den Kontakt zu meinen Hongkong-Verbindungen wiederherstellen. Bis später, Abschaum!



Wind Slice	↓ ↓ →	+ leichter Hieb
Double Wind Slice	↓ ↓ →	+ harter Hieb
Knockdown Blow	← ↙ ↓ ↘ →	+ leichter oder harter Tritt
Mars Masher	← ↙ ↓ ↘ →	+ leichter oder harter Hieb
Gale Slash	←	kurz, dann → + leichter oder harter Tritt
Anvil Bash	↘	+ harter Hieb
Mauling Tiger Crunch	←	+ harter Hieb
„See the Clouds“ Toss	↗	+ harter Hieb
Fatal Blow Bopper	harter Hieb während Mauling Tiger Crunch	
Fatal Squeeze Fury	harter Hieb während „See the Clouds“ Toss	
Clamp of the Tiger	→	+ harter Tritt
Lightning Flash Kick	←	+ harter Tritt



Mai Shiranui Das unvergleichliche Ninja-Babe

Andy, der Doofe! Er hat mir erzählt, wir würden es uns hier in Southtown gutgehen lassen und ein wenig Zeit miteinander verbringen, aber jetzt ist er unterwegs, um einige blöde Schriftrollen zu suchen. Was sind das schon für Schriftrollen?! Und wer sind diese Könige? Ist es das, was das Leben mit diesem Mann ausmacht? Nun, ich habe jetzt keine Zeit weiter zu reden. Ich muß Terry suchen, um mir einen Rat über seinen dummen, kleinen Bruder einzuholen.

Butterfly Fan	↓ ↓ →	+ leichter oder harter Hieb
Dragon Flame Fandango	↓ ↙ ←	+ leichter oder harter Hieb
Sun Flash Flamenco	↓ ↓	+ leichter Hieb/leichter Tritt/harter Hieb
Deadly Ninja Bees	← ↙ ↓ ↘ →	+ harter Hieb
Squirrel Dance	im Sprung ↓	+ leichter Tritt/harter Hieb oder harter Hieb/harter Tritt
Windmill Breaker	↓	+ harter Tritt
Cherry Blossom Wilter	im Sprung ↗	oder ↓ oder ↘ + harter Hieb
Dragon Disco Drubber	↓	+ harter Tritt



Hinweise zum Spiel

Wirklich beeindruckend. Sie lesen das gesamte Handbuch! Aber es bleiben noch genug versteckte Dinge im Spiel. Sie müssen versuchen, diese Sachen selbst herauszufinden. Aber da Sie unermüdlich alles bis hierher gelesen haben, gibt es noch einige Tips.

Nachdem Sie einen Kampf gewonnen haben, werden Ihre kämpferischen Fähigkeiten verschiedenen Stufen (wie "E" oder "A") zugeordnet. Diese richten sich natürlich nach der Zeit, die Sie benötigt haben, einen Kämpfer zu besiegen, und der Punktzahl, die Sie erreicht haben. Je schneller Sie einen Gegner erledigen, desto höher wird Ihre Punktzahl sein und desto höher werden Sie eingestuft. Die Einstufung reicht von E, der niedrigsten Stufe, der Sie wahrscheinlich hauptsächlich angehören werden, über D, C, B, A, AA, AAA bis zu S, was soviel wie "Super" ausdrücken soll. Je höher Ihre Einstufung ist, desto wahrscheinlicher werden Ihnen einige Überraschung begegnen.

Als nächstes einige Worte über versteckte Angriffskombinationen. Versuchen Sie z.B. bei Terry folgendes kleines Kommando und geben Sie es wiederholt während eines Kampfes ein: [leichter Hieb], [leichter Hieb], [→] + [harter Hieb]
So können Sie Angriffskombinationen wie ein, zwei Hiebe, gefolgt von einem Spezielschlag erreichen. Jeder Charakter hat seine eigenen geheimen Kombinationen. Experimentieren Sie ein wenig herum.

Letztendlich bleibt zu sagen, daß der Kerl, der auf dem Titelbildschirm erscheint, die Schlüsselrolle spielt. Wenn Sie die Chance bekommen, ihn zu schlagen, tun Sie es!





Mailbox:

Wenn Sie im Besitz eines Modems oder einer ISDN-Karte sind, können Sie allerlei Nützliches über unsere Mailbox erhalten, z.B. Updates, Lösungen, technische Hinweise und Erscheinungstermine.

Die analoge Modem-Nummer lautet: 0 21 31 - 965 222

Die ISDN-Nummer lautet: 0 21 31 - 965 223

Sie können uns natürlich auch eine E-Mail schicken.

Unsere E-Mail-Adresse lautet: support@softgold.com

WWW-Seite:

Auch im Internet können Sie uns erreichen. Unter unserer WWW- und FTP-Adresse finden Sie rund um die Uhr aktuelle Informationen zu unseren Produkten, Screenshots, Updates, Patches sowie Demos.

World Wide Web: <http://www.funsoft-online.com/>

FTP: <ftp://ftp.funsoft-online.com/pub/>

Kunden-Hotline

Für Ihre Fragen zum Spielablauf steht Ihnen unsere Hotline zur Verfügung:

Telefon: 0 21 31 - 965 111 (montags, mittwochs, freitags von 15.00 bis 18.00 Uhr).

Technischer Kundendienst

Sollten Sie technische Probleme mit diesem Produkt haben (Installation, Sound oder ähnliches), wenden Sie sich bitte an unseren technischen Kundendienst.

Telefon: 0 21 31 - 965 110 (montags bis freitags 9.00 bis 17.00 Uhr).

Bestellservice

Sie interessieren sich für weitere Spiele aus unserer Produktpalette?

Rufen Sie unsere Spiele-Infoline an unter der Telefonnummer 0 21 31 - 965 112,

oder bestellen Sie direkt bei unserem Bestellservice:

montags bis freitags von 9.00 bis 17.00 Uhr unter der Telefonnummer 0 21 31 - 965 113.