



Jaleco™ and TUFF E NUFF™ FIGHTING SPIRIT™
are trademarks of Jaleco Ltd.
ALL RIGHTS RESERVED.
© 1993 Jaleco Ltd.

Jaleco Ltd.
2-19-7 Yohga
Setagaya-ku
Tokyo 158
Japan



B.P. 2
56200 LA GACILLY
FRANCE

SOS Ludi : 16 (1) 48 70 29 45
3615 Ludigames

Printed in Japan
Imprimé au Japon

SNSP-TE-FAH



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec votre Super Nintendo Entertainment System.

Dit zegel waarborgt u, dat dit produkt door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Super Nintendo Entertainment System.

LICENSED BY



Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

Table des Matières:

Introduction	2
But du Jeu	3
Démarrage	5
Ecran des options	5
Choix des modes de jeu	8
Fonctions de la manette	14
Mouvements spéciaux	15
Ecrans du jeu	22
Les champions	23
Les ennemis	26
Trucs et astuces	29
Entretien de votre cartouche Jaleco	31

Avertissement: Lisez attentivement les instructions et informations de ce manuel avant d'utiliser votre cartouche ou votre console Nintendo®.



Introduction.....

Entrez, et dépêchez-vous... vous arrivez juste à temps pour assister au plus grand événement du 22ème siècle! Au cas où vous vous le demanderiez, ceci est le Colosseum, ou plutôt ce qu'il en reste. C'est l'un des rares bâtiments qui tenaient encore debout après la Grande Guerre de 2151, au cours de laquelle les seigneurs de guerre des quatre états s'affrontèrent dans une lutte sans merci, réduisant des cités entières en poussière. Une fois la poussière retombée, un seigneur de guerre s'éleva et prit le contrôle du peuple avec ses pouvoirs maléfiques. Il s'appelait Jade, le Roi du Combat.

Tout ce qui concerne ce fameux Roi du Combat est entouré de mystère. Nul ne sait qui il est, d'où il vient... on sait seulement qu'il règne sur le pays d'une poigne de fer. Son quartier général est situé dans une salle secrète, tout en haut de la grande Tour, qui est gardée par six autres ennemis, qui sont eux aussi de redoutables combattants. Le peuple vit dans la crainte et le désespoir, et ne peut pas se défendre. Personne, apparemment, n'est assez puissant pour vaincre le Roi du Combat et ses alliés. Nombreux sont ceux qui ont pénétré dans la tour, mais aucun n'en est jamais ressorti pour raconter ce qu'il avait vu...

Mais de l'aide arrive enfin! Quatre champions courageux ont voyagé longtemps pour venir jusqu'ici. Il sont tous de puissants guerriers, et ils possèdent la force et la détermination nécessaires pour mettre fin à la terreur et ramener la paix dans le pays. Il n'y a qu'un léger



problème... la Tour ne s'ouvrira qu'à un seul champion. Ils ont donc décidé de livrer une série de combats pour déterminer lequel d'entre eux est le plus fort. Le vainqueur aura l'honneur (si on peut dire) d'affronter le Roi du Combat.

Asseyez-vous... les quatre champions entrent dans l'arène, et le premier combat va bientôt commencer! Vous êtes bien sûr le bienvenu si vous désirez participer au concours... si vous pensez pouvoir vaincre vos adversaires, puis détruire le Roi du Combat et ses gardes impitoyables. Qu'en pensez-vous... êtes-vous assez costaud?

But du Jeu.....

Vous cherchez de nouveaux frissons? Alors vous avez choisi le bon jeu. Fighting Spirit de Jaleco vous permet d'affronter dans une compétition acharnée toute une panoplie d'adversaires bizarres - et mortels. Le tout avec des graphismes splendides, des musiques et des effets sonores (normal), et une multitude de coups incroyables comme le coup de poing "Tonnerre Bleu", le "Coup du Papillon", le "Double Coup de Massue" et le "Tacle Foudroyant".

Pour commencer, choisissez l'un des quatre champions: Syoh, Zazi, Kotono ou Vortz. Chacun d'entre eux est bien entraîné à des techniques mortelles de combat et ils utilisent plus de 20 coups différents (coups de poing, prises, sauts, et autres mouvements spéciaux). Vous vous battrez ensuite contre vos trois rivaux avant de pénétrer



dans la Tour et là, vous affronterez les véritables ennemis, sept au total, aux personnalités et aux techniques de combat différentes : Beans, Dolf, Rei, Gaget, Sirou, K's et bien sûr le Roi du combat en personne.



Fighting Spirit comporte trois modes de jeux: "Story", Joueur 1 contre Joueur 2 ou 1 Joueur contre l'ordinateur. En mode "Story", vous choisissez un champion. Vous livrez trois combats en deux rounds gagnants contre les trois niveaux dans un premier temps, avant d'affronter successivement les gardiens de la Tour pour vous retrouver finalement en face du plus impitoyable adversaire, le Roi du Combat, en sommet de la Tour. Si vous gagnez un combat, vous obtiendrez le mot de passe pour le niveau suivant. Lorsque vous avez obtenu un mot de passe, vous pourrez reprendre le jeu au même endroit à tout moment. Si vous perdez le combat, vous pourrez recommencer au début du niveau courant. En mode 1 Joueur contre ordinateur, vous livrez un seul combat contre un ennemi de votre choix. En mode 2 joueurs, les deux adversaires s'affrontent au cours d'un seul combat.

Chaque match est chronométré et dure 99 secondes. L'écran d'options vous permet de désactiver, si vous le souhaitez, cette limite de temps. Vous pouvez également



choisir un des trois niveaux de difficulté, et modifier les quatre boutons de contrôle (A, B, X et Y) qui correspondent aux différents coups et mouvements. Une option de ralenti vous permet également de revoir les moments triomphaux (ou humiliants) à la fin de chaque match. Voilà, vous savez à peu près tout... vous êtes dans une compétition difficile. Etes-vous assez fort pour affronter le Roi du Combat et son groupe de disciples? Seul l'avenir nous le dira...

Démarrage.....

1. Insérez la cartouche Fighting Spirit dans votre console Super NES™ et allumez-la. Après quelques instants, le texte de l'histoire commence à défiler sur l'écran. Appuyez sur le bouton Start pour passer à l'écran titre.
2. Les deux options de l'écran titre sont START (Début du jeu) et OPTION. Utilisez la croix de direction pour choisir une des options, puis appuyez sur le bouton START. Si vous ne choisissez pas d'option, vous pourrez voir quelques courtes séquences de démonstration. Appuyez sur le bouton START pour revenir à l'écran titre.

Ecran des Options.....

Pour appeler l'écran des options, choisissez OPTION sur l'écran titre et appuyez sur le bouton START. Appuyez à nouveau sur START pour revenir à l'écran titre. L'écran des options contient trois options. Appuyez sur les



touches haut et bas de la croix de direction pour sélectionner une option.

Game Level (Niveau de difficulté)

Choisissez le niveau de difficulté avec les touches droite et gauche de la croix de direction. Les options disponibles sont EASY (Facile), NORMAL et HARD (difficile). Le jeu est par défaut en mode NORMAL.

Time Limit (Limite de temps)

Vous pouvez activer ou désactiver le chronométrage avec les touches droite et gauche de la croix de direction. Le chronométrage est activé par défaut au lancement du jeu. La limite de temps est fixée à 99 secondes.

Key Config (Configuration des touches)

Vous pouvez choisir les boutons qui correspondront à chaque mouvement de base pour les joueurs 1 et 2. La configuration par défaut est:

Coup de poing puissant	X
Coup de poing	Y
Coup de pied puissant	A
Coup de pied	B



Appuyez sur les touches Haut et Bas de la croix de direction pour choisir le coup, puis sur le bouton que vous utiliserez pour ce coup. Vous ne pouvez utiliser que les boutons X, Y A et B.

Modification des options au cours du jeu

Vous pouvez appeler un écran d'options durant le jeu, après avoir sélectionné un personnage et un adversaire, mais uniquement avant le début du combat. Les options disponibles varient selon le mode de jeu sélectionné.

Mode "Story"

Appuyez sur le bouton SELECT sur l'écran des ennemis pour appeler l'écran des options. Vous ne pouvez modifier que la configuration des boutons.

Joueur contre ordinateur ou jeu à 2 joueurs

Appuyez simultanément sur les boutons START et SELECT sur l'écran d'introduction du niveau pour appeler l'écran des options. Vous pouvez modifier la configuration des boutons ainsi que le niveau des mouvements techniques mortels (Attaques spéciales). Pour modifier le niveau de ces mouvements, appuyez sur les touches gauche ou droite de la croix de direction, et choisissez un niveau (de 1 à 4). Plus le niveau est élevé, plus ces mouvements seront efficaces. Le niveau de ces techniques spéciales augmente automatiquement à la fin de certains niveaux du jeu.



Choix du Mode de Jeu

Choisissez l'option START sur l'écran titre, et appuyez sur le bouton START pour appeler l'écran des options. Fighting Spirit comporte trois modes de jeu: STORY, VS CPU (Joueur contre ordinateur) et 1P VS 2P (2 joueurs). Appuyez sur les touches gauche et droite de la croix de direction pour placer le mode de jeu sélectionné au centre de l'écran, puis appuyez sur le bouton START.



Mode "Story"

Si vous sélectionnez ce mode de jeu, deux options sont affichées:

START (Début du jeu) et PASSWORD (Mot de passe)

Appuyez sur les touches haut et bas de la croix de direction pour choisir une option, puis sur le bouton START. Pour commencer au début du jeu, choisissez l'option START. Si vous avez déjà progressé jusqu'à un certain niveau, choisissez l'option PASSWORD pour entrer le mot de passe et reprendre le jeu au même niveau. Consultez le paragraphe consacré aux mots de passe pour de plus amples informations.

En mode STORY, vous choisissez un des quatre champions, puis vous affrontez les autres à tour de rôle dans un combat, pour déterminer lequel de vous est le plus fort. Si vous gagnez les trois combats, vous pourrez entrer dans la Tour du Roi du Combat et affronter six autres ennemis mortels (un seul à la fois, bien sûr!). Le dernier niveau est le combat le plus difficile du jeu: vous affronterez le Roi du Combat en personne!

Si vous gagnez un combat, vous obtiendrez un mot de passe secret qui vous permettra d'entrer dans le niveau suivant. Si vous perdez, le mot de passe du niveau courant sera affiché. Après avoir perdu un combat, vous pouvez ou non continuer. Choisissez l'option YES pour recommencer au début du niveau (avec le même personnage). Choisissez l'option NO pour revenir à l'écran titre. Appuyez sur les boutons droite et gauche de la croix de direction pour choisir une option, puis sur le bouton START.

Joueur contre ordinateur (VS CPU)

Dans ce mode, vous jouez contre l'ordinateur. Choisissez un des quatre champions, puis un des ennemis à combattre. Le match en trois reprises se déroule au niveau correspondant à l'ennemi choisi. Le premier des deux adversaires qui gagne





deux reprises gagne le match. A la fin de chaque combat, vous pouvez refaire le même combat. Choisissez l'option YES pour commencer un nouveau combat, ou l'option NO pour revenir à l'écran titre. Appuyez sur les touches droite et gauche de la croix de direction pour choisir une option, puis sur le bouton START.

Mode 2 joueurs

Dans ce mode, vous affrontez un autre joueur. Le joueur 1 choisit l'un des quatre champions, et le joueur 2 un des trois restants. Une fois que les deux joueurs ont choisi leur champion, l'écran de SELECTION DU NIVEAU est affiché. Vous pouvez choisir un des 11 niveaux pour définir l'endroit où aura lieu le combat. Appuyez sur les touches droite et gauche de la croix de direction (sur les deux manettes) pour choisir l'endroit du match, puis sur le bouton START pour commencer le combat.

Comme dans le mode 1 joueur contre ordinateur, vous disputez un match en trois reprises. Le premier joueur qui gagne deux reprises gagne le match. A la fin du match, le perdant a la possibilité de retenter sa chance. Choisissez l'option YES pour commencer un nouveau combat, ou l'option NO pour revenir à l'écran titre. Appuyez sur les touches droite et gauche de la croix de direction pour choisir une option, puis sur le bouton START.

Choix du joueur

L'écran de sélection des joueurs est affiché une fois que vous avez choisi le mode de jeu. Vous choisissez alors un des quatre champions. Le nom du premier, SYOH, est affiché au bas de l'écran. Appuyez sur les boutons droite et gauche de la croix de direction pour



voir les autres noms des personnages. Appuyez sur le bouton START lorsque le nom du personnage choisi est affiché. En mode STORY, l'ordinateur choisit votre adversaire pour le niveau correspondant et son nom, son âge, sa nationalité et ses spécialités sont affichés.

En mode 2 joueurs, le combat commence une fois que les deux joueurs ont choisi leur champion. En mode 1 joueur contre ordinateur, vous choisissez votre adversaire et votre personnage. Après avoir choisi votre personnage, le nom et le portrait du premier ennemi (BEANS) sont affichés. Appuyez sur les touches droite et gauche de la croix de direction pour voir les autres adversaires. Appuyez sur le bouton START lorsque le nom de l'adversaire que vous voulez affronter est affiché sur l'écran.



Ralenti

Une option de ralenti (Instant Replay) vous permet de revoir à la fin de chaque match les moments décisifs du combat (Bien sûr, si vous perdez, vous n'aurez peut-être pas envie de revoir ces instants pénibles...) Les contrôles de ralenti sont affichés automatiquement en haut de l'écran à la fin de la dernière reprise d'un combat.



Appuyez sur les boutons droite et gauche de la croix de direction pour faire défiler le film vers l'avant ou vers l'arrière. Appuyez sur le bouton A, B, X ou Y pour avancer ou reculer image par image. Appuyez sur le bouton START pour sortir de l'écran de ralenti. En mode STORY et 1 joueur contre ordinateur, vous pouvez revoir les meilleurs moments du combat quelle que soit l'issue de celui-ci. En mode 2 joueurs, seul le vainqueur dispose de l'option de ralenti.

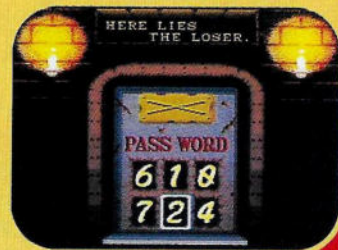
Mot de passe (Password)

Si vous êtes plus fort que votre adversaire et que vous gagnez un combat en mode STORY, le mot de passe du niveau suivant sera affiché. Chaque mot de passe est composé de 6 chiffres. Notez bien ce mot de passe, et

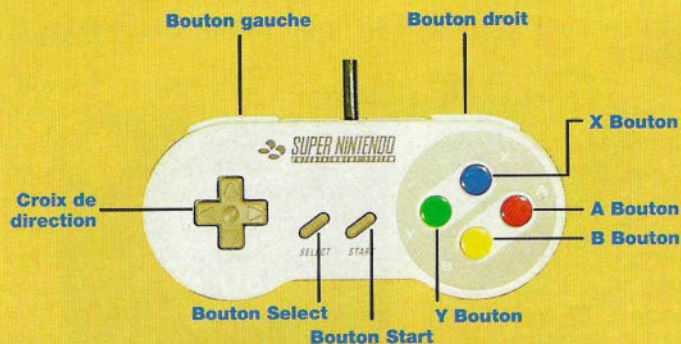


appuyez sur le bouton START pour passer au niveau suivant.

Lorsque vous avez obtenu le mot de passe pour le niveau supérieur, vous pouvez reprendre le jeu à tout moment au même niveau. Après avoir sélectionné le mode STORY, les options START et PASSWORD sont affichées sur l'écran. Appuyez sur les boutons haut et bas de la croix de direction pour choisir l'option PASSWORD, puis appuyez sur le bouton START pour appeler l'écran des mots de passe.



Appuyez sur les touches haut, bas, droite et gauche de la croix de direction pour choisir le chiffre à modifier, puis sur les boutons Gauche (Left), X ou A pour augmenter ou diminuer le chiffre. Lorsque le mot de passe est complet, appuyez sur le bouton START. Si vous vous êtes trompé de mot de passe, un message sera affiché.



Fonctions de la manette pendant le jeu.....

Contrôles de base

Croix de direction:

Haut	Saut	Droite	Déplacement à droite
Bas	S'accroupir	Haut/Gauche	Saut arrière
Gauche	Déplacement à gauche	Haut/Droite	Saut avant

Votre adversaire vous fait face en permanence. S'il se déplace vers l'un des côtés de l'écran, votre personnage se tournera automatiquement vers lui. Si vous appuyez sur la croix de direction dans le sens opposé à votre ennemi, votre personnage reculera tout en lui faisant face.



- Bouton ACoup de pied puissant
- Bouton BCoup de pied
- Bouton XCoup de poing puissant
- Bouton YCoup de poing
- Bouton STARTPause

Mouvement spécial.....

Chacun des quatre personnages dispose de 20 (ou plus) mouvements spéciaux, y compris certaines techniques mortelles. Entraînez-vous à bien effectuer ces mouvements jusqu'à ce que vous puissiez terrasser votre adversaire en 20 secondes, ou moins! Les techniques spéciales sont classées selon quatre niveaux. Ce niveau augmente lorsque vous avez battu trois ennemis (lorsque vous avez vaincu les trois champions, puis Rei, et après avoir terrassé K's). Dès que vous montez de niveau, les mouvements et techniques spéciales sont beaucoup plus efficaces.

REMARQUE: Pour certains mouvements, vous devrez appuyer successivement sur plusieurs touches de la croix de direction. Les séquences de contrôle sont indiquées par des "/". Par exemple, Bas/Droite signifie que vous devez appuyez sur la touche Bas de la croix de direction, puis sur la touche Droite. Si vous voyez le mot (appui), maintenez le bouton appuyé quelques secondes avant d'appuyer sur le suivant pour effectuer le mouvement spécial.



Syoh et Zazi

Comme Syoh et Zazi ont été entraînés dans l'art militaire du Yamite (La Main Noire), leurs techniques spéciales sont similaires.

Sans la croix de direction

Bouton A	Coup de pied haut
Bouton B	Coup de pied de côté
Bouton X	Punch aérien
Bouton Y	Coup de poing haut

Bas, Bas/Gauche ou Bas/Droite

Bouton A	Coup de talon haut "glissé"
Bouton B	Petit coup de pied
Bouton X	Coup aérien
Bouton Y	Coup de poing bas

Haut

Bouton A	Grand coup de pied sauté avant
Bouton B	Coup de pied sauté avant
Bouton X	Gros coup de poing à la tête
Bouton Y	Coup de poing à la tête

Haut/Droite ou Haut/Gauche

Bouton A	Coup de pied sauté de côté
Bouton B	Coup de genou sauté
Bouton X	Coup de paume bas

Techniques spéciales

Droite ou Gauche (près de l'ennemi) + **Bouton X**:



Prise latérale

Saut + **Bouton A**:

Plongeon mortel (lorsque le joueur est en l'air près de son adversaire, appuyez sur le **bouton A**).

Techniques mortelles:

Tonnerre Bleu	Bas/Droit + Bouton X ou Y*
Coup de poing	Bouton X ou Y
Lame du Dragon	Droite (appui)/Bas Gauche + Bouton X* (rend le joueur invincible)
Break foudroyant	Gauche/Bas Droite + Bouton Y*

* **REMARQUE**: Les contrôles changent selon la position du joueur, à droite ou à gauche de son adversaire.



Kotono.....

Ne sous-estimez pas Kotono... avec ses couteaux mortels, elle peut être très dangereuse! Ses mouvements spéciaux viennent de l'art militaire du Kuki-Ryu.



Sans la croix de direction

Coup de pied extérieur	Bouton A
Coup de genou	Bouton B
Coup de face	Bouton X
Coup de paume haut	Bouton Y

Bas, Bas Gauche ou Bas Droit

Double lance Kuki	Bouton A
Coup de genou	Bouton B
Interception	Bouton X
Coup bas talon et paume	Bouton Y

Haut

Grand coup de pied bas à 45°	Bouton A
Coup de pied bas à 45°	Bouton B
Cercle lunaire Kuki	Bouton X
Coup du papillon	Bouton Y

Haut Droite ou Haut gauche

Hirondelle	Bouton A
≠Double coup de pied volant latéral	Bouton B
Hirondelle mortelle	Bouton X

Techniques spéciales

Coup de pied	Droite ou Gauche (près de l'ennemi) + Bouton A
circulaire	Droite ou Gauche (près de l'ennemi) + Bouton X
Cercle Kuki	

Techniques mortelles

Double lame Kuki	Bas Gauche (appui)/Droite + Bouton X ou Y*
Epée de Brume	Bas/Bas Gauche/gauche + Bouton X ou Y*

* **REMARQUE:** Les contrôles changent selon la position du joueur, à droite ou à gauche de son adversaire.



Vortz

Surnommé "Roi des Bêtes", Vortz assomme ses adversaires avec des prises de lutte dignes d'un grand professionnel... sans oublier certains mouvements qui lui sont bien spécifiques!



Sans la croix de direction

Coup de pied (milieu)	Bouton A
Coup de pied (bas)	Bouton B
Coup de coude	Bouton X
Coup de poing direct	Bouton Y

Bas, Bas Gauche, ou Bas Droit

Coup de pied aérien bas	Bouton A
Coup de pied aérien	Bouton B
Coup de coude haut	Bouton X
Coup de poing accroupi	Bouton Y

Haut

Coup de pied volant latéral	Bouton A
Coup de pied sauté	Bouton B
Grand double coup de massue	Bouton X
Double coup de massue	Bouton Y

Haut Droite ou Haut Gauche

Coup de genou plongeant	Bouton B
Coup de coude plongeant	Bouton X

Techniques spéciales

Sulplex	Gauche ou Droite (près de l'ennemi) + Bouton A
Piétinement	Gauche ou Droite (près de l'ennemi) + Bouton B
Claque puissante	Gauche ou Droite (près de l'ennemi, en l'air ou au sol) + Bouton X
Prise de cou	Gauche ou Droite (près de l'ennemi) + Bouton Y

Techniques mortelles

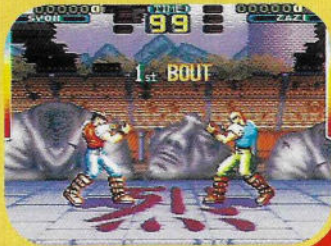
Brise-muscles	Gauche/Bas Gauche/Bas/Bas Droite/Droite + Bouton X*
Tacle Foudroyant	Gauche (appui)/Droite + Bouton A
Haches Grimpantes	Bas/Bas Droite/Droite + Bouton X*

* **REMARQUE:** Les contrôles changent selon la position du joueur, à droite ou à gauche de son adversaire.



Ecrans du jeu.....

L'écran de jeu est identique dans les trois modes. Les informations concernant le joueur 1 sont affichées à gauche de l'écran, celles du joueur 2 à droite. Ces informations comprennent le nom des joueurs et leur score. Une barre de puissance est affichée sous le nom de chaque joueur. Le niveau baisse à chaque fois que le joueur prend un coup. Si la barre de puissance atteint zéro, le joueur est vaincu.



Si l'option de limite de temps est active (voir le paragraphe consacré à l'écran des options), un chronomètre sera affiché en haut de l'écran. Chaque reprise est limitée à 99 secondes. Si les deux joueurs sont encore debouts à la fin de la reprise, le vainqueur est celui à qui il reste le plus de puissance. Si les deux joueurs sont à égalité, la reprise est nulle. Trois témoins sont affichés de chaque côté du chronomètre. Après chaque combat, un des témoins passe au rouge du côté du vainqueur.

Les Champions.....

Quatre champions courageux sont venus de très loin pour défier le Roi du Combat et ses alliés diaboliques... mais lequel d'entre eux est le plus fort pour pouvoir le vaincre? Vous devez choisir un champion, puis vaincre vos trois rivaux dans le Colosseum avant de pouvoir pénétrer dans la Tour du Roi du Combat.

Syoh

Age:	22 ans
Origine:	Japon (Hokkaido)
Arts martiaux:	Tenga Haouryu (La Dent Céleste)

Syoh est un maître de la secte de Yamite (La Main Noire), un des arts martiaux obscurs de l'ancien Japon, uniquement pratiqué en secret. Cette forme de combat comporte une attaque qui change sans arrêt, et sans "katachi" (sans forme). Ses techniques mortelles spéciales comprennent le Tonnerre Bleu, le Coup Foudroyant et la Lame du Dragon.





Zazi

Age: 22 ans
 Origine: U.S.A. (Texas)
 Arts martiaux: Chisou Haouryu (La Griffre Terrestre)

Zazi est un maître de Chisou Haouryu, une autre secte de la Main Noire. Comme Syoh, c'est un lutteur puissant qui connaît plusieurs techniques mortelles: le Tonnerre Bleu, le Coup Foudroyant et la Lame du Dragon. Zazi et Syoh sont rivaux depuis de nombreuses années, et ils ont encore un compte à régler...



Kotono

Age: 19 ans
 Origine: Japon (Kyoto)
 Arts Martiaux: Kuki Shindenryu Ninjutsu (Les Neuf Diables)

Kotono est la seule femme du groupe. Elle n'a pas l'air très forte, mais ne vous y fiez pas... cette fille peut affronter les meilleurs d'entre nous. Elle est venue à la Tour pour venger son père, assassiné par le Roi du

Combat. Kotono connaît l'art du Kuki-Ryu et elle excelle en kenjutsu (combat à l'épée). Ses techniques mortelles comprennent l'Épée de Brume, le Coup de Pied Mortel et le Double lancer de poignards Kuki.



Vortz

Age: 31 ans
 Origine: Hollande
 Arts Martiaux: Lutteur professionnel

Vortz est un lutteur professionnel surnommé "Shishio" (Le Roi des Bêtes). Il est baraqué... il est costaud... et il n'aime pas perdre. Vortz terrasse ses adversaires avec ses prises de lutteur professionnel, des coups de pied et des coups de poing. Ses techniques mortelles comprennent le Tacle Foudroyant, les Haches Grimpantes et le Brise-Muscles.





Les ennemis

Sept ennemis différents vous attendent dans la Tour, le Roi du Combat étant tout en haut. Nous avons pensé que vous aimeriez savoir à qui vous aurez affaire, nous avons donc fouiné dans les coulisses...

Beans

Age: 25 ans
 Origine: U.S.A. (Bronx)
 Spécialité: Combat de rue
 Niveau: Porte de la Tour

Beans est un champion du combat de rue, avec des mouvements rapides et une technique de frappe puissante. Vous vous rendrez d'ailleurs très vite compte que ce type est complètement cinglé! Il court partout comme un forcené, et quelquefois il ne se défend même pas! Ses techniques mortelles comprennent le Drop, le Saut Avant et l'Articulation Folle.

Dolf

Age: 34 ans
 Origine: Lybie
 Spécialité: Assassin
 Niveau: Silo ICBM

Dolf dirigeait un commando spécial de mercenaires avant de trahir son unité et de désertir. Il utilise ses techniques de guérilla pour détruire ses ennemis. Il est armé d'un couteau et d'un puissant bazooka qui nettoie tout sur son passage... vous voyez ce que je veux dire?



Rei

Age: Inconnu
 Origine: Japon
 Spécialité: Kokkenpo
 Niveau: Etage en bois

Rei est un sorcier qui contrôle les esprits avec les anciens pouvoirs du Japon, notamment celui de l'Empereur des Flammes et du Dragon d'Eau. On ne sait pas grand chose au sujet de cet étrange guerrier. Ses techniques spéciales comprennent le Coup de Pied Mortel, le Coup de Tonnerre, le Coup du Serpent et l'Attaque du Dragon d'Eau.



Gajet

Age: 28 ans
 Origine: Inconnue
 Spécialité: Lutteur professionnel
 Niveau: Observatoire en ruines

Gajet menait une brillante carrière de lutteur professionnel jusqu'à ce qu'il soit interdit sur le ring pour cause de brutalité. Il a rejoint les forces du Roi du Combat, qui en fait un des gardiens de la Tour. Gajet est un adversaire farouche avec des techniques mortelles comme le Frankensteiner et les Haches du Démon.



Sirou

Age: Inconnu
 Origine: Japon
 Spécialité: Kumogakure - Ryu Ninjutsu
 Niveau: Salle des Ninjas

Sirou est un guerrier ninja à qui le Roi du Combat a donné des pouvoirs et des capacités surhumaines en récompense de sa loyauté. Ses mouvements étranges comprennent un saut au mur et une marche au plafond. Sirou utilise son épée mortelle en faisant appel à deux techniques spéciales: le Tranchant Mortel et la Tornade.

K's

Age: 29 ans
 Origine: Allemagne
 Spécialité: Armes bioniques
 Niveau: Usine

K's est le plus fort de tous les gardes qui défendent la Tour (après le Roi du Combat). Il garde l'usine d'armement et sera prêt à tout pour éliminer le moindre intrus comme vous! Ses armes bioniques lui permettent d'employer des techniques mortelles comme le Corridor Fatal et l'Entaille Profonde.



Le Roi du Combat

Age: Inconnu
 Origine: Inconnue
 Spécialité: Toudoun Haouryu
 Niveau: Toit

Le Roi du Combat est un être mystérieux qui règne sur l'empire, calfeutré dans une pièce secrète tout en haut de sa tour. C'est le plus puissant de tous vos ennemis, et il est protégé par une armure impénétrable faite de bronze. Vous devez détruire ce tyran avant qu'il ne détruise le monde! Ses techniques mortelles comprennent le Cogneur de Haches et le Chasseur Vertical. Préparez-vous pour le combat de votre vie!



Trucs et Astuces

1. Apprenez à vous protéger. Deux positions défensives sont disponibles pour les quatre champions, une position de garde debout, et une autre accroupie. Ces positions permettent de réduire le nombre de coups reçus, même si vous êtes encore vulnérables à certaines attaques.



2. Cherchez les points faibles. Chaque ennemi, lorsqu'il attaque (et particulièrement avec les techniques mortelles), laisse une partie de son corps sans défense. Attendez une ouverture, puis esquivez l'attaque et portez un coup décisif!
3. Apprenez à contre-attaquer. Regardez bien comment les ennemis s'approchent, puis lancez votre contre-attaque avant qu'ils ne puissent frapper. Cette technique est particulièrement efficace pour les attaques aériennes.
4. Combinez les attaques. Utilisez des combinaisons d'attaque pour désorienter l'ennemi. S'il ne peut pas réagir assez vite, vous prendrez l'avantage. Essayez une série de petites attaques suivies d'une attaque plus puissante.
5. Apprenez à maîtriser les techniques mortelles. Chaque champion dispose de plusieurs techniques professionnelles. Apprenez à maîtriser ces mouvements puissants pour améliorer votre technique de combat. N'oubliez pas qu'un bon timing est indispensable!
6. Examinez les séquences de mouvement. Chaque ennemi a une manière unique de se déplacer et d'attaquer. Etudiez attentivement ses mouvements et expérimentez pour trouver les parades les plus efficaces.



Entretien de votre cartouche *Jaleco*

- Cette cartouche Jaleco est un appareil de haute précision contenant des circuits électroniques complexes. Evitez de lui faire subir des chocs ou des écarts de température trop brusques. N'essayez jamais d'ouvrir ou de démonter votre cartouche.
- Ne touchez pas aux connecteurs, et évitez tout contact avec un liquide. Vous risqueriez d'endommager les circuits internes de la cartouche.
- Vérifiez que votre console Super NES™ est bien ETEINTE avant d'insérer la cartouche ou de la retirer de la console Super NES™.



Pour la France uniquement. **GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**

Guillemot International Software garantit à l'acheteur premier utilisateur, que votre cartouche ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, Guillemot International Software soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur Nintendo ou expédiez-là en recommandé et port payé accompagné d'un double de votre facture d'achat à:

Guillemot International Software
B.P. 2-56200 LA GACILLY

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

Si vous êtes bloqué dans le jeu, adressez-vous au SOS Ludi en téléphonant au 48.70.29.45. ou composez le 36.15 LUDIGAMES sur votre minitel. A bientôt.



Inhoudsopgave

INTRODUKTIE.....	34
DOEL VAN HET SPEL.....	35
VAN START GAAN	37
HET OPTION MODE SCHERM	37
EEN SPELMODUS KIEZEN	40
BESTURINGSFUNKTIES TIJDENS HET SPEL..	46
SPECIALE BEWEGINGEN	47
AFFICHAGE OP HET SCHERM	54
DE KAMPIOENEN	55
DE VIJANDEN	58
TIPS	61
HET ONDERHOUD	63

WAARSCHUWING : LEES DE BIJGESLOTEN
CONSUMENTENINFORMATIE EN HANDLEIDING
ALVORENS JE NINTENDO HARDWARE SYSTEEM OF
GAME PAK TE GEBRUIKEN.



Introductie

Kom binnen en haast je... Je bent net op tijd voor het grootste evenement van de 22e eeuw. Dit is het Colosseum, of liever gezegd, hetgeen er van over is. Het is een van de weinige gebouwen dat nog overeind staat na de Grote Oorlog van 2151, toen de leiders der vier staten de wapenen tegen elkaar opnamen in een heftige machtsstrijd. Hele steden werden in puin gelegd. Toen het stof neergedaald was, kwam er een leider naar voren om met behulp van zijn kwade krachten de macht over het volk uit te oefenen. Zijn naam is Jade, de Fighting King.

Het bestaan van de Fighting King wordt omhuld door geheimzinnigheid. Niemand weet wie hij is, of waar hij vandaan komt... Men weet alleen dat hij met ijzeren vuist over het land regeert. Zijn hoofdkwartier bevindt zich in een geheime kamer in de top van de grote Toren. Deze wordt door zes andere vijanden, die dodelijke vechtkunsten beheersen, bewaakt. Het volk leeft in angst en is hopeloos. Het is niet in staat zichzelf te verdedigen. Het lijkt alsof niemand sterk genoeg is om de Fighting King en z'n bondgenoten te verslaan. Velen zijn de Toren al binnengegaan, maar niemand is teruggekomen om het na te kunnen vertellen.

Eindelijk is er nu hulp onderweg. Vier dappere kampioenen zijn vanuit verre landen hier naartoe gereisd. Ieder van hen is een machtige krijger met de kracht en de overtuiging deze terreur te stoppen en de rust in het land te herstellen. Er is echter een klein probleempje... er kan



slechts één krijger tegelijk de Toren betreden. Onze kampioenen hebben besloten een aantal wedstrijden te houden om te zien wie het sterkst is. De winnaar zal de eer hebben (als je het zo kunt noemen !) de Fighting King uit te dagen.

Dus ga er maar even voor zitten. De vier kampioenen betreden de arena en de eerste wedstrijd gaat beginnen. Natuurlijk kun je zelf aan de wedstrijd meedoen als je dat wilt. Als je denkt je tegenstanders te kunnen verslaan, vernietig dan de Fighting King en zijn genadeloze bewakers. Wat zeg je ervan... ben je sterk genoeg?

Doel Van Het Spel

Ben je op zoek naar nieuwe uitdagingen? Dan ben je beslist op de juiste plaats terechtgekomen. Fighting Spirit van Jaleco daagt je uit tot het uiterste te gaan in een competitie vol vreemde, moordlustige tegenstanders. Je geniet van geweldige grafische beelden, muziek en geluidseffekten (vanzelfsprekend) en bovendien ontelbare verschrikkelijke vechttechnieken zoals de Flitsende Vuist Slag, de Vlinder Mes Steek, de Dubbele Voorhamer en de Flitsende Tackle.

Om te beginnen kies je een van de vier kampioenen: Syoh, Zazi, Kotono of Vortz. Allen zijn ze geoefend in enkele dodelijke vechttechnieken en gebruiken ze meer dan 20 verschillende trappen, stoten worpen en andere speciale bewegingen. Er zijn zeven vijanden, elk met z'n eigen persoonlijkheid en vechtstijl : Beans, Dolf, Rei,



Gaget, Sirou, K's et natuurlijk de Fighting King zelf. Je vecht ook tegen de andere drie kampioenen alvorens je echte vijanden, tien in totaal, te benaderen.

Fighting Spirit bevat drie spelmodi : Story, 1P vs 2P en 1P vs CPU. In de Story modus kies je een personage en vecht je vervolgens tegen elke tegenstander in 10 afzonderlijke beste-uit-drie wedstrijden. Als je een wedstrijd wint krijg je een toegangscode om verder te gaan naar het volgende niveau. Als je een toegangscode gekregen hebt, kun je het spel verlaten en later naar hetzelfde niveau terugkeren om verder te spelen. Als je verliest, kun je vanaf het begin van dit niveau opnieuw starten. In de 1P vs CPU modus vecht je één wedstrijd tegen de vijand van je keuze. In de 1P vs 2P modus, vecht je één wedstrijd tegen een andere speler.

Elke wedstrijd duurt 99 seconden en wordt getimed. Een optiescherm maakt het mogelijk de tijdslimiet optie aan of uit te zetten. Je kunt hier ook een van de drie moeilijkheidsgraden kiezen en de functies van de vier controle knoppen (A, B, X en Y) veranderen. De herhalingsfunctie laat je de laatste overwinning (of nederlaag) aan het eind van elke wedstrijd opnieuw zien.



Zo, dat is alles wat je moet weten... Er staat je een nogal harde competitie te wachten. Ben je sterk genoeg om de Fighting King en zijn troep vijandelijke volgelingen te lijf te gaan? De tijd zal het ons leren.

Van Start Gaan

1. Stop het Fighting Spirit Game Pak in de SuperNES en zet deze aan. Na enkele seconden verschijnt de verhaalttekst op het scherm. Druk op START om het titelscherm te laten verschijnen.
2. De keuzemogelijkheden van het titelscherm zijn START en OPTION. Gebruik het bedieningspaneel om een van deze opties op te laten lichten. Druk vervolgens op START. Als je geen optie kiest, zullen er enkele demonstratiebeelden verschijnen. Druk op START om terug te keren naar het titelscherm.

Het Option Mode Scherm

Laat het woord OPTION op het titelscherm oplichten om het OPTION MODE scherm te laten verschijnen en druk op START. Druk opnieuw op START om terug te keren naar het titelscherm. Het OPTION MODE scherm bevat drie opties. Druk op de OP of NEER pijl van het bedieningspaneel om een optie te laten oplichten.



Spelniveau

Kies de moeilijkheidsgraad door op de **Links** of **Rechts** pijl van het bedieningspaneel te drukken. De standaardoptie is NORMAL.



Tijdslimiet

Zet de tijdslimiet aan (ON) of uit (OFF) door op de **Links** of **Rechts** pijl van het bedieningspaneel te drukken. De standaardoptie is "aan". Hierdoor wordt de 99 seconden-tijdslimiet voor elk gevecht geactiveerd.

Toetskeuze

Bepaal welke knoppen de basisaanvallen zullen beheersen voor speler 1 en speler 2. De standaardconfiguratie is:

Harde Stoot	X
Stoot	Y
Harde Schop	A
Schop	B



Druk op de Op of Neer pijl van het bedieningspaneel om een aanvalsbeweging te laten oplichten. Druk vervolgens op de knop die je wilt gebruiken om deze beweging uit te voeren. Je kunt alleen de knoppen **X**, **Y**, **A** en **B** gebruiken.

Opties Veranderen Tijdens het Spel

Je kunt tijdens het spel, na het kiezen van een personage en een tegenstander en voor het gevecht begint, het OPTION MODE scherm laten verschijnen. De beschikbare opties variëren al naar gelang de gekozen spelmodus.

Story Mode

Druk op de SELECT knop van het scherm Enemy Introduction, om het OPTION MODE scherm te laten verschijnen. Je kunt alleen de configuratie van de funktieknoppen veranderen.

1P vs CPU MODE of 1P vs 2P MODE

Druk tegelijkertijd op de START en SELECT knop van het scherm Stage Introduction, om het OPTION MODE scherm te laten verschijnen. Je kunt de configuratie van de funktieknoppen en het niveau van de dodelijke technieken (de Special Attacks) veranderen. Om het niveau te veranderen druk je op de **Links** of **Rechts** pijl van het bedieningspaneel en kies je uit de niveaus 1 tot 4. Hoe hoger het niveau, desto krachtiger zijn de



dodelijke technieken. Dodelijke technieken worden al naar gelang het spelstadium automatisch gevaarlijker.

Een Spelmodus Kiezen

Laat het woord **START** oplichten op het titelscherm en druk op **START** om het scherm Mode Selection te laten verschijnen. Je kunt Fighting Spirit spelen in de volgende modi : **STORY**, **1P vs CPU** en **1P vs 2P**. Druk op de **Links** of **Rechts** pijl op het bedieningspaneel totdat de spelmodus die je wilt kiezen zich onderaan het scherm bevindt. Vervolgens druk je op **START**.



Story Modus

Als je de Story modus kiest, verschijnen er twee opties :

START en **PASSWORD**

Druk op de **Op** of **Neer** pijl van het bedieningspaneel om een optie te laten oplichten. Druk vervolgens op **START**. Kies **START** om aan het begin van het verhaal te starten. Als je al een hoger niveau bereikt hebt en de toegangscode kent, kun je **PASSWORD** kiezen om de



toegangscode in te voeren en op dat niveau te starten. Zie "Toegangscode" voor meer informatie.

In de Story modus kies je een van de vier kampioenen, vervolgens daag je de andere drie uit tot een wedstrijd (om te bepalen wie de sterkste is). Als je de andere drie verslaat, ga je de Tower van de Fighting King binnen om het op te nemen tegen zes verschrikkelijke vijanden. (één tegelijk natuurlijk). En vervolgens ben je klaar voor de laatste uitdaging! Het gevecht tegen de Fighting King in eigen persoon.

Als je een wedstrijd wint, krijg je een geheime toegangscode die de deur die toegang geeft tot het volgende niveau opent. Als je verslagen wordt verschijnt de toegangscode voor het huidige niveau. Als je een wedstrijd verliest, wordt je gevraagd of je door wilt gaan. Kies **Yes** om opnieuw aan het begin van het niveau te starten (met hetzelfde personage). Kies **No** om terug te keren naar het titelscherm. Druk op de **Links** of **Rechts** pijl van het bedieningspaneel om de optie die je wilt kiezen op te laten lichten. Druk vervolgens op **START**.

1P vs CPU modus

In de CPU modus speel je tegen de computer. Kies één van de vier kampioenen en vervolgens een vijand om tegen te





vechten. Je vecht een wedstrijd van drie ronden op het niveau van de gekozen vijand. De eerste vechter die twee ronden wint, wint de wedstrijd. Aan het einde van de wedstrijd wordt je gevraagd of je het opnieuw wilt proberen. Kies Yes om een nieuwe wedstrijd te beginnen of No om terug te keren naar het titelscherm. Druk op de **Links** of **Rechts** pijl op het bedieningspaneel om de optie die je wilt kiezen, op te laten lichten en druk vervolgens op START.

1P vs 2P modus

In de 1P vs 2P modus vechten jij en een andere speler tegen elkaar. Speler 1 kiest een van de vier kampioenen, Speler 2 kiest een van de overige drie kampioenen. Nadat de beide spelers hun keuze hebben gemaakt, verschijnt het scherm SELECT STAGE. Je kunt elk van de 11 stadia kiezen als strijdtoneel voor het gevecht. Druk op de **Links** of **Rechts** pijl van het bedieningspaneel om van lokatie te veranderen. Druk vervolgens op START om te beginnen.

Net als in de 1P vs CPU modus, vecht je een drie ronden tellende wedstrijd. De eerste speler die twee ronden wint, wint de wedstrijd. Aan het eind van de wedstrijd wordt aan de verliezer gevraagd of hij het nog eens wil proberen. Kies YES om een nieuwe wedstrijd te beginnen of NO om naar het titelscherm terug te keren. Druk op de **Links** of **Rechts** pijl van het bedieningspaneel om de optie van je keuze op te laten lichten. Druk vervolgens op START.



Een Speler Kiezen

Het scherm SELECT PLAYER verschijnt nadat je een spelmodus hebt gekozen. Kies één van de vier kampioenen als jouw personage. De naam van het eerste personage SYOH verschijnt onderaan het scherm. Druk op de **Links** of **Rechts** pijl op het bedieningspaneel om de namen van de andere personages te laten verschijnen.



Druk op START als de naam van het personage dat je wilt kiezen wordt afgebeeld. In de STORY modus kiest de computer de tegenstander voor het huidige stadium en toont vervolgens de naam, leeftijd, nationaliteit en speciale technieken van het personage.

In de 1P VS 2P modus begint de wedstrijd nadat beide spelers een personage hebben gekozen. In de 1P vs CPU modus kies je zowel je tegenstander als je personage.

Nadat je een personage hebt gekozen verschijnen de naam en foto van de eerste vijand (BEANS) onderaan het scherm. Druk op de **Links** of **Rechts** pijl van het bedieningspaneel om de andere personages te laten verschijnen. Druk op START zodra de naam van het personage tegen wie je wilt vechten verschijnt.



Herhaling

Een herhalingsoptie aan het einde van elke wedstrijd maakt het mogelijk de laatste, beslissende momenten van het gevecht te herhalen. (Als je verloren hebt, wil je waarschijnlijk deze ervaring niet opnieuw beleven...) De Instant Replay functie verschijnt automatisch bovenaan het scherm na de laatste ronde.



Druk op de Rechts of Links knop bovenaan het bedieningspaneel om de actie naar voren of naar achteren te bewegen. Druk op de knoppen A, B, X of Y om één spannend beeld naar voren te bewegen. Druk op START om het Herhalingsscherm te verlaten. In de STORY en 1P vs CPU modi kun je de actie herhalen ongeacht of je gewonnen of verloren hebt.

In de 1P vs 2P modus kan alleen de winnaar speler gebruik maken van de herhalingsfunctie.

Toegangscodes

Als je een vijand verslaat en een wedstrijd wint in de STORY modus, krijg je een toegangscode die een geheime deur, die toegang geeft tot het volgende niveau,



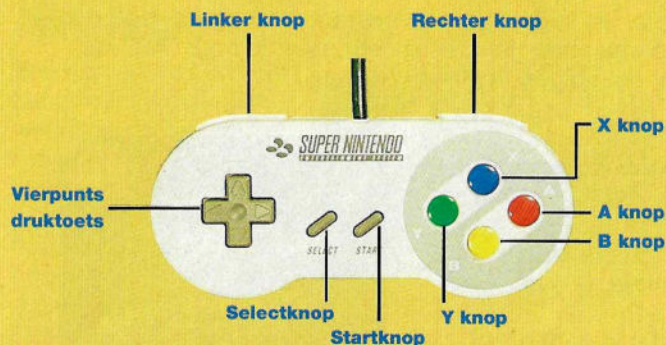
opent. Elk toegangscode bestaat uit 6 cijfers. Nadat je je toegangscode genoteerd hebt, druk je op START om naar het volgende niveau te gaan.

Wanneer je de toegangscode naar een hoger niveau gekregen hebt, kun je het spel op dat niveau starten wanneer je maar wilt.



Nadat je de STORY modus gekozen hebt, verschijnen de woorden START en PASSWORD op het scherm. Druk op de **Op** of **Neer** pijl van op het bedieningspaneel om het woord PASSWORD op te laten lichten. Druk vervolgens op START om het Toegangscode-scherm te laten verschijnen.

Druk op de **Links**, **Rechts**, **Op** of **Neer** pijl van het bedieningspaneel om het nummer dat je wilt veranderen op te laten lichten. Druk op de Links, Y of B knop om het cijfer te verhogen, of op de Rechts, X of A knop om het cijfer te verlagen. Als je toegangscode compleet is druk je op START. Een boodschap verschijnt als de toegangscode onjuist is.



Besturingsfuncties Tijdens Het Spel

Basisfuncties

Op	Springen	Rechts	naar rechts
Neer	Hurken	Op Links	Achterwaardse luchtsprong
Links	naar links	Op Rechts	Voorwaardse luchtsprong

Je personage kijkt altijd in de richting van de vijand. Als de vijand naar de andere kant van het scherm gaat, draait je personage z'n gezicht automatisch in zijn richting. Als je het bedieningspaneel in de richting tegengesteld aan die van de vijand drukt, zal je personage achteruitgaan met z'n gezicht naar de vijand toegekeerd.

Knop A	Harde Schop
Knop B	Schop
Knop X	Harde Stoot
Knop Y	Stoot
START	Pause

Speciale Bewegingen.....

Elk van de vier personages beheerst tenminste 20 speciale bewegingen, waaronder verschillende dodelijke technieken. Oefen deze bewegingen totdat je je tegenstander binnen de 20 seconden kunt verslaan. Er bestaan vier niveaus van dodelijke technieken. Wanneer je drie vijanden verslaat, wordt het niveau verhoogd. Dit betekent dat de verhoging verschijnt nadat je de laatste kampioen verslaat, nadat je Rei verslaat en nadat je K's verslaat. Telkens als het niveau verhoogd wordt, worden de dodelijke technieken zichtbaar krachtiger.

NB: Voor sommige bewegingen moet je het bedieningspaneel in verschillende, achtereenvolgende richtingen bewegen. Besturingssessies worden gescheiden door slash tekens. Bijvoorbeeld, Neer/Rechts betekend dat je op de **Neer** pijl moet drukken en vervolgens op de **Rechts** pijl. Als je het woord "vast" ziet, moet je de knop een aantal seconden ingedrukt houden voordat je de knop in de volgende richting drukt om een speciale beweging uit te voeren.



SYOH en ZAZI

Omdat Syoh en Zazi allebei getraind zijn in de duistere vechtkunsten van Yarnito (Zwarte Hand) zijn hun speciale bewegingen gelijk.

Hoge Zijwaardse Schop	Knop A
MiddelhogeZijwaardse Schop	Knop B
Uppercut	Knop X
Vuist Stoot	Knop Y

Neer, Neer Links, of Neer Rechts

Veeg	Knop A
Korte Veeg	Knop B
Hoge Vuist Slag	Knop X
Lage Vuist Slag	Knop Y

Op

Springende Schop naar Voren	Knop A
Springende Schop naar Voren	Knop B
Harde Kopstoot	Knop X
Kop Stoot	Knop Y



Op Rechts of Op Links

Vliegende Zijwaardse Schop	Knop A
Spingende Kniestoot	Knop B
Springende Handpalm Stoot	Knop X

Werptechnieken

Zijwaardse Worp	Links of Rechts (dichtbij vijand) + X Knop
Dodelijke Duik	Dichtbij vijand, in de richting van de vijand + A Knop

Dodelijke Technieken

Flitsende Vuist Stoot	Neer/Rechts + X of Y Knop*
Draak Uppercut	Rechts (vast)/Neer, Links + X Knop* (maakt de speler onverslaanbaar)
Flitsend Weerlicht	Links/Neer Rechts + X of Y Knop*

NB: * functies wanneer de speler naar rechts kijkt. Het tegengestelde als hij naar links kijkt.



Kotono.....

Onderschat Kotono niet... met haar dodelijke messen kan ze fataal zijn. Haar speciale bewegingen komen uit de vechtkunst Kuki-Ryu.



Buitenwaardse

Schop	Knop A
Lage Schop	Knop B
Rechte Mes Steek	Knop X
Korte Mes Steek	Knop Y

Neer, Neer Links of Neer Rechts

Kuki Veeg Laag	Knop A
Lage Zijwaardse Schop	Knop B
Hoge Mes Steek	Knop X
Lage Mes Steek	Knop Y

Op

Harde Springende Schop	Knop A
Springende Schop	Knop B
Kuki Cirkel Slag	Knop X
Vlinder Mes Steek	Knop Y



Op Rechts of Op Links

Zijwaardse Lucht Schop	Knop A
Zijwaardse Hiel Stoot	Knop B
Dodelijke Duik	Knop X

Werptechnieken

Nek Schop	Links of Rechts (dichtbij vijand) + A Knop
Kuki Doodsrol	Links of Rechts (dichtbij vijand) + X Knop

Dodelijke Technieken

Kuki Vuur Steek	Neer Links (vast) Rechts* X of Y Knop
Twee Messen Steek	Neer/Neer Links/Links* X of Y knop*
Dodelijke Schroef	Neer Links (vast)/Rechts* A of B knop*

NB: * Funkties wanneer de speler naar rechts kijkt, het tegenovergestelde als hij naar links kijkt.



Vortz

Bijgenaamd: Koning der Beesten. Vortz verslaat zijn tegenstander met professionele worstelgrepen... en enkele listige technieken die hij zelf bedacht heeft.



Middel

Schop	Knop A
Lage Schop	Knop B
Elleboog Stoot	Knop X
Rechte Vuist Stoot	Knop Y

Neer, Neer Links of Neer Rechts

Springende Lage Schop	Knop A
Veeg	Knop B
Hoge Elleboog Stoot	Knop X
Geknielde Vuist Stoot	Knop Y

Op

Springende Zijwaardse Schop	Knop A
Springende Schop	Knop B
Grote Dubbele Voorhamer	Knop X
Dubbele Voorhamer	Knop Y



Op Rechts of Op Links

Duikende Knie Stoot	Knop B
Duikende Elleboog Stoot	Knop X

Werptechnieken

Suplex	Links of Rechts (dichtbij vijand) + Knop A
Stampen	Links of Rechts (dichtbij vijand) + Knop B
Kracht Slag	Links of Rechts (op de grond of in de lucht) + Knop X
Verwurging	Links of Rechts (dichtbij vijand) + Knop Y

Dodelijke Technieken

Spier Scheurder	Links/Neer Links/Neer/Neer Rechts/Rechts + X knop*
Bliksem Tackle	Links (vast)/Rechts + A Knop*
Assen Klimmen	Neer/Neer Rechts/Rechts + X Knop*

NB: * Funkties als de speler naar rechts kijkt, het tegenovergesteld als de speler naar links kijkt.



Affichage Op Het Scherm.....

Het spelscherm is in alle drie modi gelijk. De informatie voor Speler 1 verschijnt aan de linkerkant van het scherm. De informatie voor Speler 2 verschijnt aan de rechterkant van het scherm.



Deze informatie bevat de naam van het personage en de huidige score van elke speler.

Onder de naam van het personage verschijnt het krachtsniveau van iedere speler. Dit krachtsniveau vermindert als een speler geslagen wordt. Een speler is verslagen wanneer z'n krachten op zijn.

Als de optie Time Limit op het OPTION MODE scherm aan staat (ON), verschijnt er een timer bovenaan het scherm. Elke ronde duurt maximaal 99 seconden. Als beide spelers nog steeds overeind staan na 99 seconden, wint de speler met het hoogste krachtsniveau de ronde. Er bevinden zich drie lampjes op de timer. Na elke wedstrijd brandt het rode lampje aan de kant van de winnaar.



De Kampioenen.....

Vier dappere kampioenen zijn vanuit verre landen gekomen om de Fighting King en z'n slechte bondgenoten uit te dagen... Maar wie van hen is sterk genoeg om hem te verslaan? Je moet een kampioen kiezen en vervolgens je drie rivalen in het Colosseum uitschakelen, voordat je de Toren van de Fighting King kunt benaderen.

Syoh

Leeftijd:	22
Land:	Japan (Hokkaido)
VechtKunst:	Tonga Haouryu

Syoh is meester van de Yarnite (Zwarte Hand) sekte, een van de duistere vechtkunsten van het oude Japan die alleen in het geheim beoefend worden. Deze gevechtsvorm wordt gekenmerkt door een steeds veranderende aanval zonder katachi (vorm of gestalte). Zijn speciale dodelijke technieken zijn de Flitsende Vuist Stoot, het Flitsend Weerlicht en de Draak Uppercut.





Zazi

Leeftijd: 22
Land: U.S.A. (Texas)
Vechtkunsten: Chisou Haouryu

Zazi is meester van de Chistou Haouryu, en andere sekte van de Zwarte Hand. Net als Syoh, is hij een sterke vechter met als dodelijke technieken: de Flitsende Vuist Stoot, het Flitsend Weerlicht en de Draak Uppercut.



Zazi en Syoh zijn jarenlang rivalen geweest en ze hebben nog steeds het één en ander uit te praten...

Kotono

Leeftijd: 19
Land: Japan (Kyoto)
Vechtkunsten: Kuki Shindenryu Ninjutsu (Nino Duivels)

Kotono is de enige vrouwelijke krijger in de groep. Ze ziet er misschien niet erg sterk uit, maar laat je niet voor de gek houden... Dit meisje neemt het op tegen de besten. Ze is naar de Toren gekomen om haar vader, die door de Fighting King gedood is, te wreken. Kotono beoefent het



Kuki-Ryu en blinkt uit in Kenjutsu (zwaardvechten). Haar dodelijke technieken zijn de Twee Messen Steek, de Dodelijke Schroef en de Kuki Vuur Steek.



Vortz

Leeftijd: 31
Land: Nederland
Vechtsporten: Prof Worstelen

Vortz is een professionele worstelaar met de bijnaam "Shishio" (Koning der Beesten). Hij is groot... hij is gemeen... en hij verliest niet graag. Vortz neemt het tegen zijn tegenstanders op met worsteltechnieken, stoten en trappen. Zijn dodelijke technieken zijn: de Bliksem Tackle, de Assen Klimmen en de Spier Scheurder.





De Vijanden

Zeven vijanden, waaronder de Fighting King, wachten op je op verschillende niveaus van de Toren. Je wilt vast graag wilt weten wat je te wachten staat, dus hier volgt een kijkje achter de schermen:

Beans

Leeftijd: 25
Land: U.S.A. (Bronx)
Specialiteit: Straatvechten
Niveau: Torenpoort

Beans is een straatvechtkampioen met snelle bewegingen en een krachtige Schoptechniek. Zoals je snel zult zien is deze rakker volkomen gestoord. Hij raast rond als een dolleman en vergeet soms zichzelf te verdedigen. Zijn dodelijke technieken zijn de Vallende Schop, de Stomp en de Gekke Knokkels.

Dolf

Leeftijd: 34
Land: Libie
Specialiteit: Moorden
Niveau: ICNM Silo

Dolf was de leider van een speciaal huurlingenleger in het Midden Oosten voordat hij z'n eenheid verraadde en ontsnapte. Hij gebruikt dodelijke guerillatechnieken om z'n vijanden te vernietigen. Hij is gewapend met een mes en een bazooka die alles wat in z'n weg staat opblaast... Zie je het voor je?



Rei

Leeftijd: Onbekend
Land: Japan
Specialiteit: Kokkenpo
Niveau: Houten Vloer

Rei is een tovenaard die de geesten met vroegere Japanse krachten, inclusief de kracht van de Vlammen Keizer en de waterdraak, beheerst. Verder is er niet veel bekend van deze vreemde krijger. Zijn speciale technieken zijn: de Dodelijke Schop, Donder Stoot, Slang Stoot en Water Draak Aanval.



Gajet

Leeftijd: 28
Land: Onbekend
Specialiteit: Prof Worstelen
Niveau: Vernietigde Observatorium

Gajet had een veelbelovende carrière als profworstelaar voor zich liggen totdat hij, wegens brutaliteit in de ring, uitgesloten werd.

Hij heeft zich aangesloten bij de Fighting King en deze heeft hem tot bewaker van de Toren benoemd. Gajet is een taaie tegenstander wiens dodelijke technieken de Frankensteiner en de Duivels Assen zijn.



Sirou

Leeftijd:	Onbekend
Land:	Japan
Specialiteit:	Kumogakure-Ruy Ninjutsu
Niveau:	Ninja's Kamer

Sirou is een ninja die als dank voor zijn trouw bovenmenselijke krachten en capaciteiten van de Fighting King heeft gekregen. Hij maakt vreemde bewegingen.

Sirou voert met zijn dodelijke zwaard twee technieken uit: de Splijtende Stek de Tornado Slag.

K's

Leeftijd:	29
Land:	Duitsland
Specialiteit:	Bionische Wapens
Niveau:	Fabriek

K's is de sterkste vijand (na de Fighting King zelf) die de Toren beschermd. Hij bewaakt de wapenfabriek en niets kan hem verhinderen om indringers als jijzelf uit te schakelen. Bionische wapens maken het hem mogelijk dodelijke technieken, zoals de Doods Schop Corridor en de Turbo Slag uit te voeren.



Fighting King

Leeftijd:	Onbekend
Land:	Onbekend
Specialiteit:	Toushin Haouryu
Niveau:	Dak

De Fighting King is een mysterieuze verschijning die zijn rijk vanuit een geheime kamer in de top van de Toren regeert. Hij is de machtigste van alle vijand en wordt beschermd door een bronzen harnas. Versla deze tiran voordat hij de wereld vernietigd! Zijn dodelijke technieken zijn: Assen Verpulveraar en de Vertikale Jager. Bereid je voor op het gevecht van je leven!



TIPS.....

- 1 Leer jezelf beschermen. Twee verdedigingsposities staan ter beschikking van alle vier personages. Een staande positie en een gehurkte positie. Deze posities kunnen je helpen het aantal slagen dat je krijgt te verminderen, hoewel je nog steeds op bepaalde manieren kunt worden aangevallen.



2. Kijk uit voor zwakke plekken. Bij elke vijandelijke aanval, vooral degene die met dodelijke technieken gepaard gaan, is een deel van het vijandelijke gebied onbewaakt. Zoek een opening, val aan en sla je slag!
3. Leer een tegenaanval uit te voeren. Kijk hoe je vijand je benaderd, begin dan een tegenaanval voordat hij toeslaat. Deze methode is vooral effectief voor aanvallen in de lucht.
4. Combineer aanvallen. Gebruik een combinatie van aanvallen om de vijand te verwarren. Als zij niet snel genoeg kunnen reageren werkt dat in jouw voordeel. Probeer een serie kleine aanvallen, gevolgd door een serie zware aanvallen uit te voeren.
5. Beheers de dodelijke technieken. Elk personage beschikt over verschillende dodelijke technieken. Beheers deze machtige bewegingen om je vechtkapaciteiten te doen toenemen. Denk erom, de timing is het allerbelangrijkst!
6. Zoek om patronen. Elk vijandelijk personage heeft een unieke manier van bewegen en aanvallen. Bestudeer zijn bewegingen en experimenteer totdat je de meest effectieve tegenaanvallen vindt.



Het Onderhoud Van Je Jaleco Spel

- Dit Jaleco Game Pak is een hoogwaardig produkt met precisie-elektronika. Vermijd het blootstellen aan sterke temperatuurwisselingen. Probeer niet het Game Pak te openen of te demonteren.
- Raak de kontakten niet aan en zorg ervoor dat ze niet nat of vuil worden. Dit kan namelijk het componenten van het spel beschadigen.
- Let erop dat je Super NES™ Control Deck altijd uit staat (OFF) wanneer je er een Game Pak instopt of uitneemt.



Garantieperiode 90 Dagen

Guillemot International Software garandeert de koper en tevens eerste eigenaar, gedurende 90 dagen vanaf de aankoopsdatum, dat deze spelcassette geen materiele of andere gebreken vertoont. Als er zich tijdens deze periode toch een gebrek voordoet, dan repareert of vervangt Guillemot International Software de defecte spelcassette kostenloos. Retourneer om van deze garantie gebruik te maken de spelcassette aan uw Nintendo dealer of stuur deze met een kopie van uw aankoopbewijs aangetekend en ongefrankeerd aan:

Guillemot International Software
B.P. 2
56200 LA GACILLY
FRANKRIJK

Deze garantie is ongeldig als de spelcassette beschadigd is door onoplettendheid, een ongeluk, abusief gebruik, of wanneer deze na aankoop veranderd is.

