

TAKARA®

© SNK 1995

REPROGRAMMED © TAKARA CO., LTD. 1996

LAGUNA
VIDEO GAMES®

Distributed by
LAGUNA Videospiele
Vertriebs & Marketing GmbH,
Am Südpark 12,
65451 Kelsterbach.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

Nintendo

GAME BOY™

DMG-AKFP-EUR



INSTRUCTION BOOKLET

LAGUNA
VIDEO GAMES®

TAKARA®

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO®, GAME BOY™, SUPER GAME BOY™ AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

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. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SYSTÈME GAME BOY.

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 NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY 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 GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

Inhaltsverzeichnis

Sicherheitshinweise	4
Einleitung	5
Starten des Spiels	6
Der Bildschirm	7
Steuern des Kämpfers	9
Spielmodi und Regeln	13
Spielen mit Verbindungskabel	16
Verwenden des SUPER GAME BOYS	17
Die Charaktere	19
Strategie-Tips	28
Garantie	29

SICHERHEITSHINWEISE

Befolge diese Anweisungen, damit das „King of Fighters“ Modul nicht beschädigt wird:

1. Setze das Modul niemals extremen Temperaturen aus. Bewahre es immer bei Zimmertemperatur auf.
2. Fasse niemals die Steckerleiste an der unteren Seite des Moduls an. Halte das Modul sauber und staubfrei, indem du es immer in der dafür vorgesehenen Plasihülle aufbewahrst.
3. Versuche nicht, das Modul auseinanderzunehmen.
4. Bringe das Modul niemals mit Verdünnern, Lösungsmitteln, Benzin, Alkohol oder anderen aggressiven Reinigungsmitteln in Berührung.

Warnung: Bitte lesen Sie die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise vor Benutzung Ihres Nintendo® Systems oder des Game Pak.

Einleitung

Die Zeit ist gekommen, den "King Of Fighters" 1995 zu bestimmen. Wie immer schon, werden die Kämpfe in Teams ausgetragen. Es ist unser Wunsch, daß alle Teilnehmer des letzten Wettkampfes auch am diesjährigen Turnier teilnehmen. Vielen Dank...<R>.

Das Jahr 1995. Einmal mehr haben alle verdienten Kämpfer eine Einladung zum King Of Fighters-Wettkampf erhalten. Der Absender dieser Einladungen trägt den mysteriösen Namen R. Aus den verschiedensten Gründen bilden die Superstars der Kämpfer neue Teams, um für die diesjährige Herausforderung gewappnet zu sein. Ebenso sind die Vorbereitungen für ein großartiges Rahmenprogramm zum King Of Fighters '95 in vollem Gange.



Starten des Spiels

1. Stecke Dein „King of Fighters“ Modul in Deinen Nintendo Game Boy und schalte ihn ein.
2. Jetzt siehst Du den Titelschirm auf der Anzeige. Wenn Du die START-Taste drückst, während der Titelschirm oder die Demo zu sehen ist, erscheint ein neuer Bildschirm mit GAME START und OPTIONS.
3. Wähle 'GAME START' mit dem Steuerkreuz.
4. Drücke die START-Taste und los geht's!

Der Bildschirm

Bedeutung der Anzeigen

(1) Energiebalken

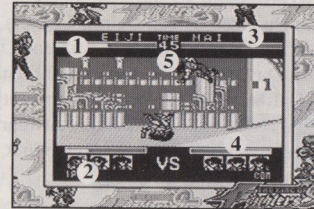
Jedesmal, wenn ein Kämpfer getroffen wird, läßt seine Energie nach. Erreicht der Energiebalken null, ist das Spiel vorbei.

(2) Charakterbildschirm

Das Gesicht des Kämpfers wird hier dargestellt. Immer wenn ein Kämpfer besiegt wurde, wird sein Gesicht durch ein X ersetzt. Im 'Single Play'-Modus und im 'Single-VS'-Modus taucht ein Siegssymbol neben dem Gesicht des Kämpfers auf.

(3) Charaktername

Der Name des gerade kämpfenden Charakters wird hier gezeigt.

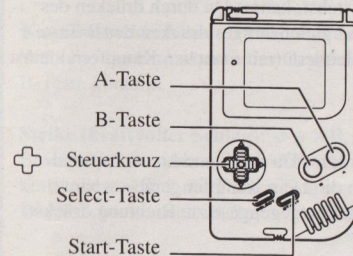


(4) Kraftbalken

Wenn Du einen Schlag Deines Gegners einsteckst, Dich selbst schützt, oder die A- oder B-Taste drückst, während Du das Steuerkreuz nach unten bewegst, kannst Du Deine Kraft wieder auffüllen. Die Stärke eines Angriffs steigt, wenn der Kraftbalken sein Maximum erreicht hat. Dann kannst Du auch die Super Spezial Attacke eines Kämpfers ausführen. Diese kann ebenso angewendet werden, wenn der Energiebalken blinkt.

(5) Zeitlimit

Die verbleibende Zeit eines Kampfes wird hier dargestellt. Wenn die Zeit abgelaufen ist, ist der Kampf zu Ende. Der Kämpfer mit der höchsten verbleibenden Energie siegt.

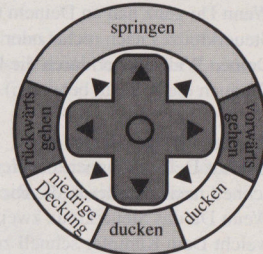


A-Taste: Tritt

B-Taste: Schlag

Die Stärke Deiner Attacke ist davon abhängig, wie lange Du die Taste gedrückt hältst. Je länger Du die Taste gedrückt hältst, desto größer ist die Wucht der Attacke. Die Wucht der Special Moves (Super Spezial Attacken) ändert sich nicht.

Hohe Deckung (wenn der Kämpfer nach rechts schaut)



Manche Kämpfer können auch geduckt vorwärts gehen.

Werfen: ◀ ▶ + B oder A

Wenn Du ganz nah an Deinem Gegner stehst, kannst Du durch drücken des Steuerkreuzes nach rechts oder links und gleichzeitiges drücken der B-Taste Deinen Widersacher durch die Luft schleudern (mit manchen Kämpfern kannst Du auch die A-Taste benutzen).

Rennen: ▶ ▶ oder ◀ ◀

Um auf Deinen Gegner loszurennen, drückst Du das Steuerkreuz zweimal schnell nacheinander in die Richtung in die Dein Kämpfer gerade schaut. Wenn Du das Steuerkreuz zweimal in die entgegengesetzte Richtung drückst, weicht Dein Kämpfer schnell zurück.

Abwehren: ◀ + AB (wenn der Kämpfer nach rechts schaut)

Wenn Du das Steuerkreuz in die rückwärtige Richtung drückst und zur gleichen Zeit die Tasten A und B oder einfach nur A und B gleichzeitig drückst, wehrt Dein Kämpfer alle Attacken mit Ausnahme der Wurf-Attacke für eine bestimmte Zeit ab.

Alle Kommandos beziehen sich auf nach rechts schauende Spieler

Konterattacke: A oder B (während des Abwehrens)

Während Du eine Attacke des Gegners abwehrst, kannst Du mit der A- oder B-Taste kontern.

Strike (kraftvoller Schlag): -> + AB

Bewege das Steuerkreuz vorwärts und drücke gleichzeitig A und B, um einen kraftvollen Schlag auf Deinen Gegner loszulassen. Du kannst Deinen Widersacher so auch im Sprung treffen.

Kraft aufladen: ↵ + AB

Du kannst Deine Kraftreserven aufladen, indem Du Dich duckst und beide Tasten drückst. Wenn der Kraftbalken sein Maximum erreicht hat, erhöht sich die Angriffswucht Deines Kämpfers und es ist Dir möglich, den Super Special Move auszuführen.

Provozieren

Drücke die SELECT-Taste und Dein Kämpfer stellt sich provozierend und beleidigend vor den Gegner. Dadurch kann der Gegner Energie verlieren. Wenn der Energiebalken des Widersachers auf Maximum steht, verliert er keine Kraft.

In 'King Of Fighters '95' kann einem Kämpfer, der bewußtlos oder in den Fängen des Gegners ist, nicht geholfen werden.

A C H T U N G !

SSM

Die Super Special Moves sind nur anwendbar, wenn der Energie-Balken blinkt.

Wähle im Titelschirm "Game Start" und drücke die START-Taste. So gelangst Du ins Modusmenü. Um zum vorigen Menü zurückzugelangen, drückst Du die SELECT-Taste.

1. MODUSMENÜ

Wähle aus den vier Möglichkeiten aus ("Single VS" und "Team VS" können nur ausgewählt werden, wenn ein Verbindungskabel oder ein Supergameboy eingesetzt wird).

"Single Play" (Storymodus): Du wählst einen Charakter aus und spielst gegen den Computer. Bewege das Steuerkreuz zum Charakter Deiner Wahl und drücke die A-Taste. Gewinner ist, wer zuerst zwei Sätze gewonnen hat.

"Team Play" (Storymodus): Drei gegen drei. Dein Team gegen das des Computers. Das Computerteam wird nach dem Zufallsprinzip erstellt. . Bewege das Steuerkreuz zum Charakter Deiner Wahl und drücke die A-Taste. Das Spiel beginnt, sobald Du drei Kämpfer ausgesucht hast.

”Single VS” (Kampfmodus): Hierzu mußt Du zwei GAMEBOYs mit einem Verbindungskabel verbinden oder einen Supergameboy einsetzen. Dann kannst Du gegen einen Freund im 2-Player Modus spielen. Wählt Eure Kämpfer aus und los geht’s!

”Team VS” (Kampfmodus): Auch hier mußt Du zwei GAMEBOYs mit einem Verbindungskabel verbinden oder einen Supergameboy einsetzen. Dann kannst Du gegen einen Freund im 2-Player Modus spielen. Es kämpfen drei gegen drei.

2. AUFSTELLUNG DES TEAMS

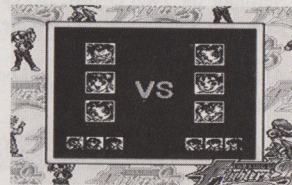
15 Kämpfer sind in fünf Teams zu je drei Mann aufgeteilt. Wähle Deine Krieger mit dem Steuerkreuz und drücke die A-Taste. Um eine Auswahl rückgängig zu machen drückst Du die B-Taste. Sobald Du Deine Auswahl abgeschlossen hast, drückst Du die Start-Taste. Dann bestimmst Du die Reihenfolge in der die Kämpfer antreten. Bewege das Steuerkreuz auf den jeweiligen Kämpfer und drücke die A-Taste.

”Drei gegen Drei” - Team-Kämpfe

Bei ‘The King Of Fighters’ kannst Du in 3er-Teams kämpfen.

- (1) 3er-Teams werden aus einer Auswahl von 15 Kämpfern gebildet.
- (2) Es wird eine Reihenfolge für die drei Kämpfer eines Teams festgelegt.
- (3) Die ersten Kämpfer der Teams treten in der ersten Runde gegeneinander an.
- (4) Der Sieger einer Runde bekommt einen Bonus für den Sieg und einen Zeitbonus, der ihm hilft, ein wenig Energie für die nächste Runde zu tanken.
- (5) Wenn Du es schaffst, den dritten Kämpfer des Gegners zu besiegen, hast Du das Match gewonnen. (Wenn die bei den dritten Kämpfer sich unentschieden trennen, wird dieser letzte Kampf wiederholt.)

Der Schlüssel zum Erfolg ist nicht selten die effektive Aufstellung der eigenen Mannschaft.



Spiele mit Verbindungskabel

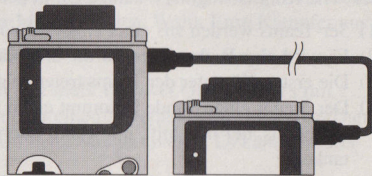
Zwei Spieler können gegeneinander kämpfen.

Dazu ist folgendes notwendig:

Zwei GAME BOYS

**Zwei 'King Of Fighters '95'
Spielmodule**

Ein Verbindungskabel



- Verbinde die zwei GAME BOYS wie in der Zeichnung dargestellt, stecke in jeden ein Spielmodul und schalte sie beide ein.
- Als Spielmodus wählst Du auf beiden GAME BOYS 'Single VS' oder 'Team VS'
- Wählt Eure Kämpfer und los geht's!

Verwenden des SUPER GAME BOYS

Das Game-Boy-Game-Pak korrekt in den Super-Game-Boy einsetzen. Anschließend den Super-Game-Boy in den Super-NES einsetzen und den Netzschalter des Super-NES auf „ON“ stellen. Näheres zur weiteren Bedienung entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung des Super-Game-Boy und/oder Super-NES.

Mit einem SUPER GAME BOY können zwei Spieler unter Verwendung der Controller eins und zwei eines Super NES gegeneinander spielen.

- Stecke das 'King Of Fighters '95'-Modul in den SUPER GAME BOY, der wiederum in Deinem Super NES stecken muß und schalte das Super NES ein.
- Im Modusmenü wählst Du 'Single VS' oder 'Team VS'.
- Spieler 1 benutzt Controller 1 und Spieler 2 Controller 2
- Wenn 'Single Play' oder 'Team Play' mit Supergameboy gespielt werden, kann der zweite Controller nicht benutzt werden.

3. SPIEL FORTSETZEN (Continue):

Wenn ein Spieler das Match verloren hat, wird ein Continue-Bildschirm eingeblendet. Um das Match gegen den Kämpfer/das Team, gegen den/das Du gerade verloren hast, zu wiederholen, drückst Du die START-Taste, bevor der Zähler null erreicht.

4. OPTIONS (Einstellungen)

Um bestimmte Einstellungen zu ändern, wählst Du "OPTIONS" im Titelschirm. Bewege das Steuerkreuz nach oben oder nach unten, um auszuwählen, was Du ändern möchtest und dann nach rechts oder links, um Deine Wahl zu treffen. Wenn Du fertig bist, wählst Du EXIT und drückst die A-Taste.

Time: Legt die Dauer einer Runde fest (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 oder off)

Level: Schwierigkeitsgrad (Leicht, Normal oder Schwer)

BGM Test: Hintergrundmusik anhören

S.E. Test: Soundeffekte anhören

Exit: Zurück zum Titelschirm

Kyo Kusanagi

Als ein Erbe der Kusanagi Schule der antiken Kriegerkunst beherrscht dieser Krieger eine Kampftechnik, die nicht nur 1800 Jahre alt, sondern auch einmalig in Japan ist: Es ist ihm gegeben, das Feuer zu beherrschen.



Vorausgesetzt Kämpfer schaut nach rechts

Dark Thrust	↓ ↘ → + B
Fire Ball	→ ↓ ↘ + B
Spinning Kick	← ↓ ↙ + A
Crescent Slash	→ ↘ ↓ ↙ ← + A
New Wave Smash	↓ ↘ → + A
SSM Serpent Wave	↓ ↙ ← ↘ ↓ ↘ → + B

Benimaru Nikaido

Benimaru ist für Kyo Freund und Rivale in einer Person. Er beherrscht eine besonders spektakuläre Tritt-Technik, die er nutzen will, um das Turnier zu gewinnen.



Vorausgesetzt Kämpfer schaut nach rechts

Lightning Fist	→ ↓ ↘ + B
Shinku Katategoma	→ ↘ ↓ ↙ ← + A
Iaido Kick	↓ ↘ → + A Leichter Tritt
Triple Resist Kick	↓ ↘ → + A Starker Tritt
Super Lightning Kick	↓ ↑ + A
SSM Heaven Blast Flash	↓ ↘ → ↓ ↘ + B

Die Charaktere Fortsetzung

Terry Bogard

Der Held der 'Fatal Fury'-Spiele ist ein Experte der Kampfkunst. Er ist hier, um ein Stück von seinen Gegnern mit nach Hause zu nehmen.



Jo Higashi

Überall wo er auftaucht, gibt es Ärger. Der großartige Thai-Boxer würde der Verlockung eines starken Gegners um die ganze Welt folgen.



Vorausgesetzt Kämpfer schaut nach rechts!

Burning Knuckles	↓ ↘ ← + B
Power Wave	↓ ↘ → + B
Rising Tackle	↓ 2 Sec. ↑ + B
Crack Shot	↓ ↘ ← ↘ + A
Power Dunk	→ ↓ ↘ + A
SSM Power Geyser	↓ ↘ ← ↘ → + B

Vorausgesetzt Kämpfer schaut nach rechts!

Hurricane Upper	← ↘ ↓ ↘ → + B
Slash Kick	↘ ↘ + A
Tiger Kick	↓ ↘ → ↘ + A
TNT Punch	A Wiederholt
Golden Heel Hurter	↓ ↘ ← + A
SSM Screw Upper	→ ← ↘ ↓ ↘ + B

Die Charaktere Fortsetzung

Ryo Sakazaki

Ryo wird auch 'Invincible Dragon' genannt, was soviel wie 'unbesiegbare Drache' heißt. Er ist ein Karateka der Kyokugen Schule und hat seine Teilnahme an diesem Turnier vor seiner jüngeren Schwester Yuri geheimgehalten, aber.....



Billy Cane

Von Geese, dem Herrscher der Unterwelt in Southtown unterrichtet, ist Billy zum wahren Könnern im Kampf mit dem Stock geworden. Er nur nimmt am Turnier teil, um Terry zu vernichten.



Vorausgesetzt Kämpfer schaut nach rechts!

Tiger Flame Punch	↓ ↘ → + B
Lightning Legs Knockout Kick	↓ 2 Sec. ↑ + A
Koho	→ ↓ ↘ + B
Haoh Shokoh-ken	→ ← ↘ ↓ ↘ → + B
Zanretsu-ken	→ ↘ ↓ ↘ → + B
Jumping Tiger Flame Punch	Im Sprung ↓ ↘ → + B
Kyokugen Kick Dance	Nah am Gegner → ↘ ↓ ↘ → + B
SSM Ryuko Ranbu	↓ ↘ → ↘ ↓ ↘ ← + B

Vorausgesetzt Kämpfer schaut nach rechts!

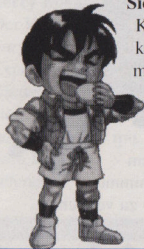
Club Twist	B Wiederholt
Sparrow Drop	↓ ↘ ← ↘ + B
Club Blow	← ↘ ↓ ↘ → + B
Super Power Club	↘ ↓ ↘ → + A
SSM Flaming Hurricane	↓ ↘ → ↘ ↓ ↘ ← + B

Die Charaktere Fortsetzung

Sie Kensou

Kensou ist ein psychisch kranker Soldat, der lange mit Athena trainiert hat.

Er denkt, Athena sei seine Freundin.



Yuri Sakazaki

Ryos kleine Schwester Yuri setzt eine speziell für Frauen abgewandelte Form des Kyokugen Karate ein. Sie nimmt an dem Wettbewerb teil, ohne zu ahnen, daß Ryo Angst um sie hat....



Vorausgesetzt Kämpfer schaut nach rechts!

Super Bullet Attack	↓ ↘ ← + B
Dragon Uppercut	← ↓ ↘ + A
Dragon's Fang	← ↘ ↓ ↘ → + B
Dragon Talon Tear	Im Sprung ↓ ↘ ← + B
SSM Dragon God Drubbing	↓ ↘ → ← → + A

Die Charaktere Fortsetzung

Mai Shiranui

Mai ist mit der Stärke und dem Wissen der Ninja-Kunst vertraut, die ihr über Generationen von Ihren Vorfahren weitergegeben wurde. Sie sagt von sich selbst, der beste weibliche Ninja in Japan zu sein und ist mit Sicherheit mehr als nur eine Herausforderung für jeden Mann.



Athena Asamiya

Als eine Kriegerin für die Gerechtigkeit hat diese junge Mädchen die Fähigkeit das Böse in Ihrer Umgebung zu spüren. Nun hat sie Böses im diesjährigen Turnier gewittert und nimmt teil um es zu bekämpfen.



Vorausgesetzt Kämpfer schaut nach rechts!

Kachosen	↓ ↘ → + B
Ryu-enbu	↓ ↘ ← + B
Deadly Ninja Bees	→ ↘ ↓ ↘ → + A
Flying Squirrel Dance	↓ 2 Sec. ↑ + B
Flying Squirrel Dance	Im Sprung ↓ ↘ ← + B
Flying Dragon Blast	→ ↓ ↘ + A
SSM Super Deadly Ninja Bees	→ ↘ → + A

Psycho Ball Attack	↓ ↘ ← + B
Psycho Reflector	← ↘ ↓ ↘ → + A
Phoenix Arrow	Im Sprung ↓ ↘ ← + B
Psycho Sword	→ ↓ ↘ + B
SSM Shining Crystal Bit	← → ↘ ↓ ↘ ← + B

Die Charaktere Fortsetzung

Eiji Kisaragi

Eiji ist ein Ninja der Kisaragi-Schule. Als ein solcher ist es seine Absicht, alle Kämpfer der Kyokugen-Schule zu vernichten. Außerdem will er sich unter der internationalen Kämpferelite einen Namen machen, deshalb nimmt er dieses Jahr teil.



Vorausgesetzt Kämpfer schaut nach rechts!

Spirit Blast	↓ ↘ → + B
Shadow Slicer	← ↘ ↓ ↘ → + B
Stallion Kick	↓ ↘ ← ↘ + A
Mist Slash	↓ ↘ ← + B
Born Slicer	→ ↘ ↓ ↘ ← + A
Zantetsuha	↓ ↘ → ↘ ↓ ↘ ← + B
Shadow Attack	↓ ↘ → + A
Mantis Punch	← ↘ ↓ ↘ → ↘ ↓ + A

Jeidern

Als Kommandant einer Söldnertruppe nimmt Jeidern die Herausforderung des Wettbewerbs an und kämpft für die Ehre seiner Einheit.

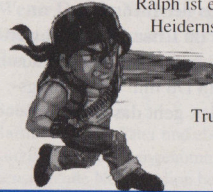


Vorausgesetzt Kämpfer schaut nach rechts!

Moon Slasher	↓ 2 Sec. ↑ + B
Cross Cutter	← 2 Sec. → + B
Neck Roller	↓ 2 Sec. ↑ + A
Storm Bringer	Nah am Gegner → ↘ ↓ ↘ ← + B
SSM Final Bringer	↓ 2 Sec. ↓ ↑ + A

Ralph

Ralph ist einer von Heiderns Söldnern. Auch er kämpft für die Ehre der Truppe.



Vorausgesetzt Kämpfer schaut nach rechts!

Vulcan Punch	Wiederolt + B
Gatling Attack	← 2 Sec. → + B
Super Argentine Back Breaker	Nah am Gegner ← ↘ ↓ ↘ → + A
Blitzkrieg Punch	↓ 2 Sec. ↑ + B
SSM Super Vulcan Punch	↘ 2 Sec. ← → + B

Kim Kaphwan

Kim glaubt daran, daß Tae Kwon Do die beste aller Kampfkünste ist. Deswegen hat er Tag und Nacht mit seinen Schülern geübt. Er nimmt am Turnier teil, um seine Rivalen und das Böse zu besiegen.



Vorausgesetzt Kämpfer schaut nach rechts!

Crescent Moon Slash	↓ ↘ ← + A
Flying Slice	↓ 2 Sec. ↑ + A
Flying Kick	Im Sprung ↓ ↘ → + A
Comet Cruncher	← 2 Sec. → + A
SSM Phoenix Flattener	↓ ↘ ← ↘ → + A

Iori Yagami

Es wird erzählt, daß die Yagami-Familie, zusammen mit der Kusanagi-Familie, die große acht-köpfige Schlange Orochi aus der Legende besiegt hat. Danach, vor ca. 600 Jahren trennten sich die Familien im Streit. Die Yagami-Familie schloß einen Pakt mit der Orochi-Familie. Seitdem hat es immer wieder blutige Auseinandersetzungen zwischen Yagami und Kusanagi gegeben. Im diesjährigen Turnier werden Kyo und Iori ein für allemal entscheidend zur Sache kommen.



Zufallsauswahl

Durch drücken der B- und der START-Taste im Charaktermenü werden Deine Kämpfer automatisch ausgewählt. Wenn Du mit Verbindungskabel spielst, geht das nicht.

Vorausgesetzt Kämpfer schaut nach rechts!

Dark Thrust	↓ ↘ → + B
Fire Ball	→ ↓ ↘ + B
Deadly Flower	↓ ↘ ← + B
Dark Crescent Slice	→ ↘ ↓ ↘ ← + A
SSM Maiden Masher	↓ ↘ ← ↘ ↓ ↘ → + B

CHEF-GEGNER

Wenn Du ein Match gegen ein anderes Team unbeschadet überstehst, bist Du noch lange nicht fertig. Jetzt warten die Chef-Gegner auf Dich, die Dir das Leben nochmals richtig schwer machen wollen.

Saishu Kusanagi

Saishu ist Kyos Vater und ebenfalls Erbe der Kriegskunst der Kusanagi-Schule. Bis vor kurzer Zeit wurde angenommen, daß Saishu im Kampf mit Rugal getötet wurde. Eine lebensrettende Notoperation bewahrte ihn dann doch vor dem sicheren Tod. Rugal unterzog ihn einer Gehirnwäsche und reihte ihn in seine Gefolgschaft ein.

Omega Rugal

Der Organisator des diesjährigen 'King Of The Fighters' und Verlierer des letztjährigen Turniers ist Omega Rugal, der seinen Pakt mit der Orochi-Familie dazu nutzte, sich deren dunklen Mächte anzueignen. Nun, da er allmächtig scheint, veranstaltet er das 'King Of Fighters'-Turnier, um seine verlorene Ehre zurückzugewinnen und die besten Kämpfer einer Gehirnwäsche zu unterziehen, um sie zu menschlichen Waffen zu machen.

Strategie-Tips

- Du kannst Deinen Gegnern großen Schaden zufügen, wenn der Kraftbalken auf Maximum steht.
- Abwehren macht Dich unsichtbar. Du kannst Waffen, die auf Dich geworfen werden, abwehren, oder die beste Attacke Deines Gegners kontern. Doch Achtung! Wenn Du abwehrst, kannst Du immer noch geworfen werden. Also: Wenn Dein Gegner abwehrt, schick ihn in die Luft.
- Es gibt eine Abart der Springens: Drücke das Steuerkreuz diagonal nach oben und laß es schnell wieder los. So springst Du weiter als mit dem herkömmlichen Sprung. Überrasche Deinen Gegner, wenn er nicht auf eine Attacke aus der Distanz vorbereitet ist.
- Jeder Charakter hat einen Special Move. Gute Spieler kennen nicht nur den eigenen, sondern auch den Special Move des Gegners.

Schlußbemerkung

Wenn Du alle Kämpfe gewonnen hast, bist Du noch nicht am Ziel. Halte Ausschau nach dem wirklichen Ende und wage es nicht, vorher aufzugeben!

Garantie

Vielen Dank für den Kauf dieses LAGUNA-Spiels.

Um Ihnen volle 6 Monate Garantie für dieses Spiel bieten zu können, benötigen wir diese Seite umgehend – von Ihnen ausgefüllt – zurück an: **LAGUNA Videogames - „Stichwort Garantie“ - Am Südpark 12 - 65451 Kelsterbach**

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

1. 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 / 945-145** anrufen. Unsere Spielexperten werden Ihnen dann gerne weiterhelfen.
2. 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

Vorname

Name

Geburtsdatum

Straße/Hausnummer

Name des Spiels

PLZ/Ort

Konsole

Telefon

Kaufdatum lt. Beleg



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

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. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SYSTÈME GAME BOY.

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 NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY 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 SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

Table of contents

Safety precautions	32
Story	33
Starting the Game	34
Reading the screen	35
Controlling a character	37
Game modes and rules	41
Linking games	44
Playing the game with SUPER GAMEBOY	45
The characters	47
Hints for strategy	56
Notes	57

Safety Precautions

Follow these suggestions to keep your „Battle Arena Toshinden“ Game Pak in perfect operating condition.

1. DO NOT subject your Game Pak to extreme temperatures, either hot or cold. Always store it at room temperature.
2. DO NOT touch the terminal connectors on your Game Pak. Keep it clean and dust-free by always storing it in its protective plastic case.
3. DO NOT try to disassemble your Game Pak.
4. DO NOT let your Game Pak come in contact with thinners, solvents, benzene, alcohol, or any other strong cleaning agents that can damage it.

Warning: Please read the enclosed consumer information and precautions booklet carefully before using your Nintendo® Hardware System or Game Pak.

Story

It is time to decide the 1995 „The King of Fighters.“ As before, fights will be fought in teams.

It is our wish that all of the participants of the last contest will take part in this one as well.

Thank you . . . R.

It's 1995. And once again all seasoned veterans have been sent an invitation, issuing a challenge to join in „The King of Fighters“ contest. The man who sent those invitations is the person named R. Due partially to distrust and partially to anticipation of greater abilities, all the super fighting stars are forming new teams for the 1995 battle. However, a conspiracy of great proportions surrounding „The King of Fighters '95“ has already been set in motion.



Starting the game

1. Insert the game cartridge into your GAMEBOY and switch the GAMEBOY on.
2. You will see the title screen in the display.
3. If you push the Start button while the title screen is displayed or during the demo, a new screen will be displayed with „Game Start“ and „Options“ selections.
4. Select „Game Start“ with the button (direction botton) and push the Start button.

Reading the screen

(1) Strength gauge

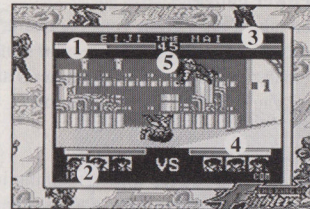
Every time a character is hit, that character's strength is lowered. If the strength gauge reaches zero, the game is over.

(2) Character's window

Each character's face is displayed in the character's window. Whenever a character is defeated, that character's face is replaced by an X. When selecting „Single Play“ or „Single VS“ in the Rule Select, a victory mark will appear next to the character's face.

(3) Character's name

The name of the character currently fighting will be displayed.



Reading the screen cont.

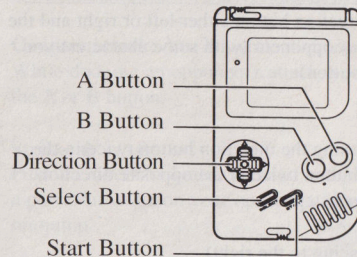
(4) Power gauge

If you take a blow from your opponent, or protect yourself, or hit the A and B buttons while pushing the direction button down at the same time, you can replenish your power. The character's attacking power increases when the power gauge reaches its maximum.

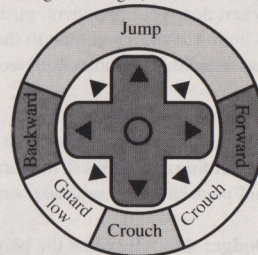
(5) Time limit

The display shows the time remaining in the match. The match is over when the time runs down to zero, and the character with the most strength remaining at that point is the winner.

Controlling a character



Guard high (When a character is facing to the right)



Some characters can move forward in a crouch.

A button: Kick.

B button: Punch.

The strength of your attack can be controlled by how long you hold down the attack button. The longer you hold the button down, the greater the power of your attack. There are no changes in the power of the special move.

Controlling a character cont.

Throw: ◀ ▶ + B or A

When near your opponent, push the direction button either left or right and the B button at the same time to throw your opponent (with some characters you can use the A button as well as the B button).

Dash: ▶ ▶ or ◀ ◀

You can dash at your opponent by pressing the direction button twice in the forward direction. Press the direction button twice in the opposite direction and your character will take a quick backstep.

Dodge: ◀ + AB (when the player is facing to the right)

By pushing the direction button in the backward direction at the same time as the A and B buttons, or by pushing only the A and B buttons without pushing the direction button, your character will avoid all attacks but the throwing attack for a specified time.

Controlling a character cont.

All commands are for players facing to the right.

Counter attack: A or B (while dodging)

While dodging an opponent's attack, you can counter attack by pushing either the A or B button.

Strike: ▶ + AB

Push the direction button forward and press the A and B buttons to unleash a powerful strike on your opponent. You can also strike your opponent in midjump.

Saving up power: ▼ + AB

You can save up power by pushing the direction button downward and holding down the A and B buttons. When your character's power reaches maximum power, your character's attacking strength will increase, and you can also use the super special move.

Provoke

Push the select button and each of your characters will strike a pose to inflame and provoke your opponent. You can lower your opponent's power through provocation. However, your opponent's power won't decrease if his or her gauge reads maximum power.

In "The King of Fighters '95," you cannot help a character who is unconscious or in the enemy's grasp.

ATTENTION!

SSM

Super special moves are only available, when the character's strength gauge is flashing

At the Title screen, choose "Game Start" and push the Start button. This will bring up the Mode Select screen. You can return to the previous screen by pushing the Select button.

1. MODE SELECT

Choose one of the four modes below ("Single VS" and "Team VS" can only be selected when a connecting cable is connected or when using a SUPER GAMEBOY).

"Single Play" (Story mode): You choose one character and compete against the computer. Select a character with the direction button and then push the A button. Fight to win the best out of three matches.

"Team Play" (Story mode): Three on three. Your team against the computer's. The computer will form its team randomly. Select your characters with the direction button and then push the A button. The game begins after you select three characters.

"Single VS" (Fight mode): Connect two GAMEBOYs with a connecting cable or use a SUPER GAMEBOY to play with a friend in the 2player special mode. Choose your characters and then the game begins.

"Team VS" (Fight mode)

Connect two GAMEBOYs with a connecting cable or use a SUPER GAMEBOY to play with a friend in the 2player special mode. Three on three.

2. MAKING YOUR TEAM

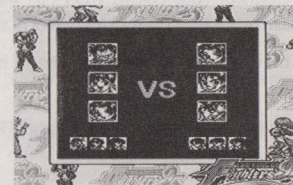
Fifteen characters are divided up into five teams of three characters each. Choose your characters with the direction button and then push the A button. You can cancel with the B button. When you're finished selecting your characters, push the Start button. You will choose the fighting order of your characters for each fight. Select each character in the order you want them to appear by choosing them with the direction button and then pushing the A button.

„Three on three team battles“

The King of Fighters '95 let's you fight in teams, three against three.

- (1) Teams of three are formed from 15 characters.
- (2) A fighting order is chosen for a team's three characters.
- (3) The first fighters of both teams fight against each other in the first round.
- (4) The winner of a round gets a bonus for winning and a time bonus to help him or her recover some strength for the next round.
- (5) If you can beat the opponent's third character, you win the match. (If the third characters of both teams draw in the final round, those same characters will fight again—this time with only a slight amount of strength—to determine the winner.)

The key to winning is ordering your characters effectively.



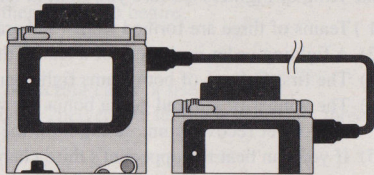
Linking games

In order to play in the Fight mode, the following are necessary:

Two GAME BOYS

**2 "The King of Fighters '95"
game cartridges**

1 connecting cable



- Connect your GAMEBOYS as shown in the drawing above, insert a game cartridge into each GAMEBOY, and switch them both on.
- Enter the Mode Select screen of both GAMEBOYS and choose "Single VS" or "Team VS."
- Select your characters and begin the game.

Playing the game with SUPER GAME BOY

Correctly insert the Game Boy Game Pak into the Super Game Boy. Next, insert the Super Game Boy into the Super NES and move the power switch on the Super NES to the ON position. For further operation information, please consult your Super Game Boy and/or Super NES instruction manual.

When using SUPER GAME BOY, two players can play against each other with the Super NES controllers.

- Insert "The King of Fighters '95" cartridge firmly into the SUPER GAME BOY.
- Check that it is firmly connected to your Super NES game machine. Then switch on the SUPER GAME BOY.
- Enter the Mode Select screen using Controller 1 of the Super NES game, and then select "Single VS" or "Team VS."
- The game is played using controller 1 for player 1 and controller 2 for player

When using SUPER GAME BOY to play "Single Play" or "Team Play," the unused controller cannot be used. Reset the mode to either "Single VS" or "Team VS."

3. Continuing the game

When a player loses in the "Single Play" and "Team Play" modes, a Continue screen is displayed. By pushing the Start button before the count reaches zero, you can start over against the fighter (or team) who just beat you.

4. Options

By selecting "Options" at the Title screen, you can change the rule settings. Push the direction button up or down to select an item you want to change. Then push the direction button left or right to change the setting. When you are finished making changes, select Exit and push the A button.

Time: Set the length of time for one round. Select between 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, and OFF (no time limit).

Level: Set the computer's difficulty level (Easy, Normal, or Hard)

BGM Test: Listen to the background music used in the game.

S.E. Test: Listen to the sound effects used in the game.

Exit: Return to the Title screen.

Kyo Kusanagi

This prodigy commands a fighting technique unique to all of Japan. Kusanagi is an heir of the Kusanagi School's ancient martial art, over 1800 years old, of manipulating fire.



Benimaru Nikaido

A close friend and rival of Kyo who has a sharp kicking technique in shooting style. He has every intention of winning this contest and making a name for himself.



Assuming character is facing right

Dark Thrust	↓ ↘ → + B
Fire Ball	→ ↓ ↘ + B
Spinning Kick	← ↓ ↗ + A
Crescent Slash	→ ↘ ↓ ↗ ← + A
New Wave Smash	↓ ↘ → + A
SSM Serpent Wave	↓ ↗ ← ↗ ↓ ↘ → + B

Assuming character is facing right

Lightning Fist	→ ↓ ↘ + B
Shinku Katategoma	→ ↘ ↓ ↗ ← + A
Iaido Kick	↓ ↘ → + A Light Kick
Triple Resist Kick	↓ ↘ → + A Strong Kick
Super Lightning Kick	↓ ↑ + A
SSM Heaven Blast Flash	↓ ↘ → ↓ ↘ + B

The characters cont.

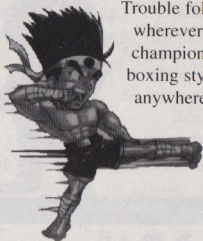
Terry Bogard

Hero of the "Fatal Fury" series, Terry is a martial arts expert. He's here because he wants a piece of his enemies.



Jo Higashi

Trouble follows this man wherever he goes. This champion fighter of Thai boxing style will travel anywhere for a chance at fighting a worthy foe.



Assuming character is facing right

Burning Knuckles	↓ ↘ ← + B
Power Wave	↓ ↘ → + B
Rising Tackle	↓ 2 Sec. ↑ + B
Crack Shot	↓ ↘ ← ↘ + A
Power Dunk	→ ↓ ↘ + A
SSM Power Geyser	↓ ↘ ← ↘ → + B

Assuming character is facing right

Hurricane Upper	← ↘ ↓ ↘ → + B
Slash Kick	↘ ↘ + A
Tiger Kick	↓ ↘ → ↘ + A
TNT Punch	A repeatedly
Golden Heel Hurter	↓ ↘ ← + A
SSM Screw Upper	→ ← ↘ ↓ ↘ + B

The characters cont.

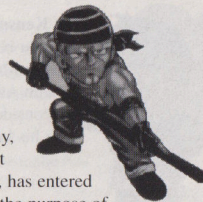
Ryo Sakazaki

Ryo, who has the name of "Invincible Dragon", uses the Kyokugen School's style of Karate. He has been keeping his entry in this contest a secret from his little sister, Yuri, but ...



Billy Kane

By orders of Geese, the ruler of the underworld in Southtown, Billy, skilled in the art of using a stick, has entered this contest for the purpose of rubbing out Terry.



Assuming character is facing right

Tiger Flame Punch	↓ ↘ → + B
Lightning Legs Knockout Kick	↓ 2 Sec. ↑ + A
Koho	→ ↓ ↘ + B
Haoh Shokoh-ken	→ ← ↘ ↓ ↘ → + B
Zanretsu-ken	→ ↘ ↓ ↘ → + B
Jumping Tiger Flame Punch	while jumping ↓ ↘ → + B
Kyokugen Kick Dance	Close to opponent → ↘ ↓ ↘ → + B
SSM Ryuko Ranbu	↓ ↘ → ↘ ↓ ↘ ← + B

Assuming character is facing right

Club Twist	B repeatedly
Sparrow Drop	↓ ↘ ← ↘ + B
Club Blow	← ↘ ↓ ↘ → + B
Super Power Club	↘ ↓ ↘ → + A
SSM Flaming Hurricane	↓ ↘ → ↘ ↓ ↘ ← + B

The characters cont.



Sie Kensou

Kensou is a psychic soldier who trained along with Athena. He considers Athena to be his lady.

Yuri Sakazaki

Ryo's kid sister Yuri uses a form of Kyokugen School of Karate designed particularly for women. She entered this contest without any concern that Ryo might be worried about her.



Assuming character is facing right

Tiger Flame Punch	↓ ↘ → + B
Saiha	↓ ↘ ← + B
Raioh-ken	↓ ↘ → + A
Hundred Blows	Close to opponent → ↘ ↓ ↘ → + B
Hundred Blows	→ ↘ ↓ ↘ → + B
Yuri Super Upper	→ ↓ ↘ + B
Haoh Shokoh-ken	→ ← ↘ ↓ ↘ + B
SSM Flying Phoenix Kick	→ ← → ↘ ↓ ↘ ← + A



Mai Shiranui

Born with the strength and knowledge of the art of the Ninja, passed down from her ancestors over many generations, Mai, who considers herself to be the best lady Ninja of all Japan, can be more than a match for any man.

Athena Asamiya

A psychic soldier of justice, this young teenage girl possesses superhuman ability. Sensing evil in the upcoming contest, she has entered herself to strike it down.



Assuming character is facing right

Psycho Ball Attack	↓ ↘ ← + B
Psycho Reflector	← ↘ ↓ ↘ → + A
Phoenix Arrow	while jumping ↓ ↘ ← + B
Psycho Sword	→ ↓ ↘ + B
SSM Shining Crystal Bit	← → ↘ ↓ ↘ ← + B

Assuming character is facing right

Super Bullet Attack	↓ ↘ ← + B
Dragon Uppercut	← ↓ ↘ + A
Dragon's Fang	← ↘ ↓ ↘ → + B
Dragon Talon Tear	while jumping ↓ ↘ ← + B
SSM Dragon God Drubbing	↓ ↘ → ← → + A

Assuming character is facing right

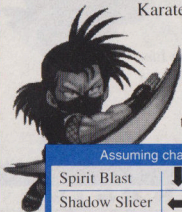
Kachosen	↓ ↘ → + B
Ryu-enbu	↓ ↘ ← + B
Deadly Ninja Bees	→ ↘ ↓ ↘ → + A
Flying Squirrel Dance	↓ 2 Sec. ↑ + B
Flying Squirrel Dance	while jumping ↓ ↘ ← + B
Flying Dragon Blast	→ ↓ ↘ + A
SSM Super Deadly Ninja Bees	→ ↘ → + A

The characters cont.

Eiji Kisaragi

A Ninja of the Kisaragi School, this fighter's intention is to eliminate all members of the Kyokugen School of

Karate. He also wants to be noted among the elite in the fighting world, and for this reason has entered the contest.



Assuming character is facing right

Spirit Blast	↓ ↘ → + B
Shadow Slicer	← ↙ ↓ ↘ → + B
Stallion Kick	↓ ↙ ← ↘ + A
Mist Slash	↓ ↙ ← + B
Born Slicer	→ ↘ ↓ ↙ ← + A
Zantetsuha	↓ ↘ → ↙ ↓ ↙ ← + B
Shadow Attack	↓ ↘ → + A
Mantis Punch	← ↙ ↓ ↘ → ↙ ↓ + A

Jeidern

Commander of a squad of mercenary soldiers, Jeidern has accepted the challenge of this contest and is participating for the honor of his unit.



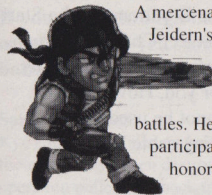
Assuming character is facing right

Moon Slasher	↓ 2 Sec. ↑ + B
Cross Cutter	← 2 Sec. → + B
Neck Roller	↓ 2 Sec. ↑ + A
Storm Bringer	Close to opponent → ↘ ↓ ↙ ← + B
SSM Final Bringer	↓ 2 Sec. ↓ ↑ + A

The characters cont.

Ralph

A mercenary soldier of Jeidern's unit, Ralph has fought and lived through many battles. He, too, is participating for the honor of the unit.



Assuming character is facing right

Vulcan Punch	repeatedly + B
Gatling Attack	← 2 Sec. → + B
Super Argentine Back Breaker	Close to opponent ← ↙ ↓ ↘ → + A
Blitzkrieg Punch	↓ 2 Sec. ↑ + B
SSM Super Vulcan Punch	↙ 2 Sec. ← → + B

Kim Kaphwan

With the belief that Tae Kwon Do is stronger than any other art, Kim has been training day and night with his students. He participates in this tournament to fight his rivals and to crush evil.



Assuming character is facing right

Crescent Moon Slash	↓ ↙ ← + A
Flying Slice	↓ 2 Sec. ↑ + A
Flying Kick	while jumping ↓ ↘ → + A
Comet Cruncher	← 2 Sec. → + A
SSM Phoenix Flattenor	↓ ↙ ← ↙ → + A

The characters cont.

Iori Yagami

The Yagami family is said to have, together with the Kusanagi family, slain Orochi, the great eightheaded snake of legend. However, the Yagami family severed ties with the Kusanagi clan six hundred and some years ago over a difference in ambitions and then entered into a blood pact with the Orochi family. Since then, the Kusanagi and Yagami families have clashed countless times behind the scenes. In this contest, Kyo and Iori will come to terms once and for all.

Random selection of characters

By pushing the B button and the Start button at the Select Character screen, your character(s) will automatically be selected for you. However, this feature cannot be used in connecting cable battles.



Assuming character is facing right

Dark Thrust	↓ ↘ → + B
Fire Ball	→ ↓ ↘ + B
Deadly Flower	↓ ↙ ← + B
Dark Crescent Slice	→ ↘ ↓ ↙ ← + A
SSM Maiden Masher	↓ ↙ ← ↘ ↓ ↘ → + B

The characters cont.

BOSS CHARACTERS

If you come through unscathed in a battle against another team, you aren't finished yet. Now, you must face the Boss characters in a final battle.

Saishu Kusanagi

Kyo's father and also an heir of the Kusansgi School's ancient martial art, Saishu was thought to have been destroyed in the previous battle with Rugal, but a lifesaving operation pulled him back from the brink of death. Brainwashed by Rugal, Saishu has been initiated in the underworld powers of the Orochi line.

Omega Rugal

The organizer of this year's "The King of Fighters" and loser of the last one, Rugal had his sights set on the Dark Powers of the Orochi line, who he lost an eye to in the past. He used his pact with the Orochi family to obtain their Dark Powers. And now that he has become allmighty, he has organized this "The King of Fighters" contest to clear his honor, and to brainwash the strongest fighters, changing them into human weepens.

Hints for strategy

- You can cause great damage to your opponent when your power gauge is at maximum level.
- Also, you can stay at maximum power longer by storing up power yourself, rather than trying to accumulate power from your opponent.
- Dodging makes you invincible. You can dodge weapons thrown at you, or dodge your opponent's best shot and come back with a counter attack! However, when dodging, you can still be thrown. So, when your opponent dodges, send him flying! There is another type of flying jump. Press the direction button in a diagonally upward direction and quickly release. You will fly further than a normal jump. So, if you see a breakdown in your opponent's defense, jump—and attack!
- Each character has a special move. In order to fight effectively, you must not only know your own character's special move, but that of your opponent's character, as well.

A final word

Even if you meet your end, you'll find it's not actually over. Set your sights on the true ending and don't give up until you see it through!

Notes

NINTENDO®, GAME BOY™, SUPER GAME BOY™ AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

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. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SYSTÈME GAME BOY.

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 NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY 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 GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

Table des matieres

Précautions d'utilisation	60
L'histoire	61
Commencer le jeu	62
L'affichage	63
Contrôler un personnage	65
Modes et règles du jeu	69
Jeux câblés	72
Jouer sur SUPER GAMEBOY	73
Les personnages	75
Conseils de stratégie	84
Notes	85

Précautions d'utilisation

Suivez ces suggestions afin de conserver votre cartouche Toshinden Battle Arena en parfait état de marche.

1. Ne soumettez pas votre cartouche a des températures extrêmes. conservez-la dans un lieu à température ambiante.
2. Ne touchez pas les connecteurs de votre terminal sur votre cartouche. Gardez-la propre en la rangeant dans sa boîte protectrice.
3. N'essayez pas de démonter votre cartouche.
4. Evitez tout contact avec les dissolvants, les diluants, le benzène, l'alcool ou tout autre agent nettoyant susceptible de l'endommager.

Avvertissement: veuillez lire attentivement le livret contenant les informations consommateurs et les précautions à prendre avant d'utiliser votre Nintendo® Hardware System ou votre cartouche.

L'histoire

Il est temps de déterminer qui sera le "King of Fighters" de 1995. Comme auparavant, les combats se dérouleront par équipes. Nous souhaitons que tous les combattants du tournoi précédent participent également à cette compétition. Merci... R.

Nous sommes en 1995. Une nouvelle fois, tous les vétérans expérimentés ont reçu une invitation pour prendre part à la compétition du "King of Fighters". L'homme qui a envoyé ces invitations est le mystérieux R. En partie parce qu'ils ne font confiance à personne et en partie parce qu'ils prévoient des talents grandissants chez leurs adversaires, les super stars du combat ont formé de nouvelles équipes pour la bataille de 1995. Toutefois, une conspiration aux proportions considérables a déjà été déclenchée autour du "King of Fighters '95".



Commencer le jeu

1. Insérer la cartouche de jeu dans votre GAMEBOY et allumez-la.
2. Vous verrez apparaître l'écran titre. Si vous appuyez sur le bouton Start pendant l'écran titre ou pendant la séquence de démonstration, un nouvel écran apparaîtra et affichera les sélections "Game Start" (Commencer le jeu) et "Options".
3. Sélectionnez "Game Start" à l'aide du bouton-D (bouton directionnel) et appuyez sur le bouton Start.

L'affichage

Lire l'écran

(1) Jauge de Force

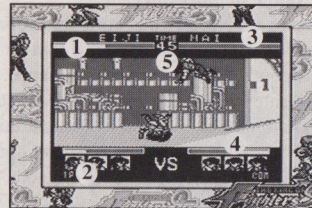
A chaque fois qu'un personnage reçoit un coup, sa force diminue. Si la jauge de force atteint zéro, le jeu est terminé.

(2) Fenêtre des personnages

Le visage de chaque personnage est affiché dans la fenêtre des personnages. A chaque fois qu'un personnage est vaincu, son visage est remplacé par une croix (X). Si vous sélectionnez "Single Play" (Partie à un joueur) ou "Single VS" (Joueur contre) dans Rule Select (Choisir les règles), un repère de victoire apparaîtra à côté du visage du personnage.

(3) Nom des personnages

Le nom du personnage actuellement en train de se battre sera affiché.

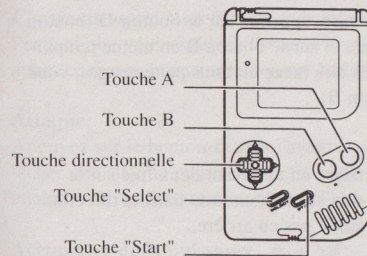


(4) Jauge de puissance

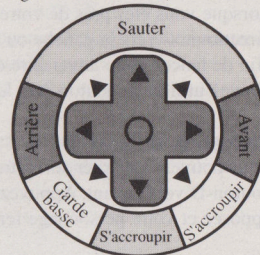
Si votre adversaire vous porte un coup, si vous vous protégez, ou si vous appuyez sur les boutons A et B tout en appuyant sur le bouton-D vers le bas, vous pourrez regagner de la puissance. La puissance du personnage attaquant augmente lorsque la jauge de puissance atteint son maximum. A sa puissance maximum, le joueur peut également utiliser les super mouvements spéciaux du personnage. Les super mouvements spéciaux peuvent également être utilisés lorsque la jauge de puissance clignote.

(5) Limite de temps

Le temps restant à combattre est affiché à l'écran. Le match se termine lorsque le chronomètre atteint zéro et le personnage auquel il reste le plus de force à ce moment-là l'emporte.



Garde haute (Lorsqu'un personnage regarde vers la droite)



Certains personnages peuvent avancer tout en étant accroupis.

Bouton A: Coup de pied

Bouton B: Coup de poing

Vous pouvez contrôler la force de votre attaque en maintenant enfoncé le bouton d'attaque plus ou moins longtemps. Plus vous maintenez enfoncé le bouton, plus votre attaque sera puissante. La puissance des mouvements spéciaux ne sera pas modifiée.

Contrôler un personnage suite

Lancer: ◀ ▶ + B ou A

Lorsque vous êtes près de votre adversaire, appuyez sur le bouton-D (bouton directionnel) vers la gauche ou la droite et sur le bouton B en même temps afin de lancer votre adversaire dans les airs (avec certains personnages, vous pouvez utiliser le bouton A et le bouton B).

Charge: ▶ ▶ ou ◀ ◀

Vous pouvez vous ruer sur votre adversaire en appuyant deux fois sur le bouton-D vers l'avant. Appuyez deux fois sur le bouton-D dans la direction opposée et votre personnage fera un rapide pas en arrière.

Esquive: ◀ + AB (lorsque le joueur regarde vers la droite)

Si vous appuyez sur le bouton-D vers l'arrière tout en appuyant sur les boutons A et B, ou si vous appuyez seulement sur les boutons A et B sans appuyer sur le bouton-D, votre personnage esquivera toutes les attaques, sauf les attaques lancées pour une période de temps limitée.

Toutes les commandes concernent les joueurs regardant vers la droite.

Contrôler un personnage suite

Contre-attaque: A ou B (tout en esquivant)

Pendant que vous esquiviez l'attaque de votre adversaire, vous pouvez contre-attaquer en appuyant sur le bouton A ou le bouton B.

Attaque: -> + AB

Appuyez sur le bouton-D vers l'avant et appuyez sur les boutons A et B pour lâcher une attaque puissante contre votre adversaire. Vous pouvez également attaquer votre adversaire au milieu d'un saut.

Accumuler de la puissance: ▼ + AB

Vous pouvez accumuler de la puissance en appuyant sur le bouton-D vers le bas et en maintenant enfoncé les boutons A et B. Lorsque la puissance de votre personnage atteint son maximum, sa force augmente et vous pouvez également utiliser les super mouvements spéciaux.

Provoquer

Appuyez sur le bouton Select et chacun de vos personnages prendra une pose pour enrager et provoquer son adversaire. Vous pouvez diminuer la puissance de votre adversaire à travers la provocation. Toutefois, la puissance de votre adversaire ne sera pas affectée si sa jauge est au maximum.

Dans "King of Fighters '95", vous ne pouvez pas aider un personnage inconscient ou qui est la merci de son adversaire.

ATTENTION!

SSM

Les Super coups spéciaux (Super Special Moves) ne sont disponibles que lorsque la barre d'énergie clignote.

Sur l'écran titre, choisissez "Game Start" (Commencer le jeu) et appuyez sur le bouton Start. Vous accéderez à l'écran de sélection des modes. Vous pouvez revenir à l'écran précédent en appuyant sur le bouton Select.

1. SÉLECTION DES MODES

Choisissez un des quatre modes ci-dessous ("Single VS" et "Team VS" ne peuvent être sélectionnés que si vous avez branché un câble de connexion ou si vous utilisez une SUPER GAMEBOY).

„Single Play“ (Joueur unique) (Mode story - histoire)

Vous choisissez un personnage et vous battez contre l'ordinateur. Sélectionnez un personnage à l'aide du bouton-D, puis appuyez sur le bouton A. Combattez pour remporter deux matchs sur trois.

„Team Play“ (Jeu en équipe) (Mode histoire)

Trois contre trois. Votre équipe contre celle de l'ordinateur. L'ordinateur composera son équipe au hasard. Sélectionnez vos personnages à l'aide du bouton-D, puis appuyez sur le bouton A. Le jeu commencera dès que vous aurez sélectionné vos trois personnages.

„Single VS“ (Un joueur contre) (Mode Fight - combat)

Connectez deux GAMEBOY à l'aide d'un câble de connexion ou utilisez un SUPER GAMEBOY pour jouer avec un ami en mode spécial 2 joueurs. Choisissez vos personnages et le jeu peut commencer.

„Team VS“ (Equipe contre) (Mode combat)

Connectez deux GAMEBOY à l'aide d'un câble de connexion ou utilisez une SUPER GAMEBOY pour jouer avec un ami en mode spécial 2 joueurs. Trois contre trois.

2. COMPOSER VOTRE ÉQUIPE

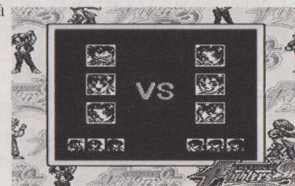
Les quinze personnages sont divisés en cinq équipes de trois. Choisissez vos personnages à l'aide du bouton-D, puis appuyez sur le bouton A. Vous pouvez annuler votre choix grâce au bouton B. Lorsque vous avez terminé votre sélection, appuyez sur le bouton Start. Vous pourrez choisir l'ordre dans lequel vos personnages livreront chaque combat. Sélectionnez chaque personnage dans l'ordre dans lequel vous souhaitez qu'ils apparaissent en les choisissant à l'aide du bouton-D, puis en appuyant sur le bouton A.

„Batailles à trois contre trois“

King of Fighters '95 vous permet de combattre par équipe, à trois contre trois.

- (1) Les équipes de trois sont composées à partir de 15 personnages.
- (2) Un ordre de combat est sélectionné pour une équipe de trois personnages.
- (3) Les premiers combattants des deux équipes s'affrontent dans le premier round.
- (4) Le gagnant d'un round obtient un point de bonus pour avoir gagné et un bonus de temps qui l'aidera à récupérer de la force avant le round suivant.
- (5) Si vous parvenez à battre le troisième personnage de votre adversaire, vous remportez le match. (Si les troisièmes personnages de chaque équipe font match nul lors du dernier round, ils s'affronteront à nouveau - cette fois-ci avec peu de force - afin de déterminer qui sera le gagnant.)

La clé de la victoire se trouve dans un ordre judicieux de vos personnages.



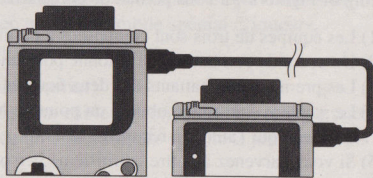
Jeux câblés

Pour jouer en mode combat, vous aurez besoin de:

2 GAMEBOY

2 cartouches de jeu
"The King of Fighters '95"

1 câble de connexion



- Connectez vos GAMEBOY en suivant les indications du schéma ci-dessus, insérez une cartouche de jeu dans chaque GAMEBOY et allumez-les toutes les deux.
- Accédez aux écrans de sélection des deux GAMEBOY et choisissez "Single VS" ou "Team VS".
- Sélectionnez vos personnages et commencez à jouer.

Jouer sur SUPER GAME BOY

Insérer soigneusement le Game Boy Game Pak dans le Super Game Boy. Insérer ensuite le Super Game Boy dans le Super NES et mettre l'interrupteur de marche/arrêt du Super NES sur la position marche (ON). Pour les plus amples informations d'utilisation, voir le mode d'emploi du Super Game Boy et/ou du Super NES.

Grâce au SUPER GAME BOY, deux joueurs peuvent s'affronter avec les manettes de jeu de la Super NES.

- Insérez fermement la cartouche de "The King of Fighters '95" dans la SUPER GAME BOY. Vérifiez qu'elle est bien connectée à votre console Super NES. Puis, allumez votre SUPER GAME BOY.
- Accédez à l'écran Sélection des modes (Select Mode) en utilisant la manette 1 de votre Super NES, puis choisissez "Single VS" ou "Team VS".
- Le joueur 1 utilisera la manette 1 et le joueur 2 la manette 2.
- Lorsque vous utilisez le SUPER GAME BOY pour jouer en "Single Play" ou "Team Play", vous ne pouvez pas vous servir de la manette inutilisée. Réinitialisez en mode "Single VS" ou "Team VS".

Modes et règles du jeu suite

3. Continuer le jeu

Lorsqu'un joueur perd en modes "Single Play" et "Team Play", un écran Continue (Continuer) apparaît. Si vous appuyez sur le bouton Start avant que le compte à rebours n'atteigne zéro, vous pourrez recommencer votre combat contre l'adversaire (ou l'équipe) qui vient juste de vous battre.

4. Options

En sélectionnant "Options" sur l'écran titre, vous pouvez modifier la configuration des règles. Appuyez sur le bouton-D vers le haut ou le bas pour sélectionner un élément que vous souhaitez modifier. Puis appuyez sur le bouton-D vers la gauche ou la droite pour modifier la configuration. Lorsque vous en avez terminé avec ces changements, sélectionnez Exit (sortir) et appuyez sur le bouton A.

Time (chrono): Règle le temps d'un round. Sélectionnez entre 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90 et OFF (désactivé) (pas de limite de temps).

Level (niveau): Règle le niveau de difficulté de l'ordinateur **BGM Test:** Ecoutez la musique de fond du jeu.

S.E Test: Ecoutez les effets sonores utilisés dans le jeu.

Exit (sortir): Retourner à l'écran titre.

Les personnages

Kyo Kusanagi

Ce prodige est maître d'une technique de combat unique dans tout le Japon. Kusanagi est l'héritier de la technique ancienne d'art martial de manipulation du feu de l'Ecole Kusanagi, vieille de 1800 ans.



Quand le combattant regarde à droite.

Dark Thrust	↓ ↘ → + B
Fire Ball	→ ↓ ↘ + B
Spinning Kick	← ↓ ↙ + A
Crescent Slash	→ ↘ ↓ ↙ ← + A
New Wave Smash	↓ ↘ → + A
BSM Serpent Wave	↓ ↙ ← ↘ ↓ ↘ → + B

Benimaru Nikaido

Un ami intime et rival de Kyo qui possède une redoutable technique de coup de pied en style de tir. Il a bien l'intention de remporter ce tournoi et de se faire connaître.



Quand le combattant regarde à droite.

Lightning Fist	→ ↓ ↘ + B
Shinku Katategoma	→ ↘ ↓ ↙ ← + A
Iaido Kick	↓ ↘ → + A Petit pas
Triple Resist Kick	↓ ↘ → + A Grand pas
Super Lightning Kick	↓ ↑ + A
SSM Heaven Blast Flash	↓ ↘ → ↓ ↘ + B

Les personnages suite

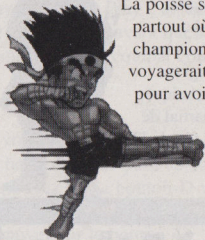
Terry Bogard

Héros de la série "Fatal Fury", Terry est un expert en art martiaux. Il est là parce qu'il veut un morceau de ses ennemis.



Jo Higashi

La poisse suit cet homme partout où il va. Ce champion de boxe Thai voyagerait n'importe où pour avoir la chance d'affronter un adversaire digne de lui.



Quand le combattant regarde à droite.

Burning Knuckles	↓ ↘ ← + B
Power Wave	↓ ↘ → + B
Rising Tackle	↓ 2 Sec. ↑ + B
Crack Shot	↓ ↘ ← ↘ + A
Power Dunk	→ ↓ ↘ + A
SSM Power Geyser	↓ ↘ ← ↘ → + B

Les personnages suite

Ryo Sakazaki

Surnommé "l'Invincible Dragon", Ryo utilise les techniques de karaté de l'Ecole Kyokugen. Il n'a pas dit à sa jeune sœur Yuri qu'il participait au tournoi, mais...



Billy Kane

Par ordre de Geese, souverain du monde souterrain de Southtown, Billy, passé maître dans le maniement du bâton, participe à ce tournoi simplement pour pouvoir se frotter à Terry.



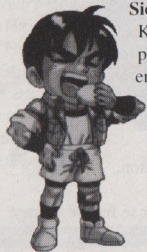
Quand le combattant regarde à droite.

Tiger Flame Punch	↓ ↘ → + B
Lightning Legs Knockout Kick	↓ 2 Sec. ↑ + A
Koho	→ ↓ ↘ + B
Haoh Shokoh-ken	→ ← ↘ ↓ ↘ + B
Zanretsuo-ken	→ ↘ ↓ ↘ → + B
Jumping Tiger Flame Punch	pendant le saut ↓ ↘ → + B
Kyokugen Kick Dance	Proche de l'adversaire → ↘ ↓ ↘ → + B
SSM Ryuko Ranbu	↓ ↘ → ↘ ↓ ↘ ← + B

Quand le combattant regarde à droite.

Club Twist	B Plusieurs fois
Sparrow Drop	↓ ↘ ← ↘ + B
Club Blow	← ↘ ↓ ↘ → + B
Super Power Club	↘ ↓ ↘ → + A
SSM Flaming Hurricane	↓ ↘ → ↘ ↓ ↘ ← + B

Les personnages suite



Sie Kensou

Kensou est un soldat psychique qui s'est entraîné avec Athena qu'il considère comme sa promise.

Yuri Sakazaki

Yuri est la petite sœur de Ryo. Elle utilise une technique de karaté de l'Ecole Kyokugen spécialement conçue pour les femmes. Elle a décidé de participer à ce tournoi sans se préoccuper des sentiments de Ryo.



Quand le combattant regarde à droite.

Tiger Flame Punch	↓ ↘ → + B
Saiha	↓ ↘ ← + B
Raioh-ken	↓ ↘ → + A
Hundred Blows	Proche de l'adversaire → ↘ ↓ ↘ → + B
Hundred Blows	→ ↘ ↓ ↘ → + B
Yuri Super Upper	→ ↓ ↘ + B
Haoh Shokoh-ken	→ ← ↘ ↓ ↘ → + B
SSM Flying Phoenix Kick	→ ← → ↘ ↓ ↘ ← + A

Les personnages suite

Mai Shiranui

Mai est née avec la force et la connaissance de l'art des Ninjas, transmis par ses ancêtres de génération en génération. Elle se considère comme étant la meilleure femme Ninja de tout le Japon et elle peut tenir tête à n'importe quel



Athena Asamiya

Cette adolescente est un soldat psychique de la justice et possède des talents surnaturels. Sentant la présence du mal dans le proche tournoi, elle a décidé d'y participer pour le terrasser.



Quand le combattant regarde à droite.

Kachosen	↓ ↘ → + B
Ryu-enbu	↓ ↘ ← + B
Deadly Ninja Bees	→ ↘ ↓ ↘ → + A
Flying Squirrel Dance	↓ 2 Sec. ↑ + B
Flying Squirrel Dance	pendant le saut ↓ ↘ ← + B
Flying Dragon Blast	→ ↓ ↘ + A
SSM Super Deadly Ninja Bees	→ ↘ → + A

Quand le combattant regarde à droite.

Psycho Ball Attack	↓ ↘ ← + B
Psycho Reflector	← ↘ ↓ ↘ → + A
Phoenix Arrow	pendant le saut ↓ ↘ ← + B
Psycho Sword	→ ↓ ↘ + B
SSM Shining Crystal Bit	← → ↘ ↓ ↘ ← + B

Les personnages suite

Eiji Kisaragi

Elève de l'Ecole Kisaragi, ce combattant a bien l'intention d'éliminer tous les membres de l'Ecole de karaté

Kyokugen. Il veut

également se faire remarquer parmi l'élite mondiale des combattants, et c'est pour cette raison qu'il participe au tournoi.

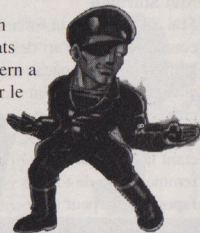


Quand le combattant regarde à droite.

Spirit Blast	↓ ↘ → + B
Shadow Slicer	← ↘ ↓ ↘ → + B
Stallion Kick	↓ ↘ ← ↘ + A
Mist Slash	↓ ↘ ← + B
Born Slicer	→ ↘ ↓ ↘ ← + A
Zantetsuha	↓ ↘ → ↘ ↓ ↘ ← + B
Shadow Attack	↓ ↘ → + A
Mantis Punch	← ↘ ↓ ↘ → ↘ ↓ + A

Jeidern

Commandant d'un escadron de soldats mercenaires, Jeidern a accepté de relever le défi du tournoi et y participe pour l'honneur de son unité.



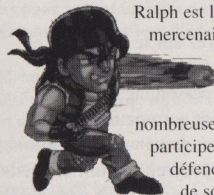
Quand le combattant regarde à droite.

Moon Slasher	↓ 2 Sec. ↑ + B
Cross Cutter	← 2 Sec. → + B
Neck Roller	↓ 2 Sec. ↑ + A
Storm Bringer	Proche de l'adversaire → ↘ ↓ ↘ ← + B
SSM Final Bringer	↓ 2 Sec. ↓ ↑ + A

Les personnages suite

Ralph

Ralph est l'un des mercenaires de l'unité de Jeidern et il a survécu à de nombreuses batailles. Il participe lui aussi pour défendre l'honneur de son unité.



Quand le combattant regarde à droite.

Vulcan Punch	Wiederolt + B
Gatling Attack	← 2 Sec. → + B
Super Argentine Back Breaker	Proche de l'adversaire ← ↘ ↓ ↘ → + A
Blitzkrieg Punch	↓ 2 Sec. ↑ + B
SSM Super Vulcan Punch	↘ 2 Sec. ← → + B

Kim Kaphwan

Etant fermement convaincu que le Taekwondo est plus puissant que tout autre art, Kim s'est entraîné jour et nuit avec ses élèves. Il participe à ce tournoi pour combattre ses rivaux et terrasser le mal.



Quand le combattant regarde à droite.

Crescent Moon Slash	↓ ↘ ← + A
Flying Slice	↓ 2 Sec. ↑ + A
Flying Kick	pendant le saut ↓ ↘ → + A
Comet Cruncher	← 2 Sec. → + A
SSM Phoenix Flattener	↓ ↘ ← ↘ → + A

Iori Yagami

On raconte que la famille de Iori Yagami et la famille Kusanagi, ont terrassé le légendaire serpent à huit têtes. Toutefois, les relations entre la famille Yagami et le clan Kusanagi ont été tendues pendant plus de six cents ans à cause de leurs ambitions différentes. Par la suite, les Yagami ont signé un pacte de sang avec la famille Orochi. Depuis lors, les Kusanagi et les Yagami se sont affrontés à de très nombreuses reprises hors du ring. Dans ce tournoi, Kyo et Iori régleront leur différend une fois pour toutes.



Sélection au hasard des personnages.

Si vous appuyez sur le bouton B et sur le bouton Start à l'écran de sélection des personnages, ces derniers seront automatiquement sélectionnés pour vous. Toutefois, vous ne pourrez pas utiliser cette option si vous jouez par câbles connectés.

Quand le combattant regarde à droite.

Dark Thrust	↓ ↘ → + B
Fire Ball	→ ↓ ↘ + B
Deadly Flower	↓ ↙ ← + B
Dark Crescent Slice	→ ↘ ↓ ↙ ← + A
SSM Maiden Masher	↓ ↙ ← ↘ ↓ ↘ → + B

Si vous parvenez à sortir vivant d'un combat contre une autre équipe, vous n'êtes pas pour autant au bout de vos peines. Il vous faut à présent affronter les personnages Boss lors d'un combat final.

Saishu Kusanagi

Saishu est le père de Kyo, ainsi que l'héritier de l'art martial ancien de l'Ecole Kusanagi. On racontait qu'il avait été vaincu lors de la précédente bataille contre Rugal, mais une opération de la dernière chance l'avait ramené des frontières de la mort. Rugal lui ayant fait subir un lavage de cerveau, Saishu a reçu l'initiation des pouvoirs du monde souterrain de la lignée des Orochi.

Omega Rugal

C'est l'organisateur du "King of Fighters" de cette année et le grand perdant du tournoi précédent. Rugal convoite les Sombres Pouvoirs de la lignée des Orochi, contre lesquels il a autrefois perdu un œil. Il utilise son pacte avec la famille Orochi pour mettre la main sur leurs Sombres Pouvoirs. Et maintenant qu'il est tout-puissant, il a organisé ce tournoi "King of Fighters" afin de défendre son honneur et de laver le cerveau des combattants les plus forts, les transformant ainsi en armes humaines.

Conseils de stratégie

- Vous pouvez causer beaucoup de dégâts à votre adversaire lorsque votre jauge de puissance est à son maximum. Vous pouvez également conserver plus longtemps votre puissance maximum en accumulant vous-même de la puissance, plutôt qu'en essayant d'accumuler la puissance de votre adversaire.
- L'esquive vous rend invincible. Vous pouvez esquiver les armes qu'on vous lance ou esquiver les meilleurs coups de vos adversaires et revenir pour contre-attaquer! Toutefois, lorsque vous esquivez, vous pouvez quand même être jeté par terre. Alors quand votre adversaire esquive un coup, envoyez-le voler dans les airs!
- Il existe un autre type de saut volant. Appuyez sur le bouton-D en direction diagonale vers le haut puis relâchez rapidement. Vous volerez plus loin qu'avec un saut traditionnel. Alors, si vous repérez une faille dans la défense de votre adversaire, sautez - et attaquez!
- Chaque personnage possède un mouvement spécial. Afin de combattre plus efficacement, vous devez non seulement connaître le mouvement spécial de votre personnage, mais aussi ceux de vos adversaires.

Un dernier mot

Même si vous tombez au combat, vous découvrirez que tout n'est pas fini. Ne perdez pas de vue le véritable dénouement et n'abandonnez pas avant la fin!

Notes

Very good, some staining in places, but the binding is good and the text is clear. The book is in good condition and the pages are well preserved. The binding is made of cloth and the cover is in good shape. The text is printed in a clear, legible font and the illustrations are well done. The book is a good example of the work of the author and is a valuable addition to any collection. The book is in good condition and the pages are well preserved. The binding is made of cloth and the cover is in good shape. The text is printed in a clear, legible font and the illustrations are well done. The book is a good example of the work of the author and is a valuable addition to any collection.

100-101

100-101