

SHADOW FIGHTER



AMIGA 1200/4000
INFORMATION

Amiga 1200/4000 Loading and Installing Instructions

Playing Shadow Fighter From Floppy

1. Insert Shadow Fighter game disk 1 into the default disk drive.
2. Turn on your computer and monitor. Follow any on screen loading instructions.

Installing Shadow Fighter On To An Amiga Hard Drive

1. Turn on your computer and monitor.
2. Insert the Shadow Fighter game disk 1 at the Workbench Screen.
3. Double click on the 'Install_HD' Icon.
4. Follow the on screen instructions.

Playing From Hard Drive

After Shadow Fighter is installed on your Hard Drive you can place your floppy disks in a safe place and play from the Hard Drive.

Playing Shadow Fighter With Two Joysticks

Please note that it is not recommended that you connect or disconnect anything to/from your Amiga while the power to your computer is switched on! If you do connect and disconnect your Joystick/Mouse while your Amiga is switched on, there is a possibility that you may cause damage to your Amiga.

When playing Shadow Fighter in two player mode you need to have both joysticks. Which means that you will have to remove your mouse. We recommend that you plug both joysticks into you machine before switching on.

If you are playing Shadow Fighter from a hard drive and want to play the game with two joysticks connected at the boot up then you will need to use the following keys detailed below to move the cursor around the workbench so that you can select the Shadow Fighter Icon.

| | |
|---|---------------------|
| Either Amiga Key and the left keypad arrow | = Move Left |
| Either Amiga Key and the right keypad arrow | = Move Right |
| Either Amiga Key and the down keypad arrow | = Move Down |
| Either Amiga Key and the up keypad arrow | = Move Up |
| Left alt and the left Amiga Key | =Left mouse button |
| Right alt and the right Amiga Key | =Right mouse button |

Please see your Amiga manuals for further details.

For the 1200 version of Shadow Fighter we've changed a few of the moves for the following characters from the ones printed in the manual:

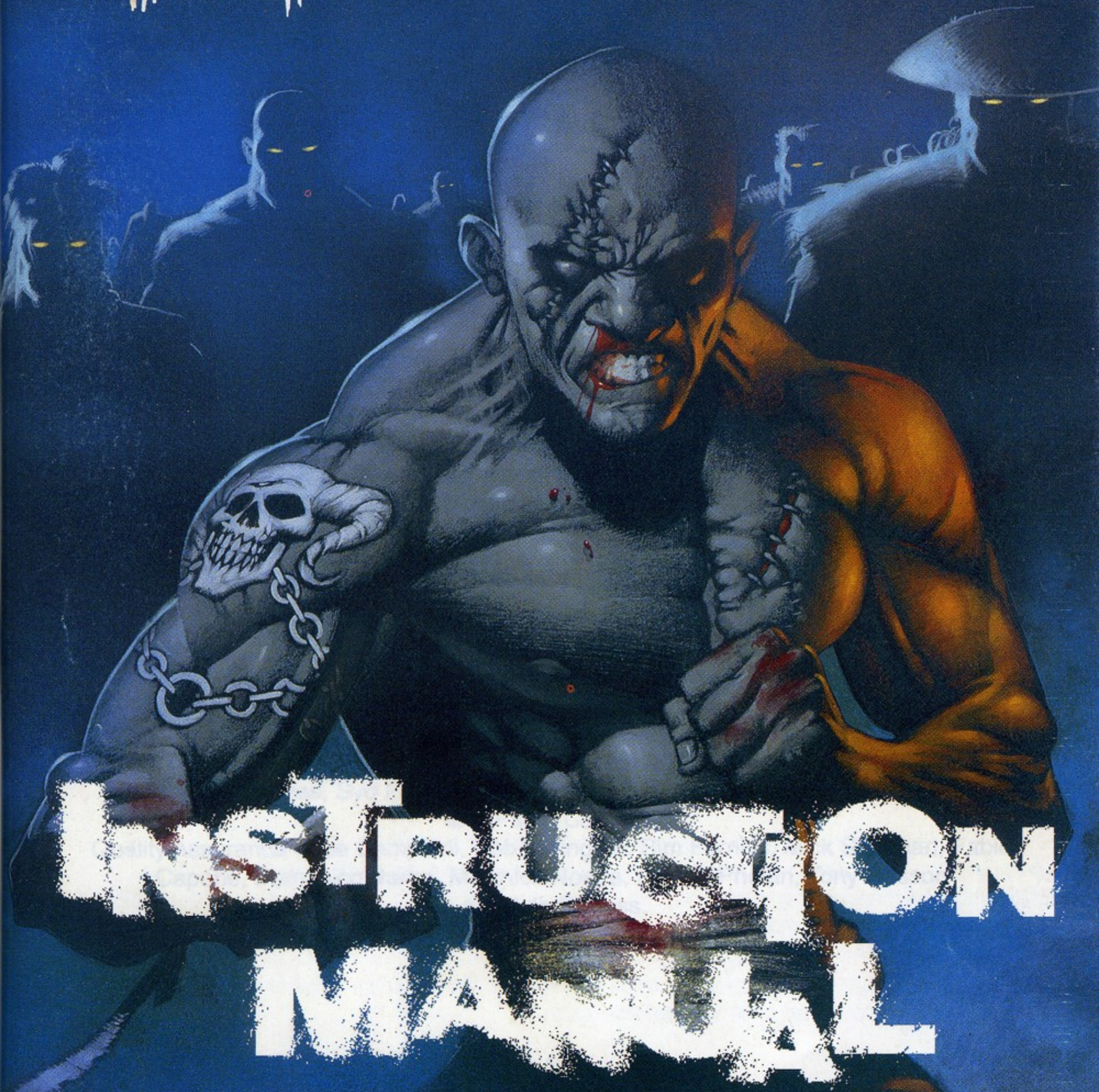
Kury's Rock Roll move is now Back, Forward + Fire

Yarado's Electric Splash move is now Jump, Down/Back + Fire

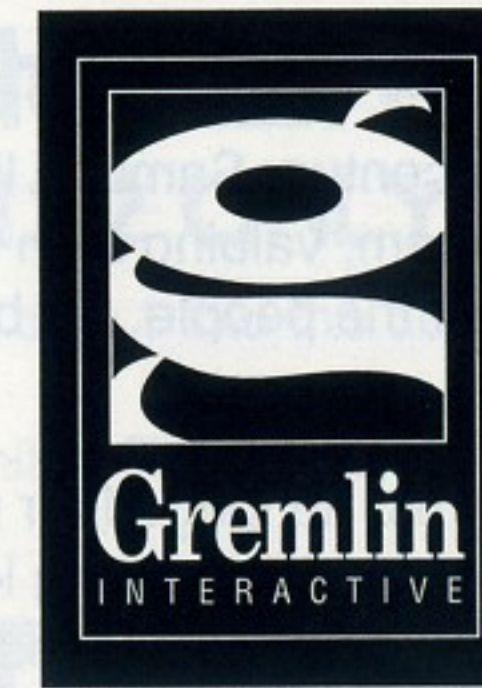
Fakir's Magic Carpet move is now Forward, Forward/Down, Down + Fire

Okura's Thunder Power move is now Down/Forward, Down, Down/Back, Back + Fire

SHADOW
影武者



INSTRUCTION
MANUAL



PRESENTS
**SHADOW
FIGHTER**

N.A.P.S TEAM

Programming - Domenico Barba
Graphics - Fabio Capone
Music - Fabio Ciccirello
Game Concept - Fabio Capone and Domenico Barba
Additional Graphic - Domenico Barba
Quality Assurance - Salvatore Messina, Gianfranco Ingegneri and Maurizio Raffa

GREMLIN TEAM

Additional Coding - Matt Donkin & Paul Hiley
Producer- Peter Cook
Story & Character Discriptions - Malchick Nostra, Ade Carless & Paul Green
Manual - Martin Calpin
Cover Art & Illustrations - Greg Staples
Music & SFX - Patrick Phelan & Neil Biggin
Voices - Ade Carless, Syd Franklin, Paul Green, Tony Casson, Les Spinx, Linda Cliff
and Fabio Capone.
Quality Assurance - Lee Campbell, Rob Millington, Sim Furniss, Mick Sheehan, Fabio
Capone, Domenico Barba, Malchick Nostra, Patrick Phelan, Tony Casson
and Ade Carless.

SHADOW FIGHTER

Kioya Mishuma, a seventeenth century Samurai lived an honourable and disciplined life. The Emperor held him in high esteem, valuing both his agile mind and skill with the sword. He was also fondly regarded by the people, his balanced judgement and wisdom never seeming to harsh nor lenient.

But Kioya was plagued by dreams, he longed for more fame, for more recognition. Kioya's burning ambition was to be regarded as a living legend. This caused a great inner conflict, Kioya's strict Samurai code would not allow for such thoughts, his health began to suffer.

These dreams did not go unnoticed. Chronozon, keeper of the abyss and gateway to the after world found them of great interest. He dispatched his personal insubordinate to claim such a noble soul, for such a soul would be highly prized by his master. Rewards would be great.

Kioya found himself falling one night, for hours he plummeted through the dark veils of dreams, until suddenly he woke with a start. A shadow darker than the night stood at the foot of his bed and in its out stretched palm it held a moving globe of light. Kioya gazed into the orb and a smile slid across his face, all of the dreams which had troubled him were there, there for the taking. The shadow smiled too.

Kioya instinctively reached for his sword, it felt lighter and more balanced than it had ever done before. With one experimental swing he realised that he had been blessed, this silent messenger who had appeared unbidden had fulfilled his life long dreams. The long struggle with his conscience was over.

His feats across the kingdom became legendary. Kioya could do the impossible it was said, he could do, or be, or take anything he pleased. Unfortunately Kioya also heard these tales and he believed them, he more than believed them he knew them to be true. Soon his confident swagger was despised by other Samurai, who had been insulted and belittled by his words and deeds of mockery. Kioya had begun to abuse his legendary status and the people he had once needed saw him for the false idol he was, and realised they no longer needed him. Kioya rebelled against his doubters, and in a paranoid rage killed countless of his fellow Samurai. And his people, who had once respected his judgement fell beneath his merciless blade. To the public's eye Kioya had all but disappeared.

These deeds did not go unnoticed. Chronozon, keeper of the abyss and gateway to the after world found them of great interest. He dispatched his Daemon servitors to curse such a worthless and foolish soul, for such a soul would be of little value to his master. Kioya had broken his word.

Cursed to become one of the walking dead and forbidden passage to the after world, Kioya's only wish was for release, to be able to rest after an eternity of shame. Kioya drifted through the centuries, his body rotting and his sanity suffering. Eventually he offered a tremendous reward for the individual who could give him peace, someone who could overcome his formidable combat skills. Fighters from all around the world began combat, for the honour of pitting themselves against the **Shadow Fighter**. Perhaps the greatest fighter who had ever walked the earth.

LOADING INSTRUCTIONS

AMIGA 500/600/122 ONLY

1. Insert the Shadow Fighter game disk 1 into the default drive.
2. Connect your joystick(s).
3. Turn on your computer and monitor. Follow any on screen loading instruction.

PROTECTION

After the introduction screens, an instruction screen will appear requesting that you enter a number from the code wheel, which you will find in your Shadow Fighter package. You should align the two letters being requested. Locate the window being requested and enter the number visible through the window and press return.

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

Precautions to take during use

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

SHADOW FIGHTER

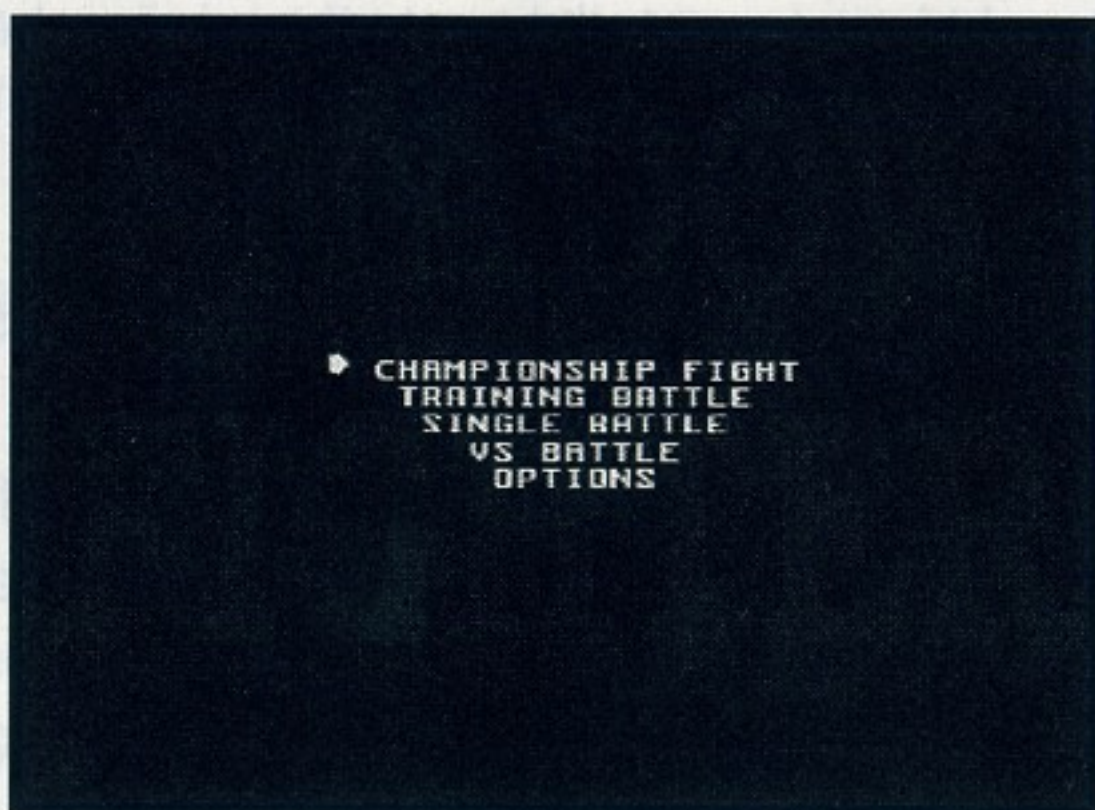
USING YOUR JOYSTICK ON THE MENU SCREENS AND CHARACTER SCREENS

Menu Screens: Use the joystick to move up and down and press a button to select. The small arrow on the left of the text will indicate your current choice.

Character Screens: Use the joystick to move up, down, left and right. To select a character press a button when the desired character is highlighted.

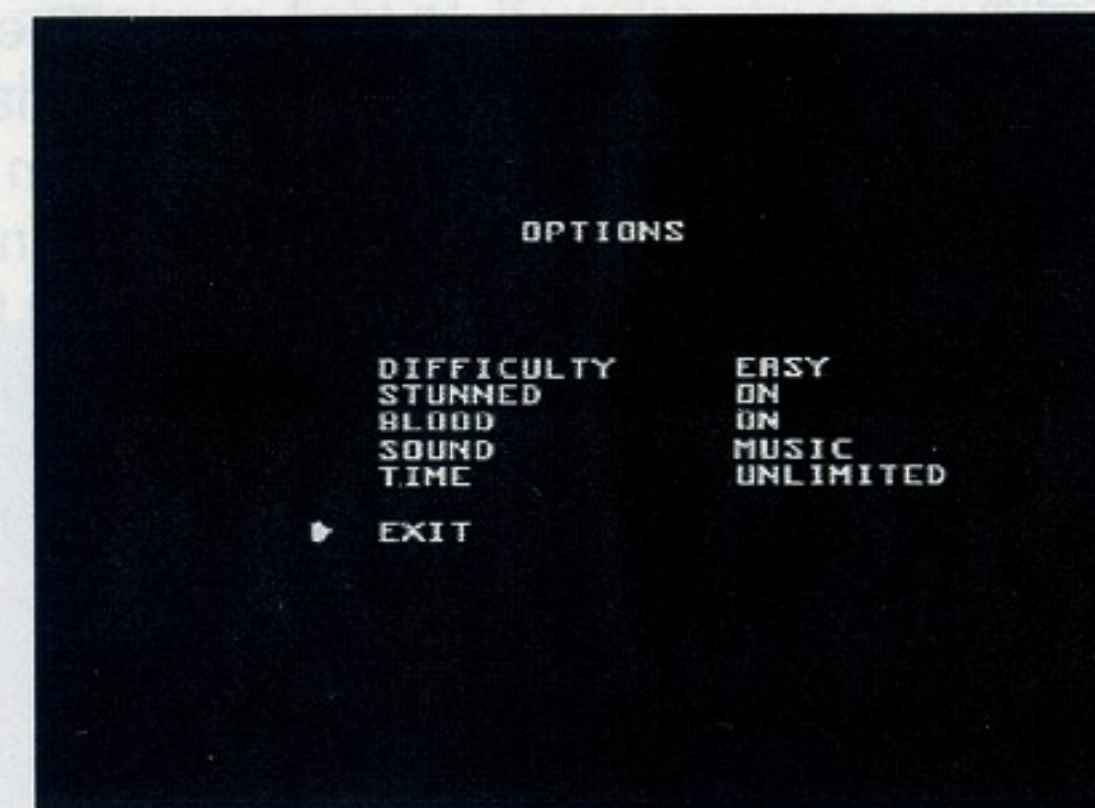
To return to the Main Menu from any point in the game press **ESC**.

The Main Menu



OPTIONS MENU

Select the Options Menu from the Main Menu by moving to it and pressing a fire button on the joystick. Move up and down to select an option, the small arrow will indicate your current choice. Then press a fire button to toggle through the available options.



Difficulty: Select Easy, Normal or Hard. Select a setting to match your fighting skill. The harder the setting the harder your opponents will be to beat.

Stunned: Select to turn this option On or Off. If you select On, your opposition will be stunned for a few seconds after a combination of blows or special moves making it easier to finish them off with a lethal blow. On the other hand it could leave you seeing the stars!

Blood: Choose On or Off.

Sound: Select Music, Background effects or Sound effects while you're fighting. In either Music or Background effects mode you still get to hear all fighting sound effects, so you can hear your fatal blows land as your opponent hits the ground.

Time: Select a 30, 60 or 90 second timed battle. If you select a time limited battle the player with the most energy left after the time limit will be the winner, or select Unlimited for a timeless battle to the very end.

Exit: Select Exit to return to the Main Menu

SELECTING A MODE

Shadow Fighter has four different options, these are described in more detail below.

CHAMPIONSHIP FIGHT (1 PLAYER)

Select this mode to pitch your fighting skills against the awesome Shadow Fighter. However, meeting Shadow Fighter is not as easy as it may seem. There's no walking through all the levels on easy in this game, it would be an insult to Shadow Fighter. If you are playing with the difficulty set on **Easy** mode you can choose from the first six fighters only. After you've selected your fighter you will face up to ten opponents but you won't meet Shadow Fighter. If you select **Normal** mode you can select any fighter from the first twelve fighters and you will have to win thirteen fights in your bid to fight the Shadow Fighter. If you select **Hard** mode you can choose any character you wish and will have to win sixteen fights before you have a chance to knock the Shadow Fighter for six. If you lose your challenge at any point you have 3 credits (4 games) to try and meet Shadow Fighter. Press a button to continue or let the time limit expire to return to the Main Menu.

High Score: Even if you don't get to meet or beat Shadow Fighter there is always the chance of get your name on the high score table. Use the joystick to highlight a letter and press a button to select a letter. Note: your high score is not saved to the floppy disk.

TRAINING SIMULATOR

Not sure how to pull off those special moves or how to put a stunning combination together? Then Pupazz is your man or even puppet, well we're not quite sure what he is but he isn't a push over that's for sure. The Training Simulator was designed with Beat'em Up gameplayers in mind, there's nothing worse than being beat by the computer or a friend every time you play a Beat'em Up, Shadow Fighters Training Simulator allows you to learn to do the special moves and put combinations together, but don't be fooled into thinking that Pupazz likes having the stuffing beaten out of him, he doesn't. After each battle the computer will ask you if you wish to continue to fight using the same characters, press **Y** to continue or press **N** to return to the Main Menu.

SINGLE BATTLE (1 PLAYER)

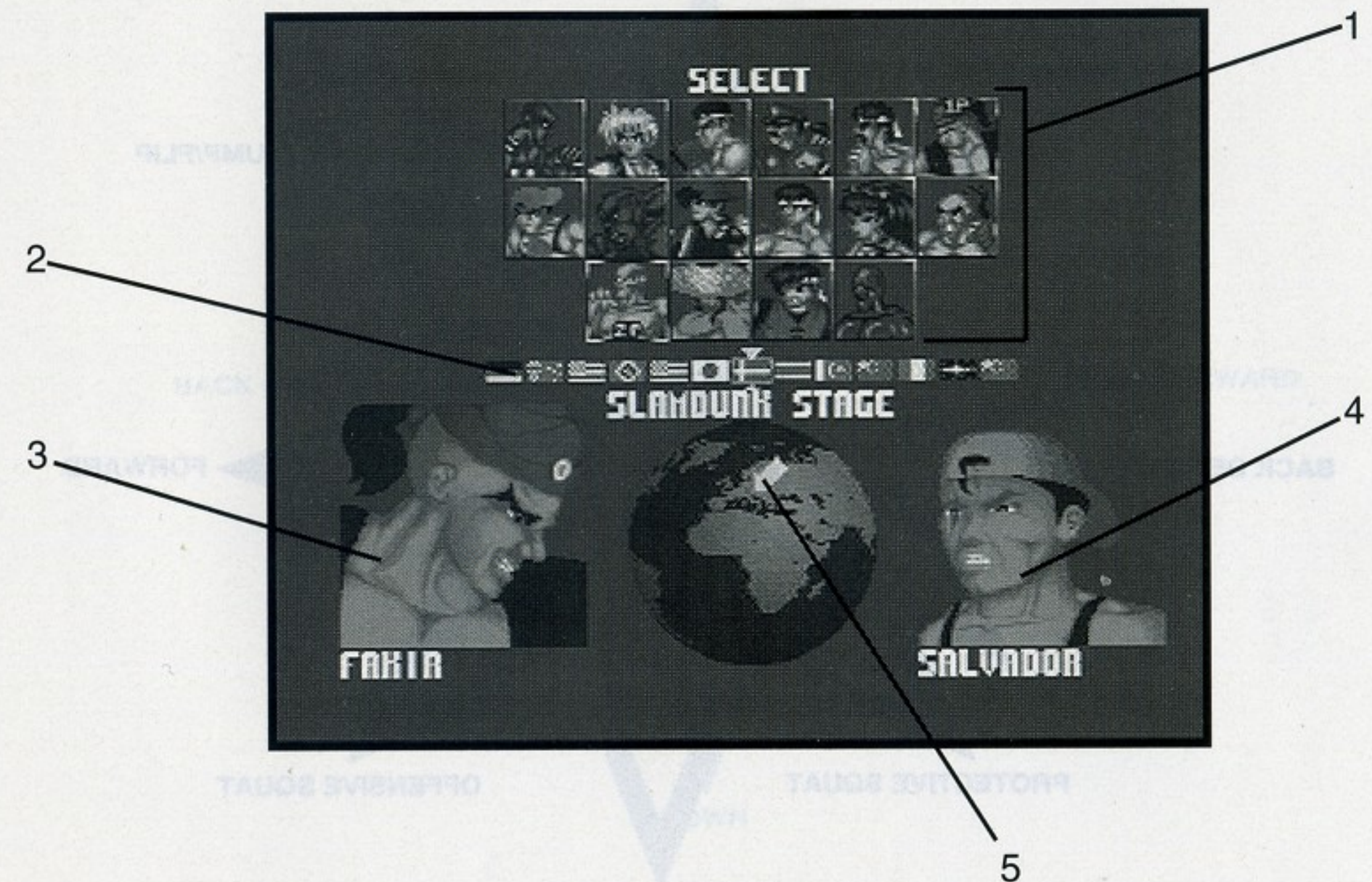
Like VS BATTLE this mode allows you to choose any fighter you wish. After you've selected your fighter the computer will choose a fighter for you to play against as well as the location. The first fighter to win two rounds is the winner. If you lose your challenge at any point you have 3 credits (4 games) to try and beat the computer. Press a button to continue or let the time limit expire to return to the Main Menu.

VS BATTLE (2 PLAYERS)

In this mode two players can select any fighter (or the same fighter) they wish for a head to head battle of fast cut fighting action. Both players select their fighter and then select a location in which to fight. The first fighter to win two rounds is the winner. After each battle the computer will ask you if you wish to continue to fight using the same characters, press **Y** to continue or press **N** to return to the Main Menu.

SELECTING A FIGHTER

This screen is where you select your fighter, use the joystick to move up, down, left and right. The fighter will be highlighted by the highlight box and their portrait will appear on the bottom left of the screen. If you are playing in VS BATTLE mode, player two's fighter will show on the bottom right of the screen. Each player's highlight box can be identified by the initial in the box, player one's box is 1P and player two's is 2P. To select a fighter press the fire button, then select a stage to fight at. If you're playing in SINGLE BATTLE or CHAMPIONSHIP FIGHT the computer will randomly select your opponent and the location.



1. All the characters.
2. Stage/Location selection.
3. Player one's fighter
4. Player two's/ Computers fighter.
5. World globe showing the position of the chosen stage.

SCORING POINTS AND HIGH SCORE TABLE

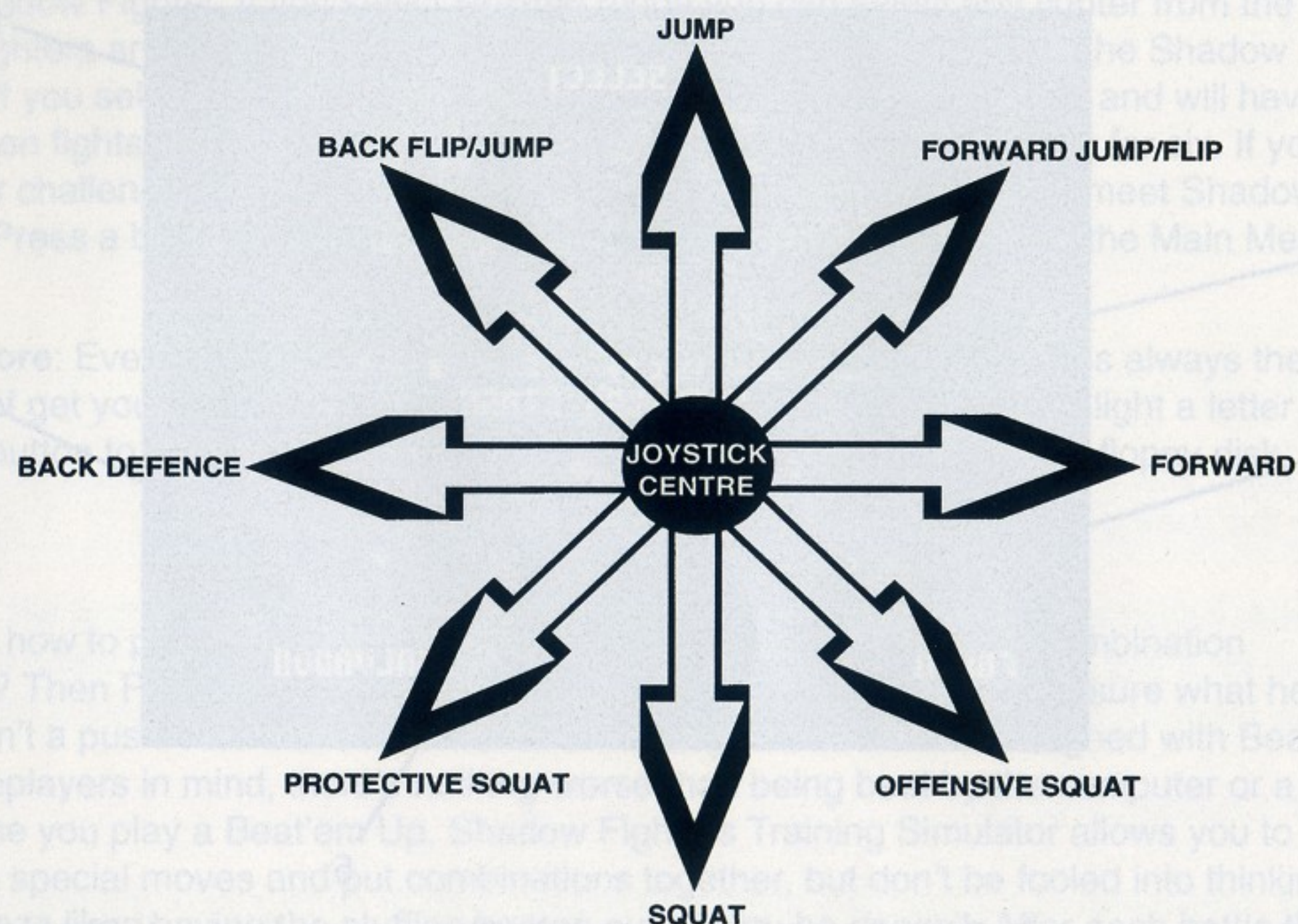
In Shadow Fighter for every challenge you win you are awarded points for your performance after every challenge. If you get the first kick or punch in you will receive a First Blow 5000 points, if you manage to put together a combination that stuns your opponent you will receive an Excellent points award of 15000. If you finish of your opponent without being hit at any point you'll receive a Perfect bonus of 25,000, do this twice in a row and you'll get a Double Perfect award of 50,000. If you are playing in a Time limited mode and both fighters are still standing after the limit is up the remaining energy of the winner will be transferred into points.

FIGHTING AND SPECIAL MOVES

Basic Moves

Every fighter in Shadow Fighter has a set of unique basic and special moves. All these moves can be done by using the joystick and one button, this is what makes Shadow Fighter unique. There's no pressing six buttons and trying to do a 360 degree clockwise rotation at the same time. Shadow Fighter is the first true one button Beat'em Up on the Amiga, it also happens to be the best.

The basic movement of each fighter is shown below.



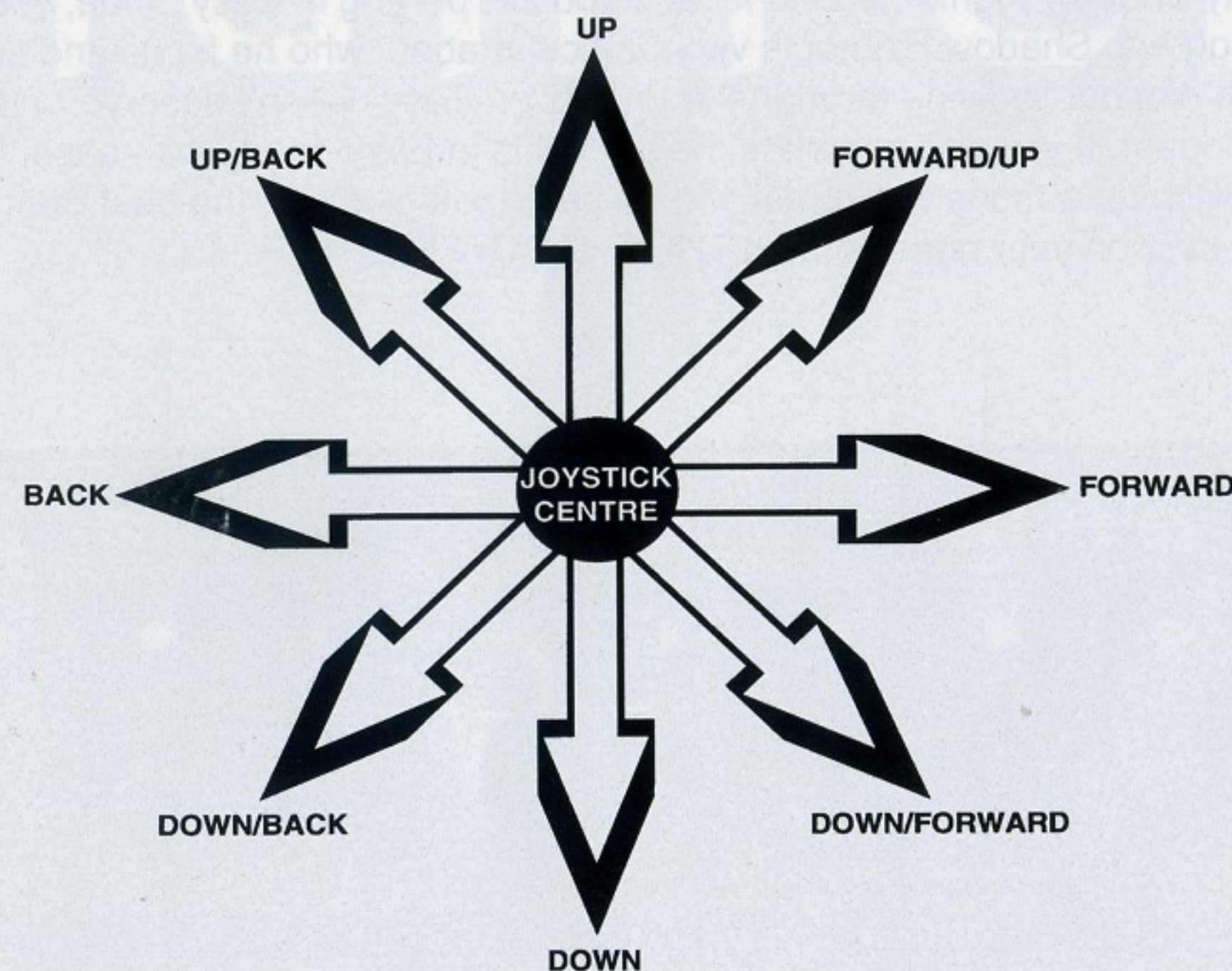
Note: This diagram shows the joystick positions for a fighter who is facing to the right. These positions are reversed if you are facing to the left.

As well as the basic and special moves the fighters in Shadow Fighter have moves that only come into play when both fighters are at close range, some fighters will throw an opponent, others will do a hold or an inside punch.

You'll also find that if you press the fire button at the same time as you make a basic move your fighter will do a different move to the basic one. All the fighters in Shadow Fighter use this method, giving each fighter more versatility. So, who does which? I hear you ask. You'll want me to play your game for you next.

SPECIAL MOVES

Like the basic moves, every fighter has a set of unique special moves, you'll find a list of the special moves for each fighter in the Fighter Information File. From the list of available special moves you'll find two of these explained under the screen shots, you'll have to find the rest by yourself, experimentation and a great deal of practice is the key here. These moves can prove difficult to pull off but with a lot of practice you'll be able to put some stunning combinations together. The diagram below should help you understand all the different joystick positions.

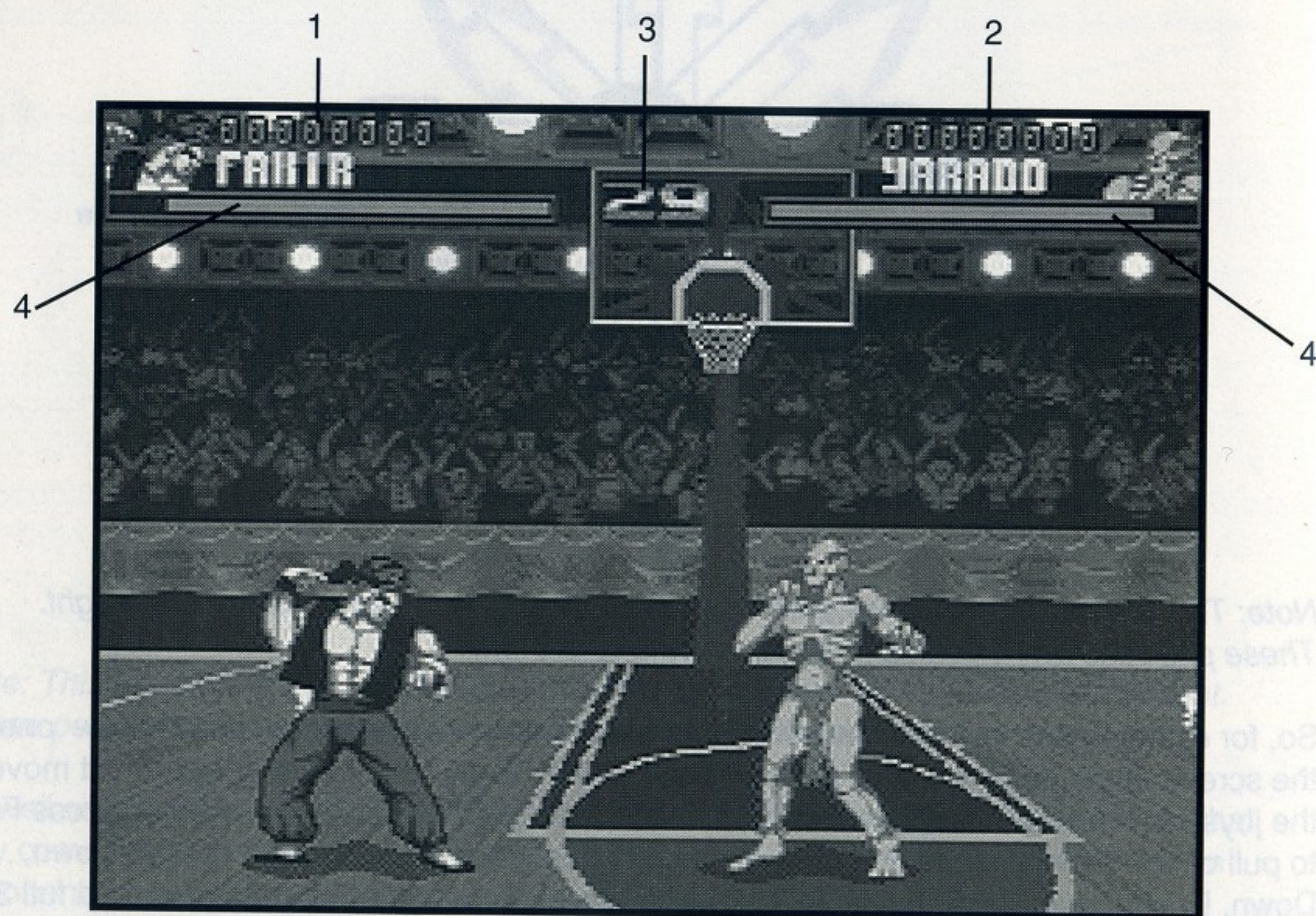


Note: This diagram shows the joystick positions for a fighter who is facing to the right. These positions are reversed if you are facing to the left.

So, for example let's say that Slamdunk has a special move that is described below one of the screen shots as Down, Down/Back, Back + Fire. To pull this move off you must move the joystick in one continuous move from Down to Down/Back to Back and then press Fire to pull off the special move. If a special move is described as Forward, Forward/Down, Down, Down/Back, Back, Back/Up, Up, Up/Forward, Forward + Fire you must do a full 360 degree clockwise rotation starting from Forward and then press Fire. As mentioned before it takes a great deal of practice to pull off some of the moves. Use the Training Simulator to practice and find the special moves, try different combinations of movement on the joystick and fire button.

THE PLAY SCREEN

Once you've chosen the mode and your fighter you'll be taken to the Play Screen. This is where all the action starts, you must use all your skill and all your fighters moves to kick, punch and smash your opponent into the ground. The more times you hit your opponent the more his energy level will decrease, once this is completely depleted you'll be declared the winner of that round. If you're the first to win two rounds in any challenge you'll be the winner of that challenge. If you're playing in a CHAMPIONSHIP FIGHT and you win two rounds you will automatically earn the right to go onto the next challenge, in a bid to meet the almighty Shadow Fighter face to face. If you are playing in Easy mode, you'll face only ten other fighters. Shadow Fighter is very particular about who he fights and anyone who tries to take him out by flying through the rounds on Easy doesn't deserve to meet such a worthy opponent. If you can complete the ten fights in Easy mode with ease, then you're ready to switch up a mode to Normal and do battle with some of the best Beat'em Up characters ever on your quest to beat THE SHADOW FIGHTER.



1. Player one's score.
2. Player two's/Computers score.
3. Time remaining (if selected).
4. Player one's energy level.
4. Player two's/Computers energy level.

SHADOW FIGHTER



FIGHTER INFORMATION FILE



NAME: SLAMDUNK

NATION: Denmark

AGE: 24

BACKGROUND

Slamdunk combines his mastery of basketball with an expertise in all the fighting arts. While this may seem an odd mix, Slamdunk is an outstanding fighter. His skill on the basketball court is matched by his skilful fighting.

SPECIAL MOVES:

- Jumping B-ball
- Spinning fire kick
- Speed attack
- Spinning fire B-ball
- Head spring kick



Jumping B-ball

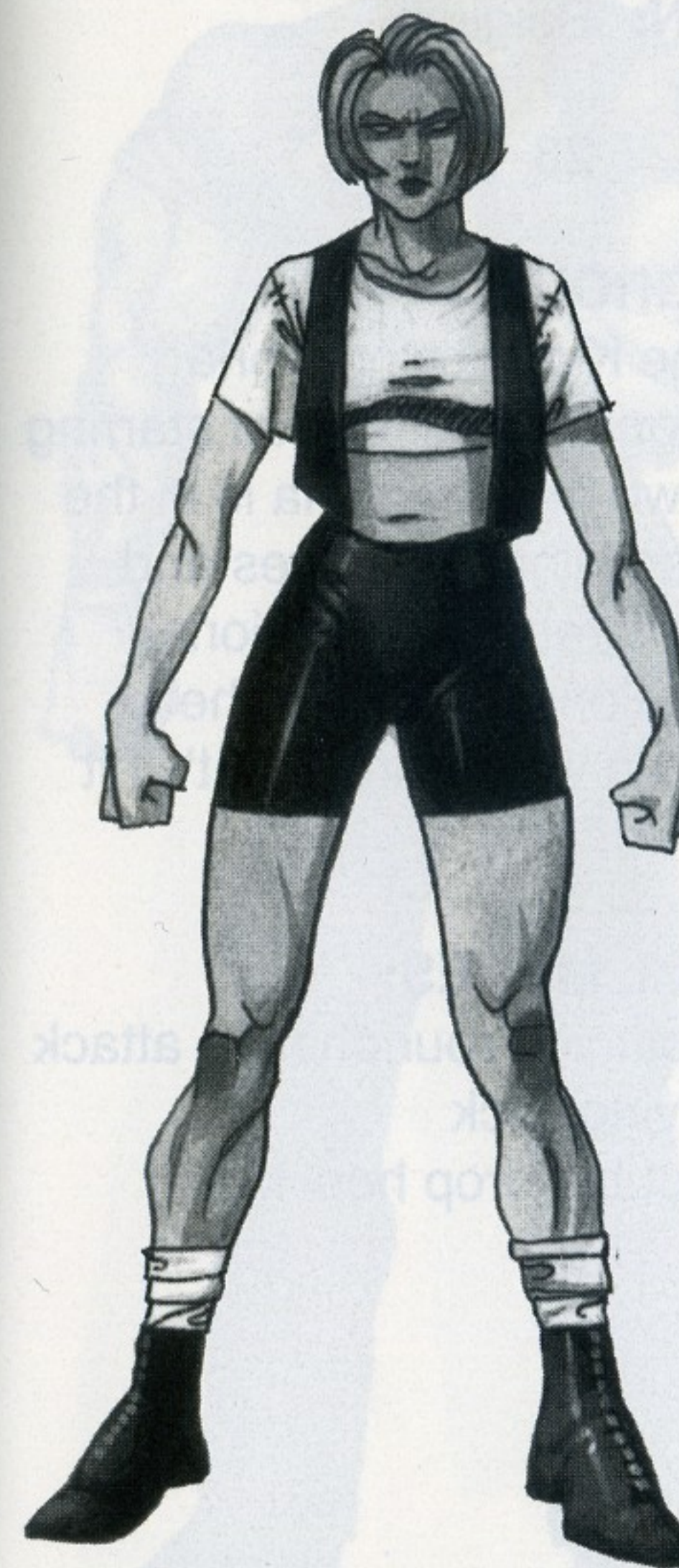
Down, Down/Forward, Forward + Fire

Speed attack

Back, Forward + Fire

Spinning fire kick

?



NAME: ELECTRA

NATION: France

AGE: 19

BACKGROUND

Living on the streets taught Electra the hardest and greatest rule of all - self preservation. Her skill and will to survive against all the odds make her an strong and agile character who is willing to face the unknown.

SPECIAL MOVES:

- Electric body
- Power launch
- Earth power Energy
- Electric boomerang
- Double kick
- Spinning jump



Electric body

Rapid Fire

Power launch

Down, Down/Forward, Forward + Fire

Spinning jump

?



NAME: SORIA

NATION: Belgium

AGE: 23

BACKGROUND

He is the Kick boxing world champion. When he's not starring in his own movies Soria is in the gym practising his moves and trying different combinations, combinations that leave the opposition wondering what's hit them.

SPECIAL MOVES:

- Spinning roundhouse attack
- Flying kick
- Double drop heel kick



Double drop heel kick
Up/Back + Fire

Flying kick
Back, Forward + Fire

Spinning roundhouse attack
?



NAME: YURGEN

NATION: Germany

AGE: 27

BACKGROUND

Yurgen entered the tournament with an on-going investigation in mind, Yurgen suspects one of the fighters to be a murderer. He's a hard cop who believes in asking questions later, his unorthodox methods only get him in trouble with the authorities but he remains a firm favourite with the crowds.

SPECIAL MOVES:

- Gun fire
- Power fist
- Earthquake fist



Power fist
Down, Down/Forward,
Forward + Fire

Earthquake fist
Forward, Down/Forward,
Down + Fire

Gun fire
?



NAME: CODY

NATION: USA

AGE: 20

BACKGROUND

He is the Kuto arts master. He was taught by his father at an early age, he succeeded his father as the master at the age of sixteen. Cody has devised several moves his father believed to be impossible.

SPECIAL MOVES:

- Kuto kick
- Fast punch
- Flying power kick
- Kuto fireball



Fast punch
Rapid Fire

Flying power kick
Back, Forward + Fire

Kuto fireball
?



NAME: FAKIR

NATION: Pakistan

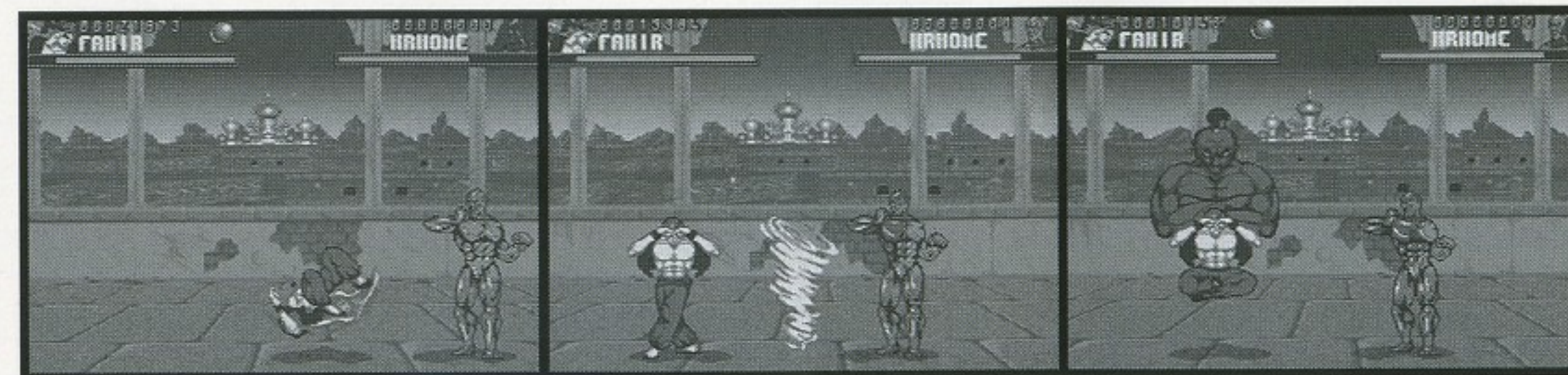
AGE: 21

BACKGROUND

Exploring the inner mind and life force, Fakir has harnessed the power of ancient secret magical knowledge. This knowledge coupled with his fighting ability make him an unpredictable character to fight against.

SPECIAL MOVES:

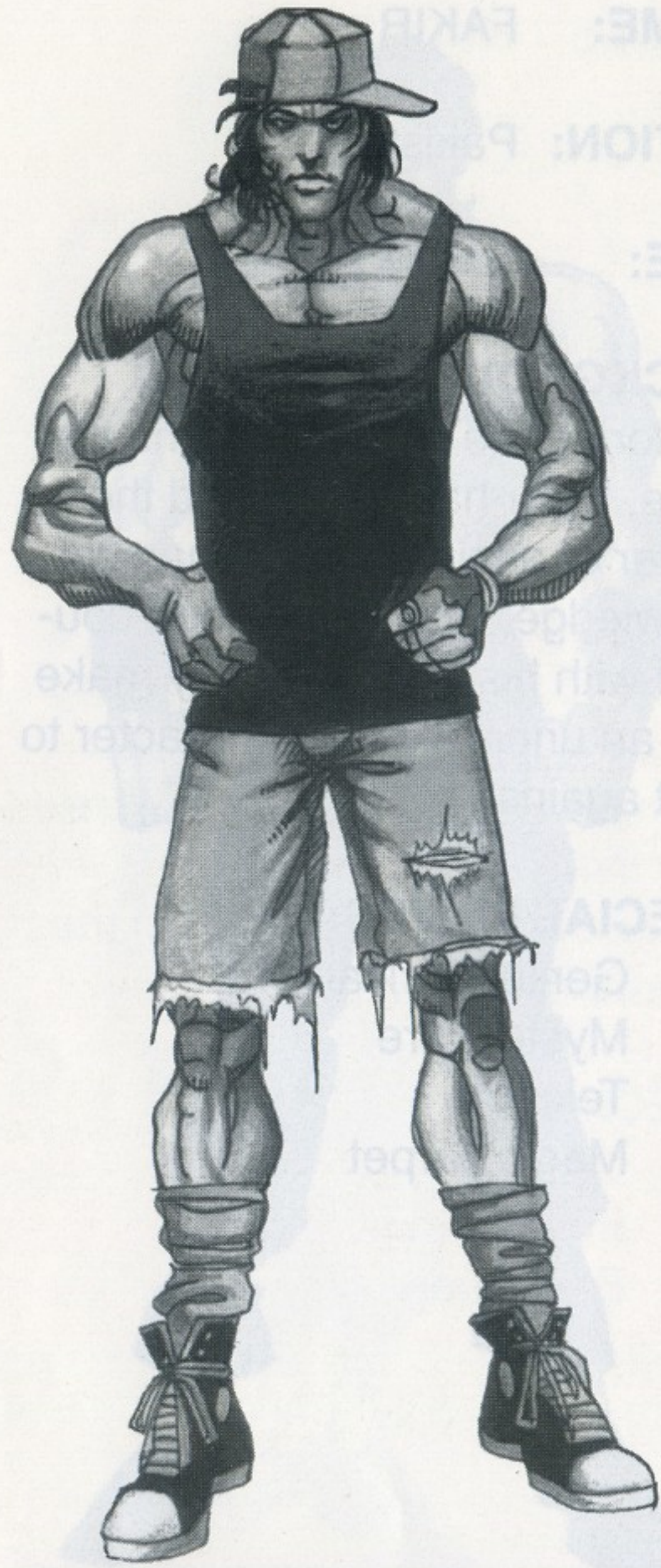
- Genie hurricane
- Mystery fire
- Teleport
- Magic carpet



Magic carpet
Down, Down/Forward,
Forward + Fire

Genie hurricane
Down, Down/Back, Back + Fire

Teleport
?



NAME: SALVADOR

NATION: Spain

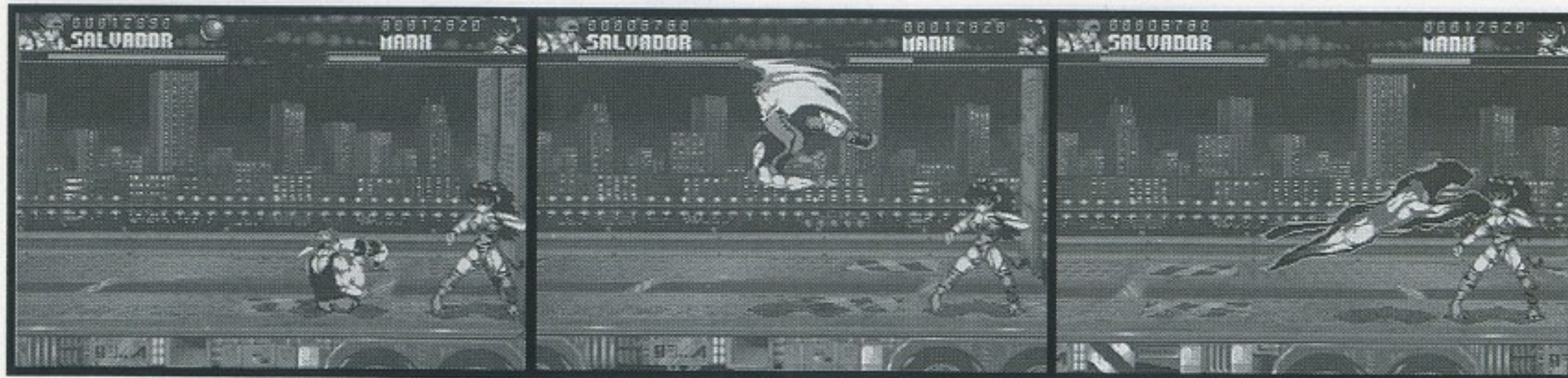
AGE: 21

BACKGROUND

Learning to fight on the dark streets of Madrid was how Salvador made his living, bare knuckle fighting against some of the greatest. His understanding of the animal psyche is formidable, harnessing the power of his familiar, the panther. He is an unusual fighter who has moved on from the small prize money offered by street fighting to now fighting for the highest prize of all.

SPECIAL MOVES:

- Spinning powerball
- Turning flip kick
- Flash panther



Spinning powerball
Down, Down/Forward,
Forward + Fire

Turning flip kick
Down, Up + Fire

Flash panther
?

NAME: KURY

NATION: Tibet

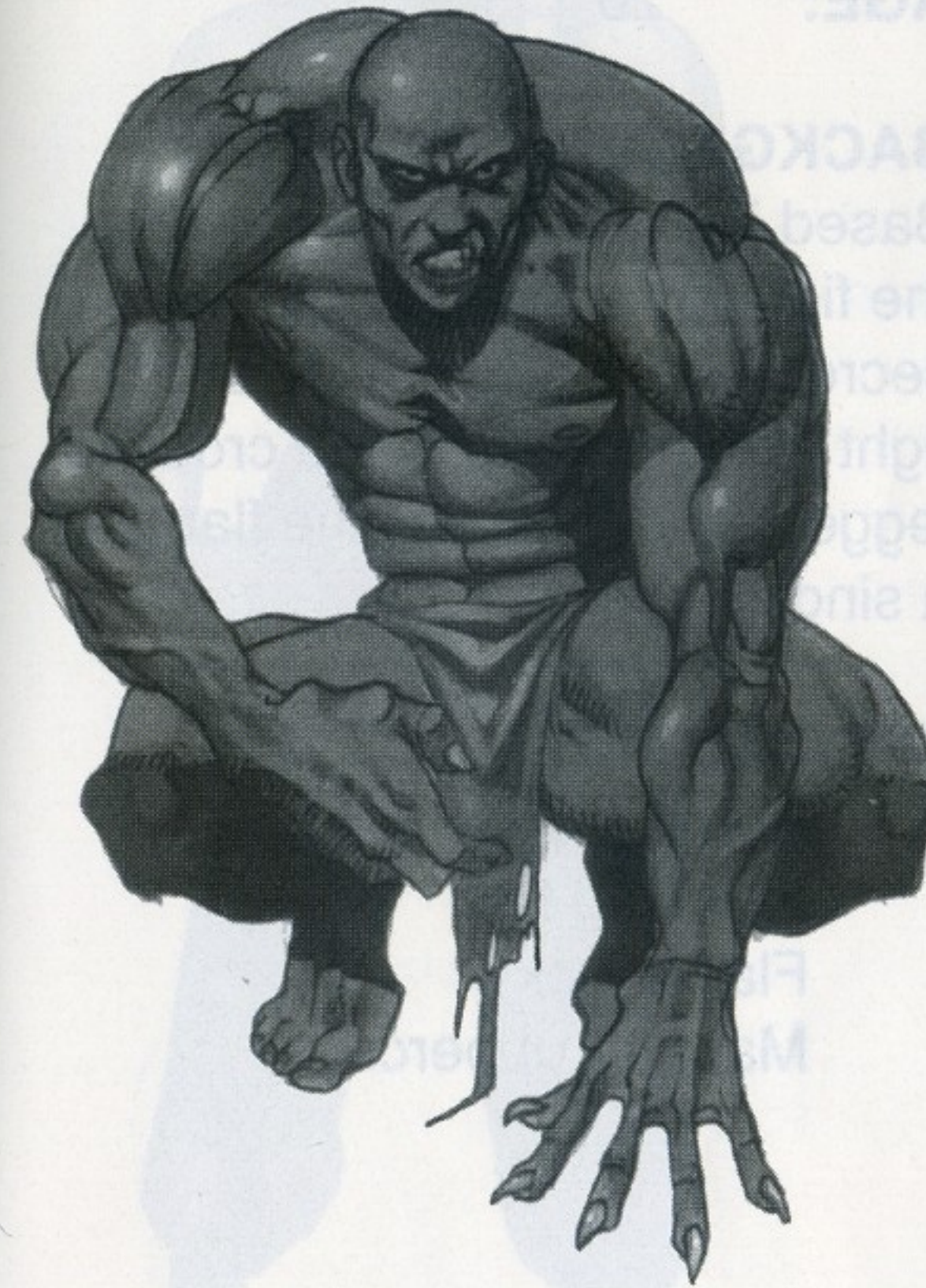
AGE: 30

BACKGROUND

No one is quite sure who or what Kury really is, he prefers his personal history to remain more esoteric than some people desire. In fact the last person to question him on this point is still in hospital. Kury's size alone causes concern for the other fighters, his brute strength and powerful arms make him a hard target to knock down.

SPECIAL MOVES:

- Power smash fist
- Body drop
- Rock roll
- Spinning fire hand



Power smash fist
Down, Down/Back, Back + Fire

Rock roll
Down, Down/Forward,
Forward + Fire

Body drop
?

NAME: TONI

NATION: Italy

AGE: 20

BACKGROUND

Based in Florence, Toni teaches the fighting arts involving the secrets of fire and before each fight can often be found crossed legged meditating on the flame of a single candle.

SPECIAL MOVES:

- Burning uppercut
- Spinning fire
- Flame kick
- Massive uppercut



Flame kick
Backward, Down/Back,
Down + Fire

Burning uppercut
Forward, Down/Forward,
Down + Fire

Spinning fire
?

NAME: LEE CHEN

NATION: China

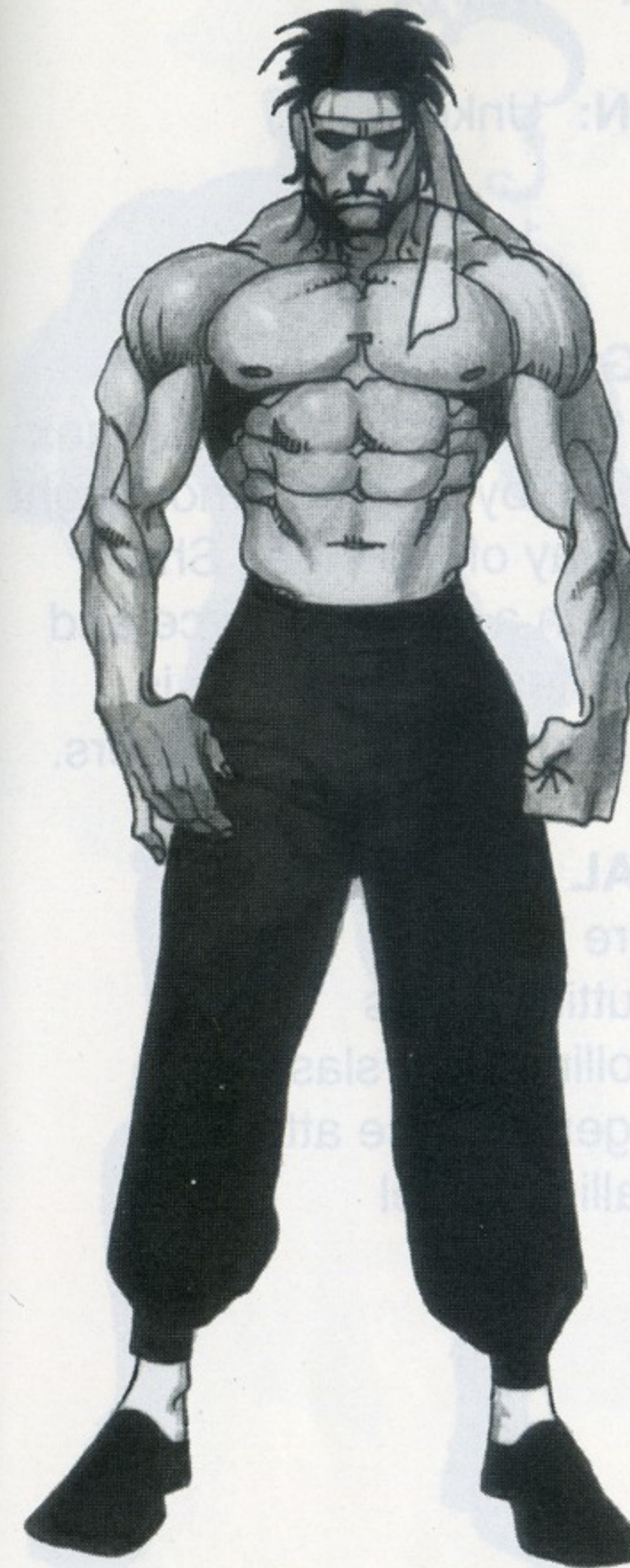
AGE: 25

BACKGROUND

A Kung Fu master raised in a mist-shrouded temple where he learned to harness the forces of nature. He's since been exposed to the back catalogue of Bruce Lee films and seems to have discovered a new role model.

SPECIAL MOVES:

- Firey handspring
- Fist of falling sun
- Fury spin
- Fury kick
- Falling nunchaku



Firey handspring
Down, Up + Fire

Fist of the falling sun
Down, Down/Forward,
Forward + Fire

Fuy Spin
?



NAME: MANX

NATION: Unknown

AGE: 19

BACKGROUND

Lost in the wilds as a child, Manx was raised by animals who taught her the way of the Tiger. She strikes with a powerful force and is greatly feared. Her style is unique and as wild as the tigers.

SPECIAL MOVES:

- Fire hands
- Cutting claws
- Rolling claw slash
- Tiger pounce attack
- Falling angel



Cutting claws
Down, Down/Forward,
Forward + Fire

Tiger pounce attack
Down, Down/Back,
Back + Fire

Fallen angel
?



NAME: TOP-KNOT

NATION: Thailand

AGE: 35

BACKGROUND

An enigmatic character, Top-Knot is the Thai boxing world champion. He's a no-nonsense character, often accused of taking himself a little too seriously. He's generally silent before and throughout all his fights, except when he pulls off a powerful move.

SPECIAL MOVES:

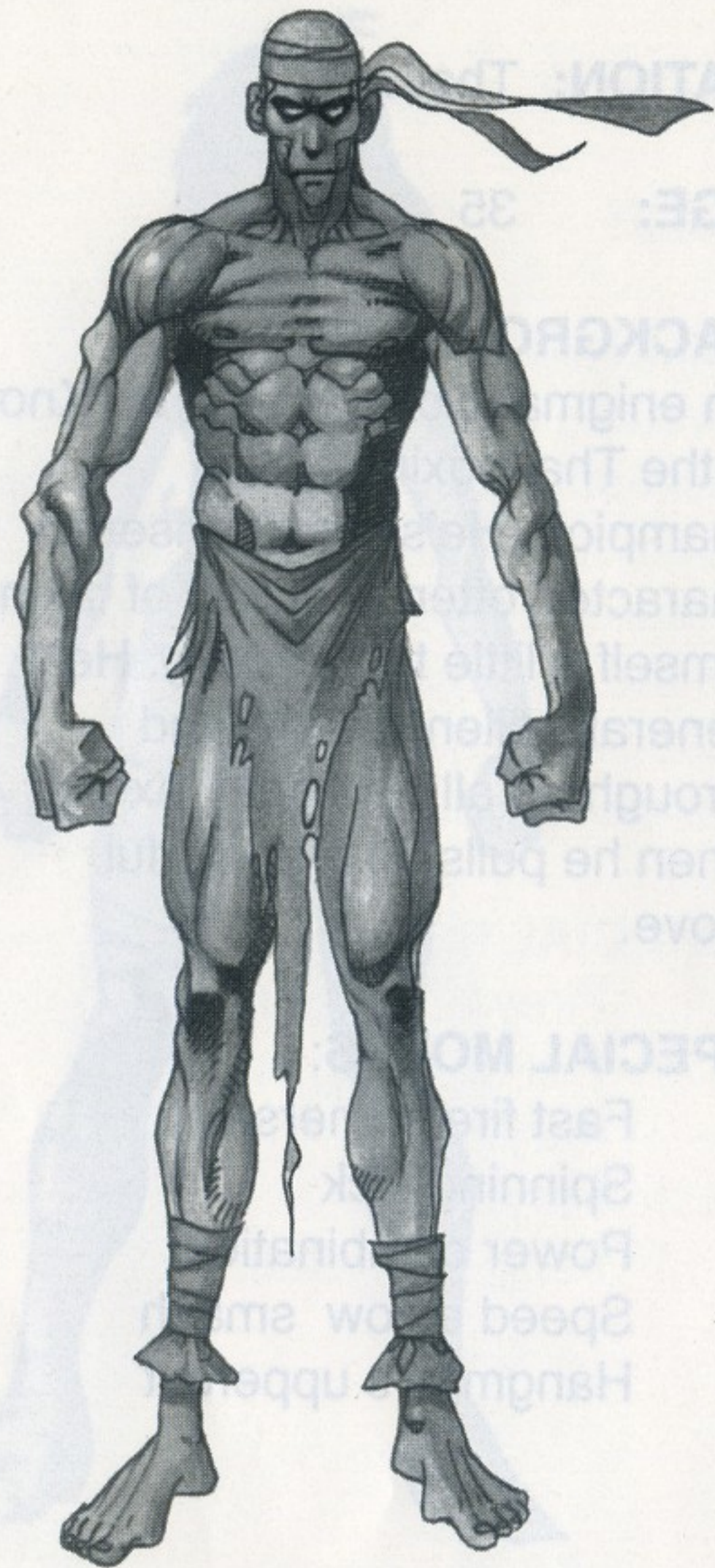
- Fast fire somersault
- Spinning kick
- Power combination
- Speed elbow smash
- Hangman's uppercut



Fast fire somersault
Down, Down/Back, Back + Fire

Hangman's uppercut
Down, Up + Fire

Power combination
?



NAME: YARADO

NATION: Mexico

AGE: 24

BACKGROUND

Born deep in the Mexican wilds, Yarado lived alone for many years meditating with the 'Old Ones' to learn the ancient Aztec power of the soul and how to channel the inner force. Yarado has a style of his own that has yet to be taught to anyone else in the world.

SPECIAL MOVES:

- Electric speed
- Spirit power
- Electric body
- Electric splash
- Spinning arms



Spirit power
Down, Down/Back,
Back + Fire

Electric splash
Up/Back + Fire

Spinning arms
?



NAME: OKURA

NATION: Japan

AGE: 27

BACKGROUND

An honourless and renegade Samurai. Like Kioya before he disappeared, Okura will kill for the right price. He practised under the same school as Kioya as a young man and now believes he should have the title as the most infamous Samurai fighter in the World.

SPECIAL MOVES:

- Electric Sword
- Spinning blade
- Thunder power
- Steel sword
- Teleport



Thunder power
Up/Back + Fire

Spinning blade
Down, Down/Forward,
Forward + Fire

Teleport
?

NAME: TOSHIO

NATION: JAPAN

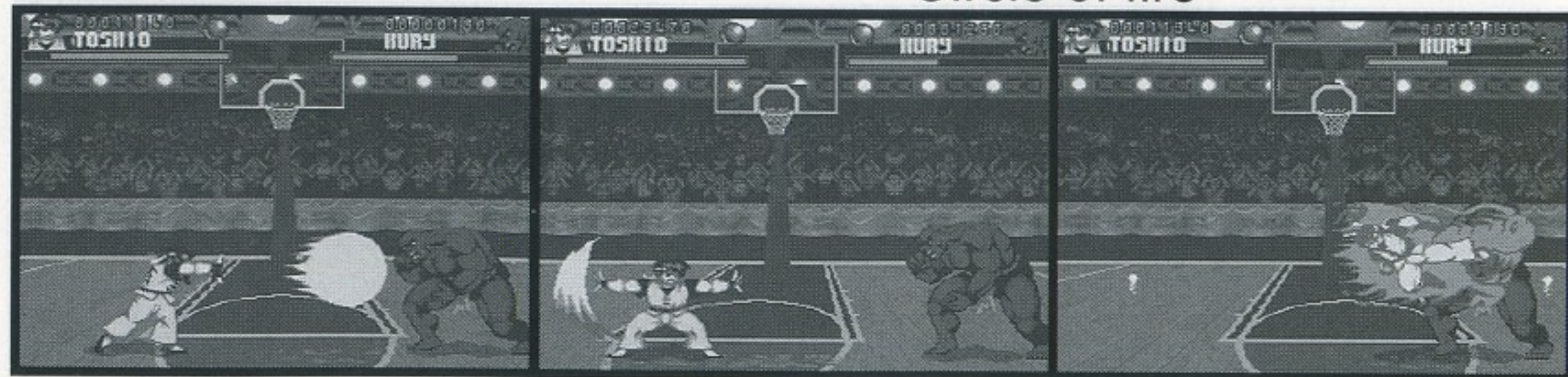
AGE: 14

BACKGROUND

Last of the Japanese "Katu" Dragon arts schools students. The Darkstar Ninja's were responsible for the destruction of this highly specialised school of martial arts, a vengeful act of revenge for teaching the unknown and secret moves to their students. Thankfully Toshio arrived late on the night of the destruction and was the only existing survivor from the school of "Katu", he is the last of the "small warriors".

SPECIAL MOVES:

- Fireball
- Speed dragon
- Dragon uppercut
- Dragon kick
- Circle of fire



Fireball
Down, Down/Back,
Back + Fire

Circle of fire
Forward, Down/Forward,
Down + Fire

Speed dragon
?

NAME: KHROME

NATION: Unknown

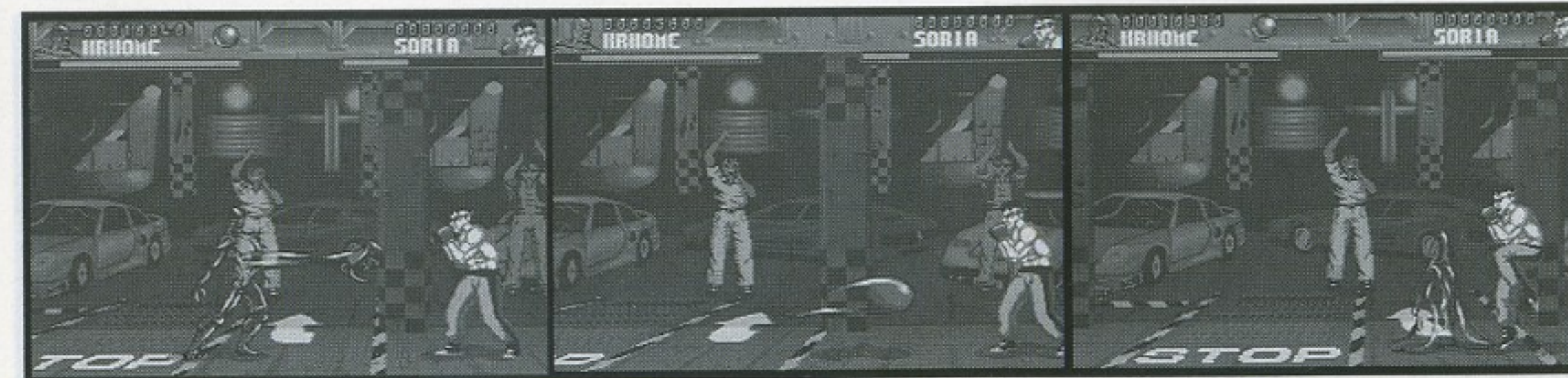
AGE Unknown

BACKGROUND

The volatile result of a DNA experiment. Khrome is out to prove he is superior to the human race. His accurate control of his cellular structure makes for a style that can't be copied by anyone. With the prize money, Krhome hopes to build a lab so he can construct a partner.

SPECIAL MOVES:

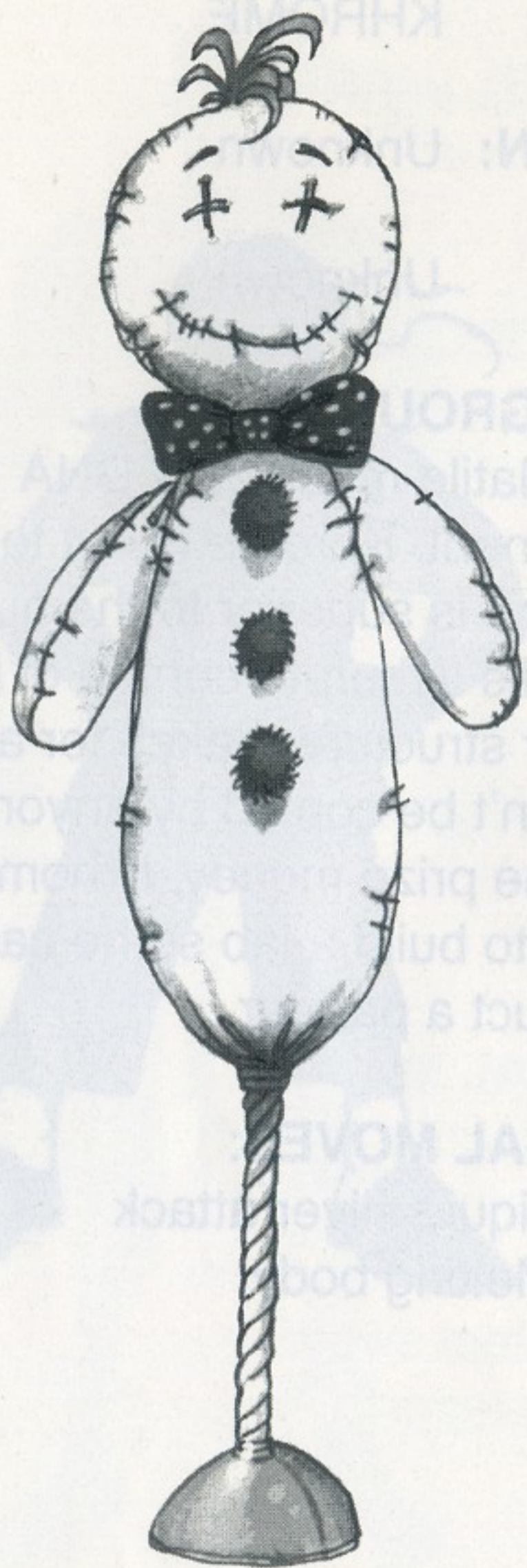
- Liquid silver attack
- Melting body



Grabbing gut
Fire, Down/Back

Liquid silver attack
Down, Down/Back,
Back + Fire

Melting body
?



NAME: PUPAZZ

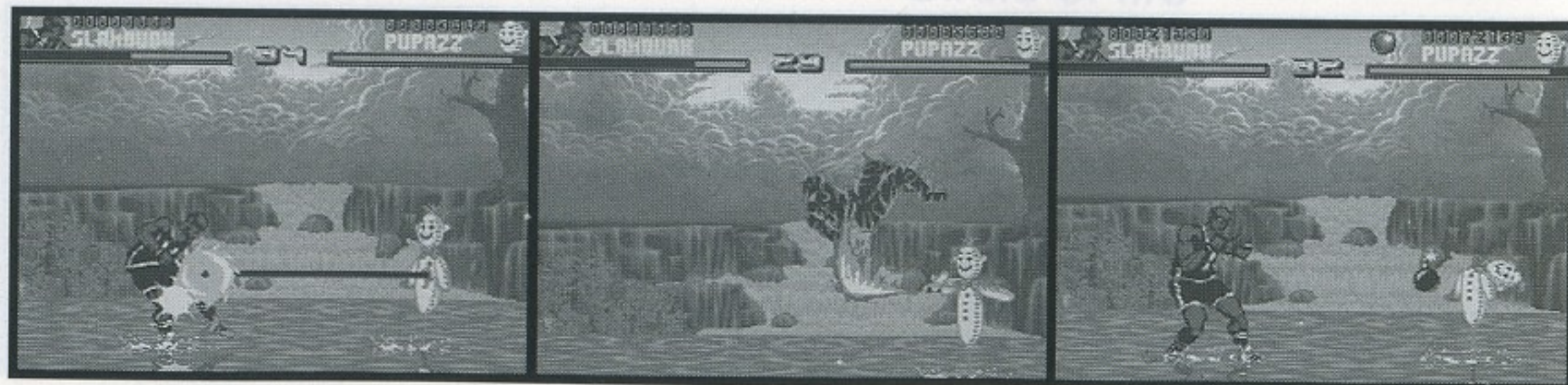
MADE IN: Taiwan

BACKGROUND

The best fighter-training system around. Pupazz was designed for fighters to practice their special moves on, however Pupazz has a few moves of his own that most fighters would be proud to own.

SPECIAL APPLICATIONS ARE:

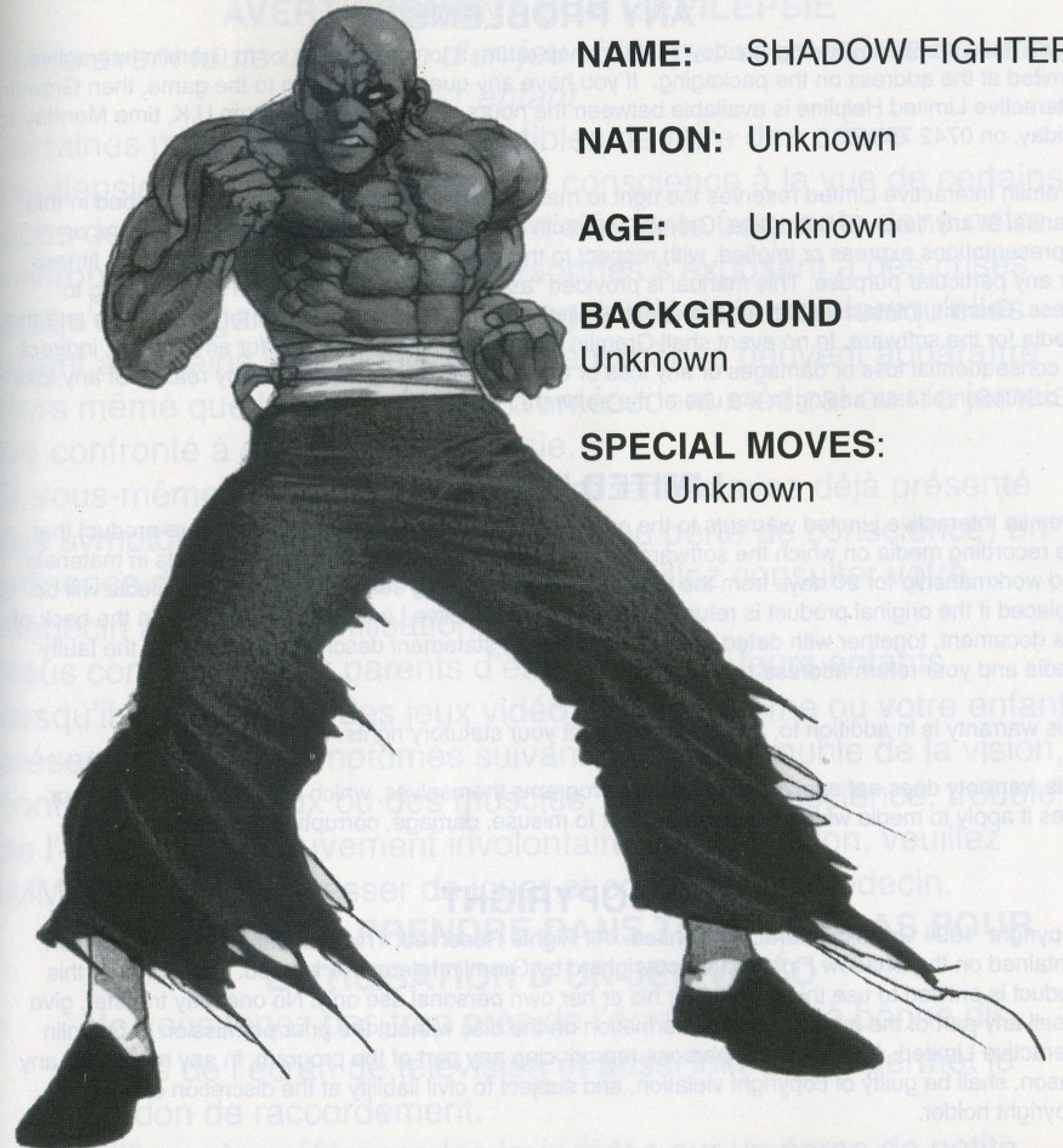
- Bowling ball
- Buzzing saw
- Electric fence force
- Flame thrower
- Jack-in-box punch
- Head bomb



Buzzing saw

Flame thrower

Head bomb



NAME: SHADOW FIGHTER

NATION: Unknown

AGE: Unknown

BACKGROUND

Unknown

SPECIAL MOVES:

Unknown



ANY PROBLEMS?

If you have problems loading Shadow Fighter, then return it to your retailer, or to Gremlin Interactive Limited at the address on the packaging. If you have any questions relating to the game, then Gremlin Interactive Limited Helpline is available between the hours of 9.30am and 5.30pm U.K. time Monday to Friday, on 0742 753423.

Gremlin Interactive Limited reserves the right to make improvements to this product described in this manual at any time without notice. Gremlin Interactive Limited make no warranties, conditions or representations express or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose. This manual is provided "as is" and was correct at the time of going to press. Gremlin Interactive Limited make certain limited warranties with respect to the software and the media for the software. In no event shall Gremlin Interactive Limited be liable for any special, indirect or consequential loss or damages or any loss or damage caused by or suffered by reason of any loss or corruption of data arising in the use of the software.

LIMITED WARRANTY

Gremlin Interactive Limited warrants to the original purchaser of this computer software product that the recording media on which the software programs are recorded will be free of defects in materials and workmanship for 90 days from the date of purchase. During such period defective media will be replaced if the original product is returned to Gremlin Interactive Limited at the address on the back of this document, together with dated proof of purchase, a statement describing the defects, the faulty media and your return address.

This warranty is in addition to, and does not affect your statutory rights.

This warranty does not apply to the software programs themselves, which are provided "as is", nor does it apply to media which has been subject to misuse, damage, corruption or excessive wear.

COPYRIGHT

Copyright 1994 Gremlin Interactive Limited. All Rights Reserved. This manual and the information contained on the Shadow Fighter are copyrighted by Gremlin Interactive Limited. The owner of this product is entitled to use this product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disc without the prior permission of Gremlin Interactive Limited. Any person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation, and subject to civil liability at the discretion of the copyright holder.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

SHADOW FIGHTER

Kioya Mishuma, un samouraï du dix-septième siècle menait une vie honorable et ordonnée. L'Empereur était très fier de lui, et appréciait son esprit et sa technique de combat d'épée. Il était également apprécié par le peuple pour ses jugements et sa sagesse.

Mais Kioya avait de nombreux rêves; il voulait être encore plus célèbre, plus vénéré. L'ambition de Kioya était de devenir une légende vivante. Malheureusement, ceci lui posait un énorme problème intérieur, car le strict code samouraï ne permettait pas de telles pensées. Sa santé se mit à décliner.

Ces rêves ne passèrent pas inaperçus. Chronozon, le gardien de l'Abysse et du portail menant à l'au-delà, les trouvait intéressants. Il envoya ses serviteurs pour récupérer cette âme si noble, car cette dernière serait très appréciée de son maître. La récompense allait être grande.

Mais, une nuit, Kioya dégringola pendant des heures dans les ténèbres de ses rêves, jusqu'à ce qu'il se réveille brusquement. Une ombre plus sombre que la nuit se tenait au pied du lit et elle tenait à la main un globe de lumière. Kioya regarda le globe et un sourire éclaira son visage. Tous les rêves qui l'avaient troublé étaient là. L'ombre souriait également.

Kioya s'empara instinctivement de son épée, et s'aperçut qu'elle semblait plus légère et plus équilibrée que jamais auparavant. Il fit quelques mouvements avec son épée et réalisa que son rêve avait été exaucé par ce messenger silencieux. Sa longue lutte intérieure était maintenant terminée.

Ses prouesses devinrent légendaires dans tout le royaume. On racontait que Kioya pouvait faire l'impossible, qu'il pouvait faire, être ou prendre tout ce qui lui plaisait. Malheureusement, Kioya entendit également ces histoires et il y croyait, si fort qu'il pensait sincèrement que tout cela était vrai. Mais, son comportement allait bientôt être critiqué et méprisé par tous les autres samouraïs qui se sentaient diminués par ses paroles et ses moqueries. Kioya avait commencé à abuser de son statut légendaire et les personnes dont il avait eu besoin autrefois le regardèrent d'un œil différent et réalisèrent soudain qu'elles n'avaient plus besoin de lui. Kioya se rebella contre ceux qui doutaient de lui et pris d'une colère folle, il tua plusieurs de ses amis Samouraïs. Son peuple qui avait autrefois respecté son jugement tomba également sous les coups de ce meurtrier sans pitié. Aux yeux des autres, Kioya avait bel et bien disparu.

Ces méfaits ne passèrent pas inaperçus. Chronozon, le gardien de l'Abysse et du portail menant à l'au-delà, les trouvait intéressants. Il envoya ses serviteurs démoniaques pour maudire cette âme maintenant inutile, car une telle âme avait peu de valeur pour son maître. Kioya n'avait pas tenu ses promesses.

Condamné à devenir un mort-vivant sans espoir de franchir la porte de l'au-delà, le seul souhait de Kioya était de recouvrer sa liberté et de se reposer après une éternité de honte. Kioya survécut pendant des siècles, alors que son corps pourrissait peu à peu et sa raison déclinait. Il décida alors d'offrir une récompense formidable à celui qui pourrait lui apporter la paix, quelqu'un qui était capable de vaincre ses puissantes techniques de combat. Des combattants du monde entier commencèrent à s'entraîner dans l'espoir d'affronter le combattant des ténèbres, Shadow Fighter, peut-être le plus grand combattant qui ait jamais existé.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMIGA 500/600/1200

1. Insérez la disquette 1 de Shadow Fighter dans le lecteur par défaut.
2. Connectez votre/vos joystick(s).
3. Allumez votre ordinateur et votre moniteur. Suivez toutes les instructions de chargement à l'écran.

PROTECTION

Après les écrans d'introduction, un écran d'instruction apparaîtra vous demandant d'entrer un nombre se trouvant sur la roue codée, que vous trouverez dans la boîte de jeu. Vous devez aligner les deux lettres indiquées. Repérez la fenêtre demandée, entrez le nombre qui s'y trouve et appuyez sur Return.

SHADOW FIGHTER

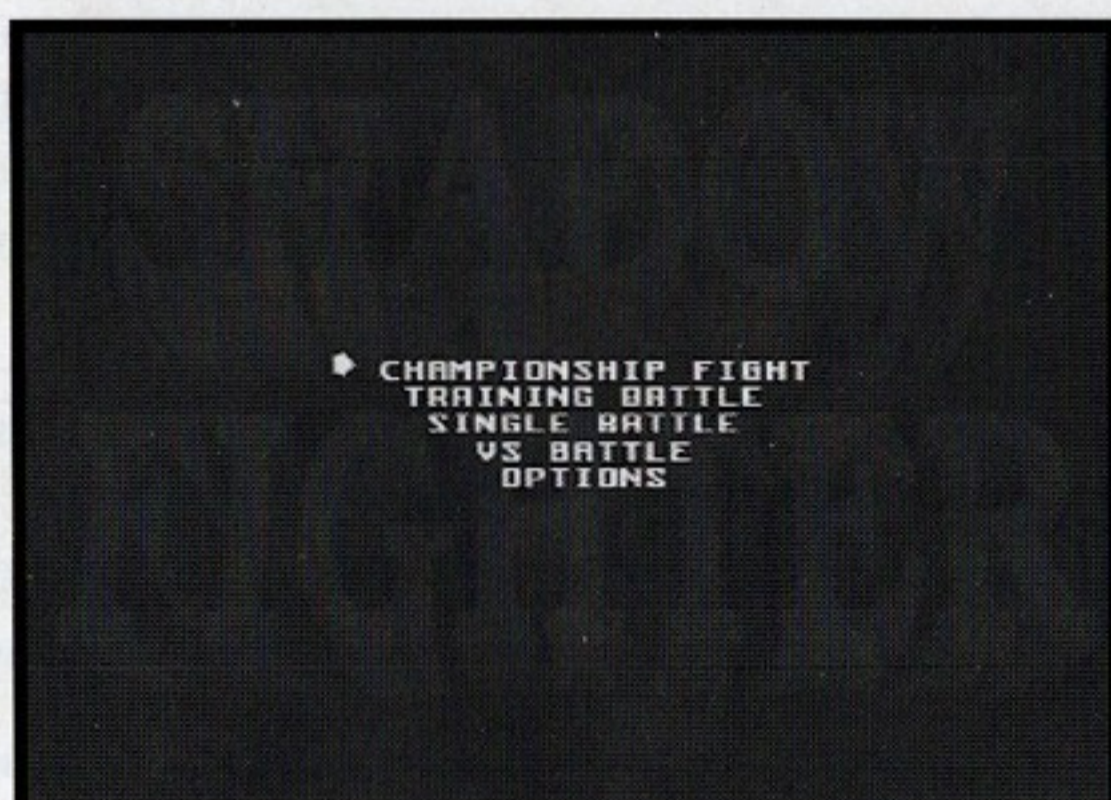
UTILISER LE JOYSTICK SUR LES ÉCRANS DE MENUS ET DE PERSONNAGES

Écrans de menus: Utilisez le joystick pour déplacer la surbrillance verticalement et appuyez sur un bouton pour sélectionner. La petite flèche se trouvant à gauche du texte indique votre choix actuel.

Écrans de personnages: Utilisez le joystick pour déplacer la surbrillance verticalement et horizontalement. Pour sélectionner un personnage, appuyez sur un bouton lorsque le personnage désiré est mis en surbrillance.

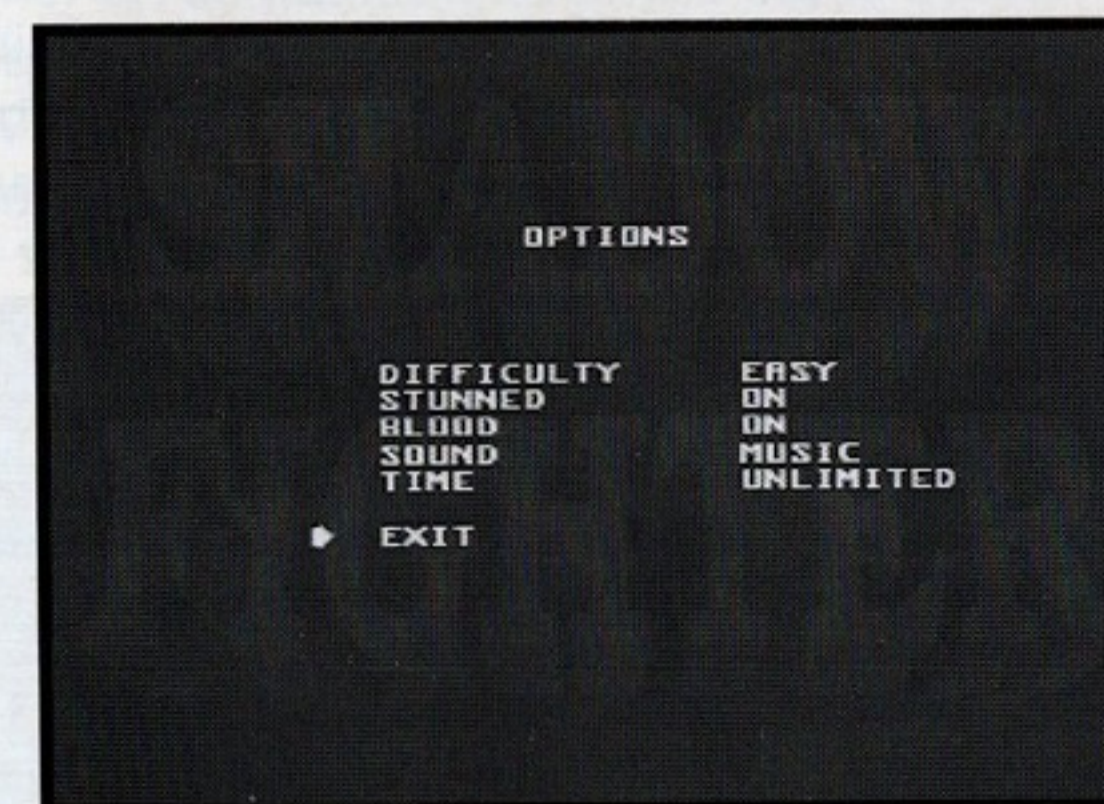
Pour retourner au menu principal à partir de n'importe quel point du jeu, appuyez sur ESC.

Le menu principal



MENU OPTIONS

Sélectionnez le menu Options à partir du menu principal en plaçant la surbrillance dessus et en appuyant sur le bouton feu du joystick. Déplacez le curseur verticalement pour choisir une option, la petite flèche indiquant votre choix actuel. Appuyez ensuite sur le bouton feu pour faire défiler les sous-options disponibles.



Difficulty (Difficulté): vous avez le choix entre facile (Easy), normale (Normal) ou difficile (Hard). Sélectionnez l'option qui correspond à votre niveau de combat. Plus le niveau est difficile, plus vous aurez du mal à vaincre vos adversaires.

Stunned (Sonné): vous pouvez activer (On) ou désactiver (Off) cette option. Si elle est activée, votre adversaire sera sonné pendant quelques secondes après une combinaison de coups ou des coups spéciaux, ce qui vous permet de lui donner plus facilement le coup de grâce. Malheureusement, si vous en faites les frais, vous risquez de voir trente-six chandelles!

Blood (Sang): choisissez entre Activer (On) et Désactiver (Off).

Sound (Son): sélectionnez Music (musique), Background effects (bruits de fond) ou Sound effects (effets sonores) lorsque vous combattez. Que ce soit en mode Musique ou Bruits de fond, vous entendrez tous les bruitages accompagnant le combat, de façon à ce que vous puissiez entendre votre coup de grâce et le bruit que fait votre adversaire en s'écrasant au sol.

Time (Temps): sélectionnez la durée du combat: 30, 60 ou 90 secondes. Si vous sélectionnez un combat limité dans le temps, le joueur qui a le plus d'énergie lorsque le temps s'est écoulé est déclaré vainqueur. Vous pouvez également sélectionner Unlimited (Sans limites) pour vous battre sans chrono, jusqu'à la fin.

Exit (Sortie) sélectionnez cette option pour retourner au menu principal.

SÉLECTIONNER UN MODE

Shadow Fighter a quatre options différentes, détaillées ci-dessous.

CHAMPIONSHIP FIGHT - COMBAT DE CHAMPIONNAT (1 joueur)

Sélectionnez ce mode pour affronter le redoutable Shadow Fighter. Cependant, cette rencontre risque de ne pas être aussi facile qu'il y paraît. Vous ne pouvez pas accomplir tous les niveaux avec la difficulté réglée sur facile (Easy), car ce serait une insulte pour Shadow Fighter. Si vous jouez en mode Facile, vous pouvez choisir parmi les six premiers combattants seulement. Lorsque vous avez sélectionné votre combattant, vous affronterez un maximum de 10 adversaires, mais vous ne rencontrerez pas Shadow Fighter. Si vous sélectionnez le mode Difficulté Normale, vous pouvez sélectionner l'un des douze premiers combattants et vous devez remporter douze victoires pour avoir une chance de rencontrer Shadow Fighter. Si vous sélectionnez le mode Difficile, vous pouvez choisir n'importe quel combattant, et vous devez remporter 16 combats avant de pouvoir affronter Shadow Fighter. Si vous échouez dans votre défi, vous avez 3 crédits (4 jeux) pour essayer de rencontrer Shadow Fighter. Appuyez sur un bouton pour continuer ou laissez le temps s'écouler pour retourner au menu principal.

Meilleurs scores: même si vous ne parvenez pas à rencontrer ou vaincre Shadow Fighter, vous avez toujours une chance que votre nom figure sur le tableau des meilleurs scores. Utilisez le joystick pour mettre une lettre en surbrillance et appuyez sur un bouton pour la sélectionner. Remarque: votre meilleur score n'est pas sauvegardé sur disquette.

TRAINING SIMULATOR - ENTRAÎNEMENT

Vous n'êtes pas sûr de savoir effectuer les coups spéciaux ou une combinaison de coups? Allez voir Pupazz, la marionnette qui vous permettra de vous entraîner. Ce simulateur d'entraînement a été conçu spécialement pour les amateurs de Beat'em Up, car il n'y a rien de pire que d'être battu par un ami ou l'ordinateur chaque fois que vous jouez à un Beat'em Up. Le simulateur d'entraînement de Shadow Fighter vous permet d'apprendre à effectuer les coups spéciaux et les combinaisons, mais ne croyez pas que Pupazz va se laisser faire sans broncher! Après chaque combat, l'ordinateur vous demandera si vous désirez continuer le jeu en utilisant les mêmes personnages. Appuyez sur Y pour continuer et sur N pour retourner au menu principal.

SINGLE BATTLE - COMBAT SIMPLE (1 JOUEUR)

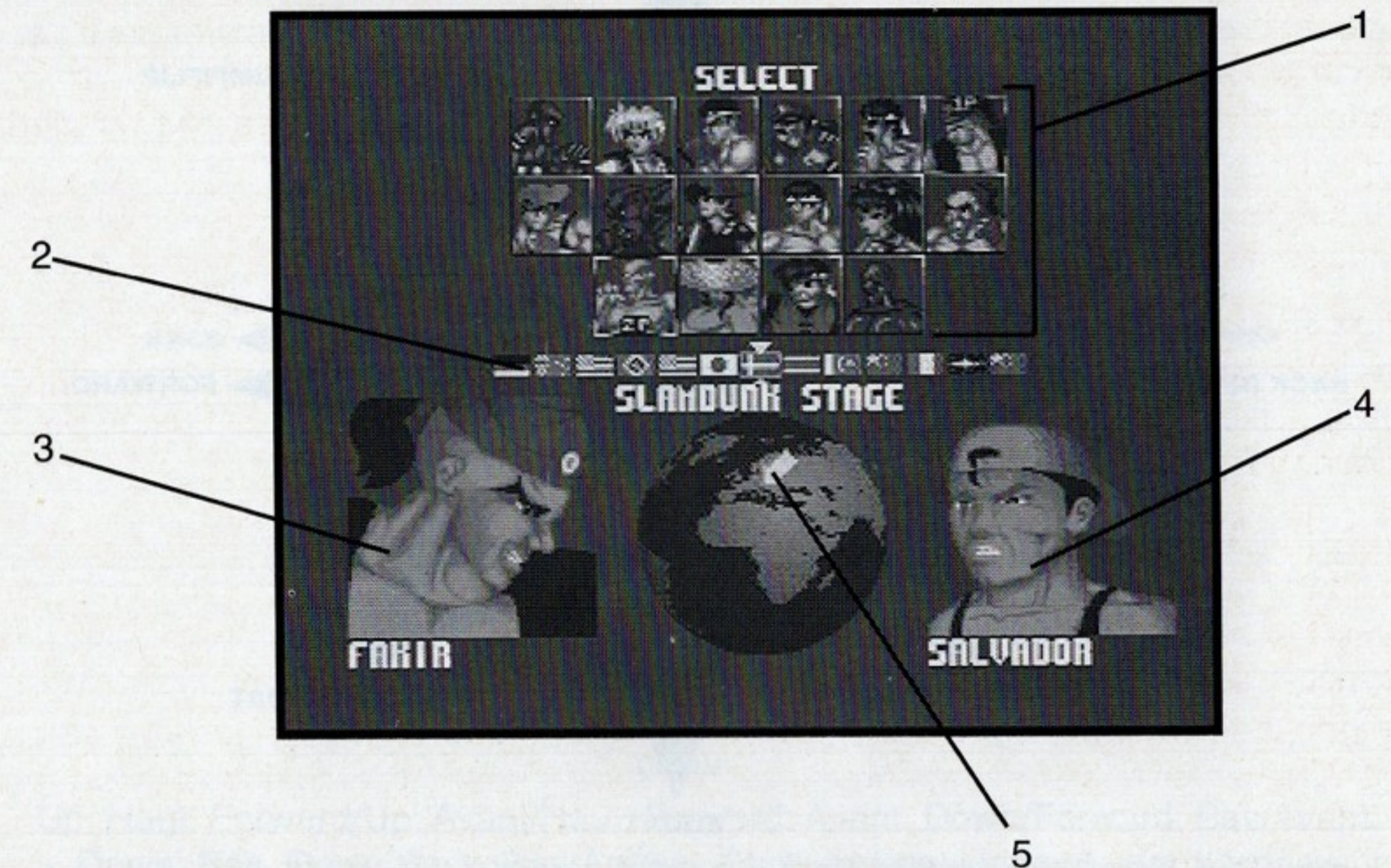
Comme le mode VS BATTLE (Duel), ce mode vous permet de choisir le combattant que vous désirez. Lorsque vous avez sélectionné votre combattant, l'ordinateur choisit votre adversaire ainsi que le lieu du combat. Le premier combattant qui remporte deux rounds est le vainqueur. Si vous échouez dans votre défi, vous avez 3 crédits (4 jeux) pour essayer de vaincre l'ordinateur. Appuyez sur un bouton pour continuer ou laissez le temps s'écouler pour revenir au menu principal.

VS BATTLE - DUEL (2 JOUEURS)

Dans ce mode, deux joueurs peuvent sélectionner n'importe quels combattants (ou le même combattant), pour un combat en face à face d'action hyper rapide. Les deux joueurs sélectionnent leur combattant et le lieu où ils veulent s'affronter. Le premier combattant qui remporte deux rounds est le vainqueur. Après chaque combat, l'ordinateur vous demandera si vous désirez continuer le jeu en utilisant les mêmes personnages. Appuyez sur Y pour continuer et sur N pour retourner au menu principal.

SÉLECTIONNER UN COMBATTANT

C'est à partir de cet écran que vous sélectionnez votre combattant. Utilisez le joystick pour déplacer le sélecteur vers le haut, le bas, la gauche et la droite. Le combattant sera encadré en surbrillance et son portrait apparaîtra dans le coin inférieur gauche de l'écran. Si vous jouez en mode VS BATTLE (Duel), le combattant du joueur deux apparaîtra dans le coin inférieur droit de l'écran. La case de surbrillance de chaque joueur peut être identifiée par l'initiale se trouvant dans la case; la case du joueur 1 est indiquée par 1P et celle du joueur 2 par 2P. Pour sélectionner un combattant, appuyez sur le bouton feu, puis sélectionnez un lieu (Stage) pour vous battre. Si vous jouez en mode SINGLE BATTLE (Combat simple) ou CHAMPIONSHIP FIGHT (Combat de championnat), l'ordinateur sélectionne votre adversaire et le lieu de la rencontre au hasard.



1. Tous les personnages. 2. Sélection du lieu. 3. Combattant du joueur un. 4. Combattant du joueur deux/de l'ordinateur. 5. Mappemonde indiquant la position du lieu choisi.

MARQUER DES POINTS ET TABLEAU DES MEILLEURS SCORES

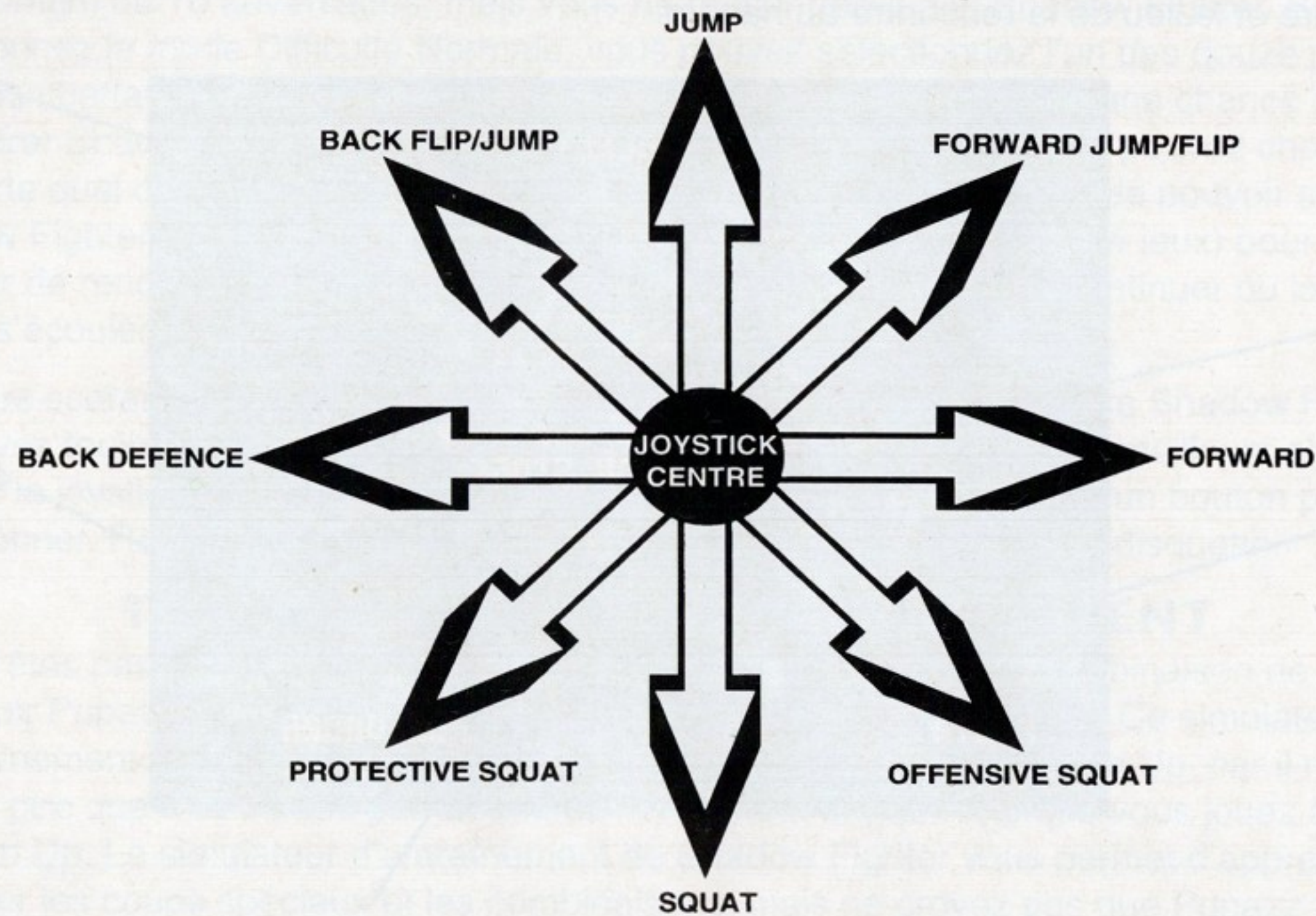
Dans Shadow Fighter, chaque fois que vous remportez un défi, vous obtenez des points pour votre performance. Si vous donnez le premier coup de poing ou de pied, vous recevrez 5000 points, si vous arrivez à effectuer une combinaison de coups qui sonne votre adversaire, vous recevrez 15 000 points. Si vous arrivez à vaincre votre adversaire sans vous faire toucher, vous recevrez un bonus de perfection de 25 000 points. Faites cela deux fois de suite pour obtenir une double perfection de 50 000 points. Si vous jouez en mode chronométré, et que les deux combattants sont encore debout lorsque la limite de temps est écoulée, l'énergie conservée par le vainqueur sera convertie en points.

COUPS SPÉCIAUX ET COMBAT

Coups de base

Chaque combattant de Shadow Fighter possède des coups de base et des coups spéciaux uniques. Tous ces coups peuvent être effectués en utilisant le joystick et un bouton. C'est ce qui rend Shadow Fighter unique en son genre. Vous n'avez pas besoin d'appuyer sur 6 boutons et d'essayer de faire pivoter le joystick à 360° en même temps. Shadow Fighter est le premier Beat'em Up sur Amiga qui n'utilise qu'un seul bouton, et comme par hasard, c'est aussi le meilleur!

Les mouvements de base de chaque combattant sont indiqués ci-dessous.



Jump: Saut. Forward jump/flip: Saut avant/Saut périlleux avant. Forward: Avant.
 Offensive Squat: Accroupissement en attaque. Squat: Accroupissement.
 Protective Squat: Accroupissement protecteur. Back defence: Défense arrière.
 Back flip/jump: Saut arrière/Saut périlleux arrière.
 Joystick Centre: Centre du joystick.

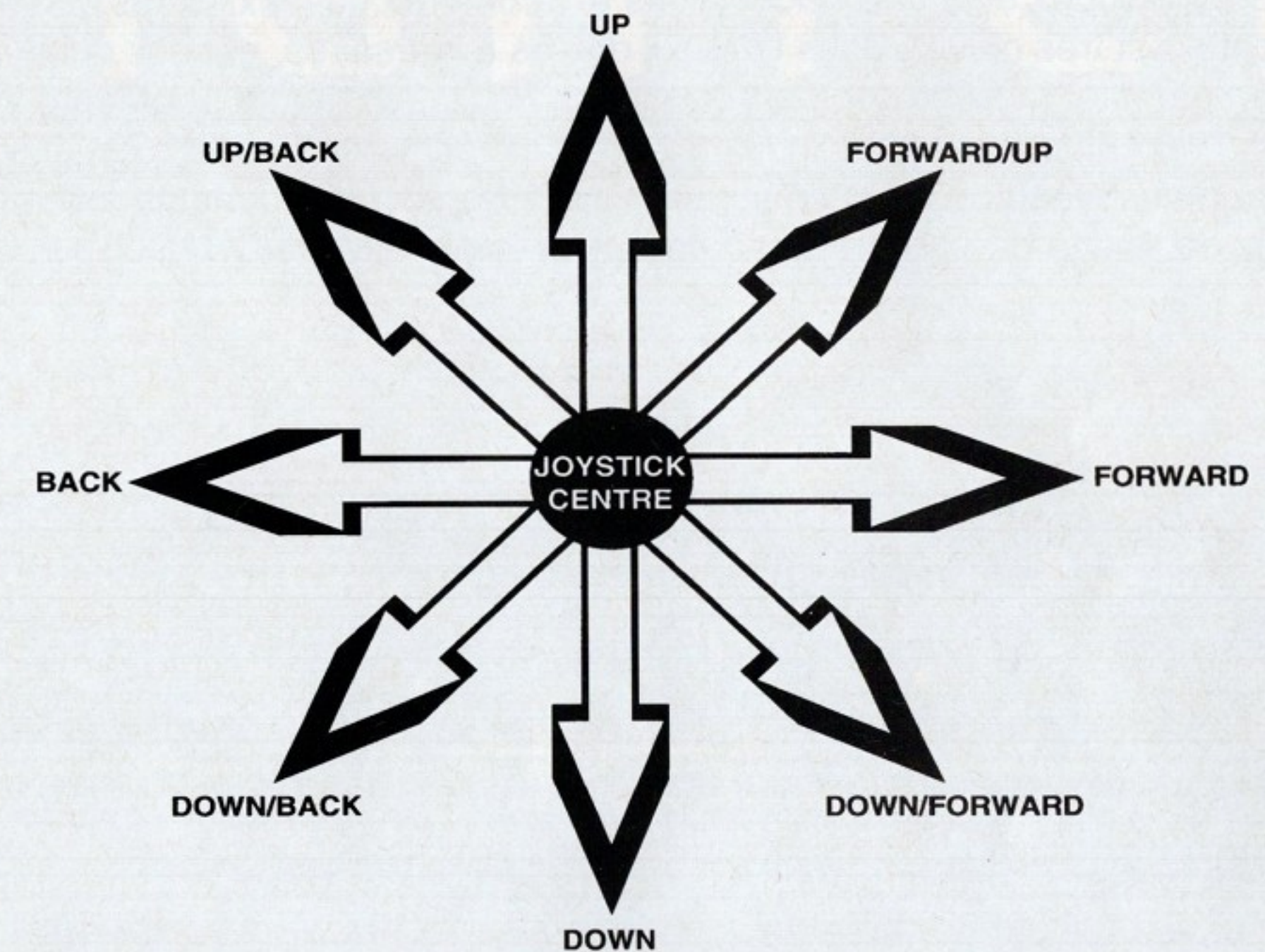
Remarque: ce diagramme indique les positions du joystick pour un combattant qui est tourné vers la droite. Ces positions sont inversées si vous êtes tourné vers la gauche.

En plus des coups de base et des coups spéciaux, les combattants de Shadow Fighter peuvent effectuer d'autres coups lorsque les deux combattants sont proches; certains combattants pourront projeter leur adversaire, alors que d'autres effectueront une prise ou assèneront un coup de poing incurvé.

Vous vous apercevrez également que si vous appuyez sur le bouton feu tout en effectuant les coups de base, votre combattant effectuera un coup différent du coup de base. Tous les combattants de Shadow Fighter utilisent cette méthode, ce qui les rend plus polyvalents. Mais vous vous demandez qui fait quoi? Vous ne voulez pas qu'on joue à votre place, quand même!

COUPS SPÉCIAUX

En plus des coups de base, chaque combattant peut effectuer des coups spéciaux. Vous trouverez une liste de ces coups dans le Fichier d'information sur les combattants. Parmi les coups disponibles sur la liste, vous en trouverez deux expliqués sous les photos d'écran. Pour le reste, vous devez vous débrouiller tout seul! Pour réussir, il faut s'entraîner et faire preuve d'un peu d'imagination. Ces coups sont peut-être difficiles à maîtriser au début, mais avec un peu d'entraînement vous parviendrez même à vous étonner. Le diagramme ci-dessous vous aide à comprendre les différentes positions du joystick.



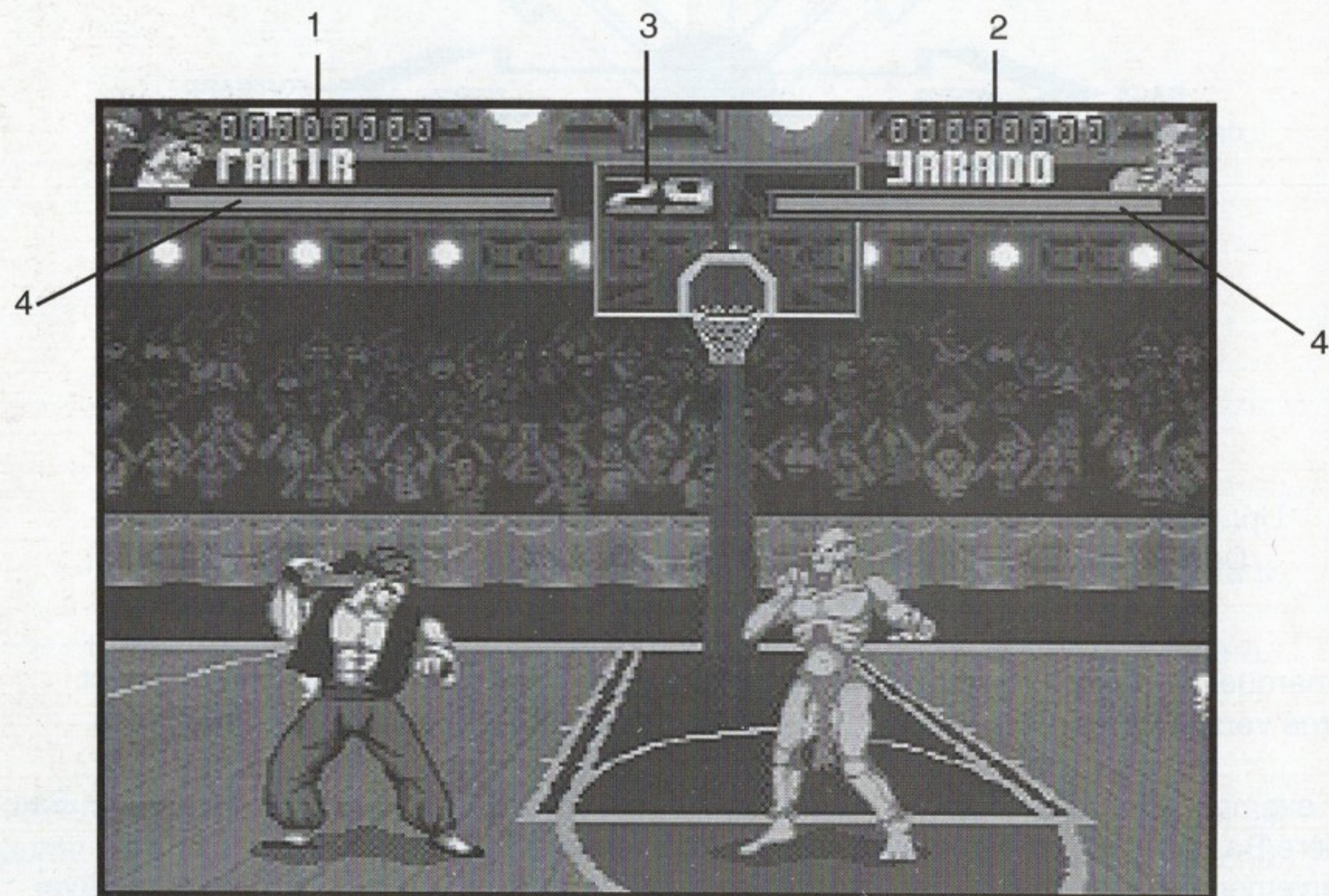
Up: Haut. Forward/Up: Avant/Haut. Forward: Avant. Down/Forward: Bas/Avant.
 Down: Bas. Down/Back: Bas/Arrière. Back: Arrière. Up/back: Haut/Arrière.
 Joystick Centre: Centre du joystick.

Remarque: ce diagramme indique les positions du joystick pour un combattant qui est tourné vers la droite. Ces positions sont inversées si vous êtes tourné vers la gauche.

Par exemple, Slamdunk dispose d'un coup spécial qui s'effectue de la façon suivante: Bas, Arrière/Bas, Bas + Feu. Pour faire ce coup, vous devez déplacer le joystick dans un mouvement continu du bas, vers l'arrière et le bas, en remontant vers l'arrière et appuyer ensuite sur feu. Si le coup spécial vous indique de déplacer le joystick vers l'avant, puis vers l'avant et le bas, vers le bas, vers l'arrière et le bas, vers l'arrière, vers l'arrière et le haut, vers l'avant et le haut et vers l'avant + feu, vous devez faire pivoter le joystick de 360° en commençant par l'avant, puis appuyer sur feu. Comme mentionné précédemment, vous aurez besoin d'entraînement pour réaliser certains coups spéciaux. Essayez différentes combinaisons du joystick et du bouton feu.

L'ÉCRAN DE JEU

Lorsque vous avez choisi le mode de jeu et le combattant, vous passez à l'écran de jeu. C'est là que se déroule l'action; vous devez utiliser toutes vos techniques et tous les coups des combattants pour donner des coups de pied, des coups de poing et envoyer votre adversaire au tapis. Plus vous donnez de coups à votre adversaire, plus son niveau d'énergie diminue, et lorsqu'il atteint zéro, vous êtes déclaré vainqueur du round. Si vous êtes le premier à gagner deux round d'un combat, vous serez le vainqueur. Si vous disputez un combat de championnat, et que vous remportez deux rounds, vous passerez automatiquement au combat suivant, afin d'essayer de rencontrer Shadow Fighter en personne. Si vous jouez en mode Facile, vous n'affronterez que dix autres combattants. Shadow Fighter est très difficile dans le choix de ses adversaires, et ceux qui pensent le rencontrer en gagnant tous les combats au niveau Facile, en seront pour leurs frais. Si vous arrivez à remporter haut la main les dix combats du mode Facile, c'est que vous êtes prêt à passer à un niveau de difficulté supérieur et affronter ainsi certains des meilleurs personnages de Beat'em Up, dans le but de rencontrer et vaincre SHADOW FIGHTER en personne.



1. Score du joueur un. 2. Score du joueur deux/de l'ordinateur. 3. Temps restant (si sélectionné). 4. Niveau d'énergie du joueur un. 4. Niveau d'énergie du joueur deux/de l'ordinateur.

SHADOW FIGHTER



FICHER D'INFORMATIONS SUR LES COMBATTANTS



NOM: SLAMDUNK

PAYS: Danemark

ÂGE: 24 ans

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Slamdunk associe une grande maîtrise du basket-ball et un don pour tous les arts martiaux. C'est un mélange étrange, mais Slam dunk est un combattant de 1ère classe. Ses exploits sur le terrain de basket-ball n'ont d'égal que son art du combat.

COUPS SPÉCIAUX:

- Saut avec Ballon
- Coup de Pied de Feu Tournant
- Attaque Rapide
- B-Ball de Feu Tournante
- Coup de Pied Ressort



Saut avec Ballon
Bas, Bas/Avant, Avant
+ Feu

Attaque Rapide
Arrière, Avant + Feu

Coup de Pied de Feu Tournant
?

NOM: ELECTRA

PAYS: France

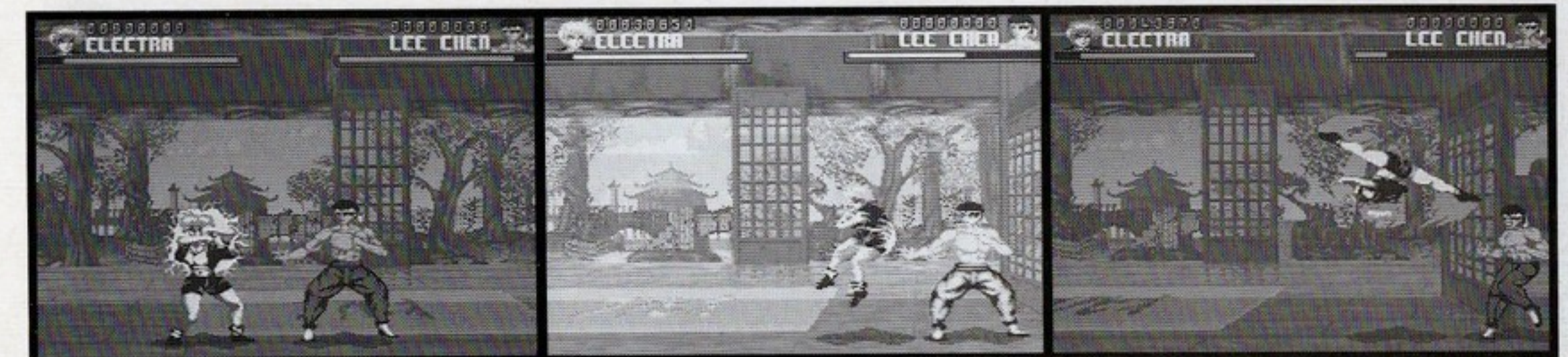
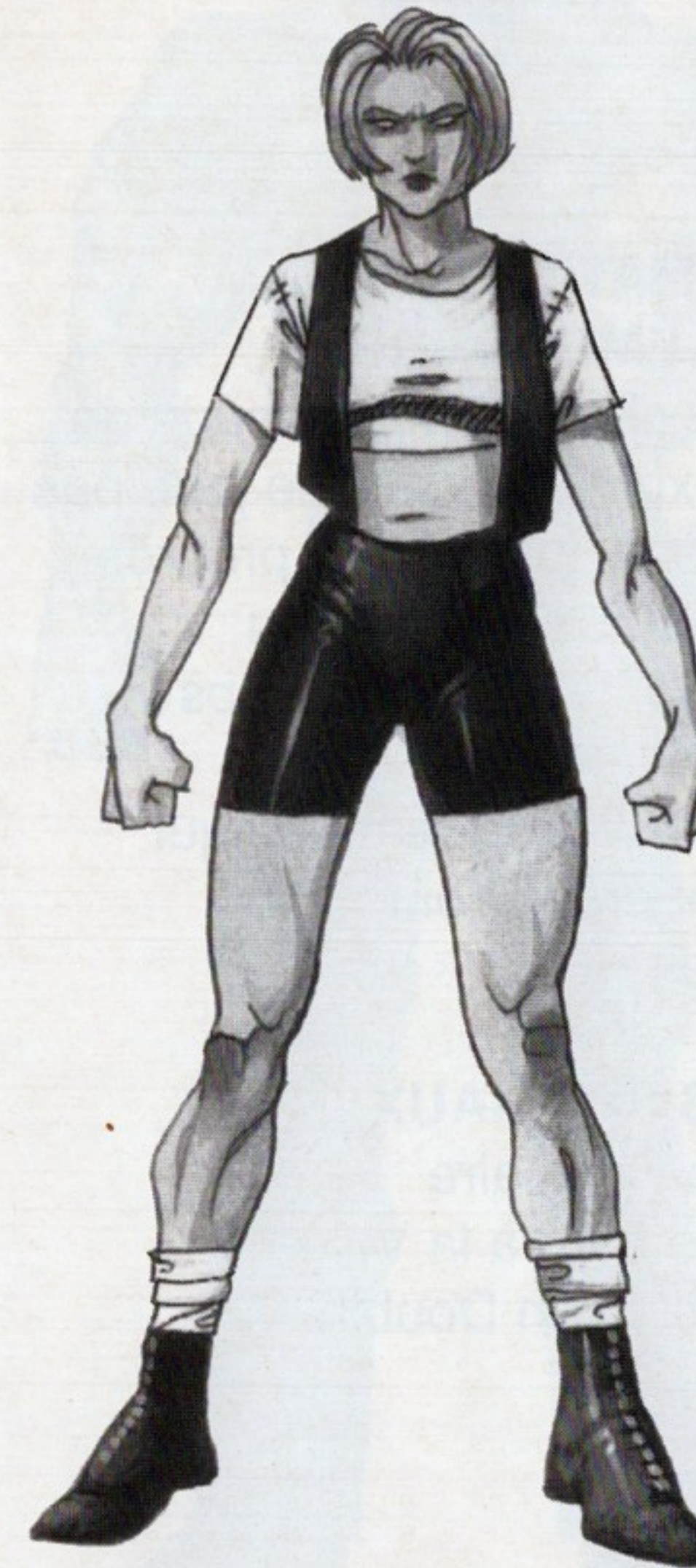
ÂGE: 19 ans

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Electra a grandi dans les rues et c'est là qu'elle a appris la règle la plus difficile et la plus importante: l'instinct de conservation. Son talent et sa volonté de survivre dans n'importe quelles conditions en font un personnage fort et agile, prêt à faire face à l'inconnu.

COUPS SPÉCIAUX:

- Corps Électrique
- Lancement de Puissance
- Énergie de la Terre
- Boomerang Électrique
- Double Coup de Pied
- Saut Tournant



Corps Électrique
Feu (rapidement)

Lancement de Puissance
Bas, Bas/Avant,
Avant + Feu

Saut Tournant
?



NOM: SORIA

PAYS: Belgique

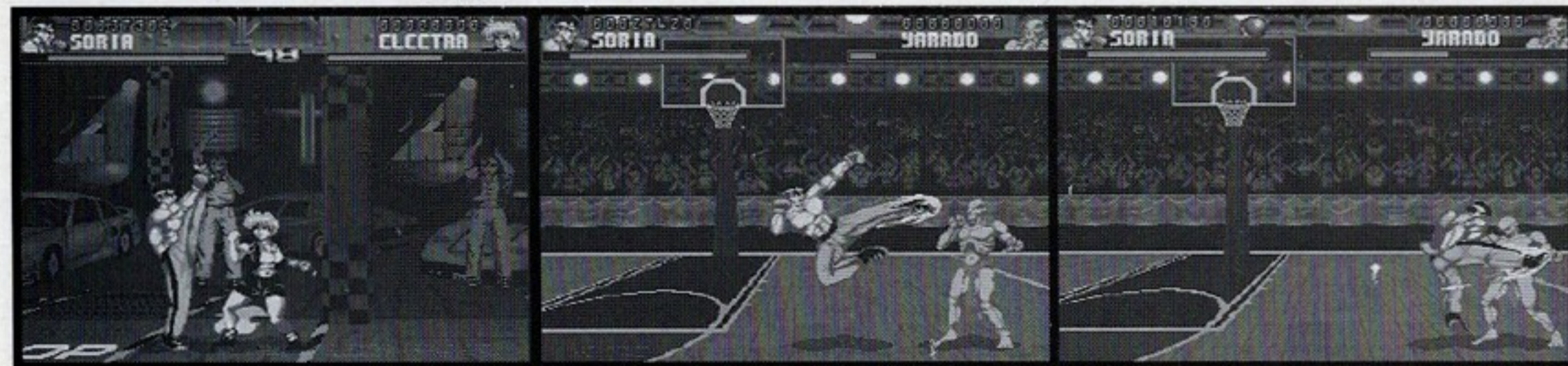
ÂGE: 23 ans

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

C'est le champion du monde de kick-boxing. Lorsqu'il ne joue pas le rôle principal de ses propres films, Soria s'entraîne au gymnase, répète ses coups spéciaux et essaie des combinaisons différentes qui surprennent toujours son adversaire.

COUPS SPÉCIAUX:

- Attaque Circulaire
- Coup de Pied à la Volée
- Coup de Talon Double



Coup de Talon Double
Haut/Arrière + Feu

Coup de Pied à la Volée
Arrière, Avant + Feu

Attaque Circulaire
?



NOM: YURGEN

PAYS: Allemagne

ÂGE: 27 ans

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Yurgen participe au tournoi avec son enquête à l'esprit: il suspecte l'un des combattants d'être un meurtrier. C'est un flic dur qui pose les questions après; ses méthodes peu orthodoxes lui causent des problèmes avec les autorités, mais les foules l'adorent.

COUPS SPÉCIAUX:

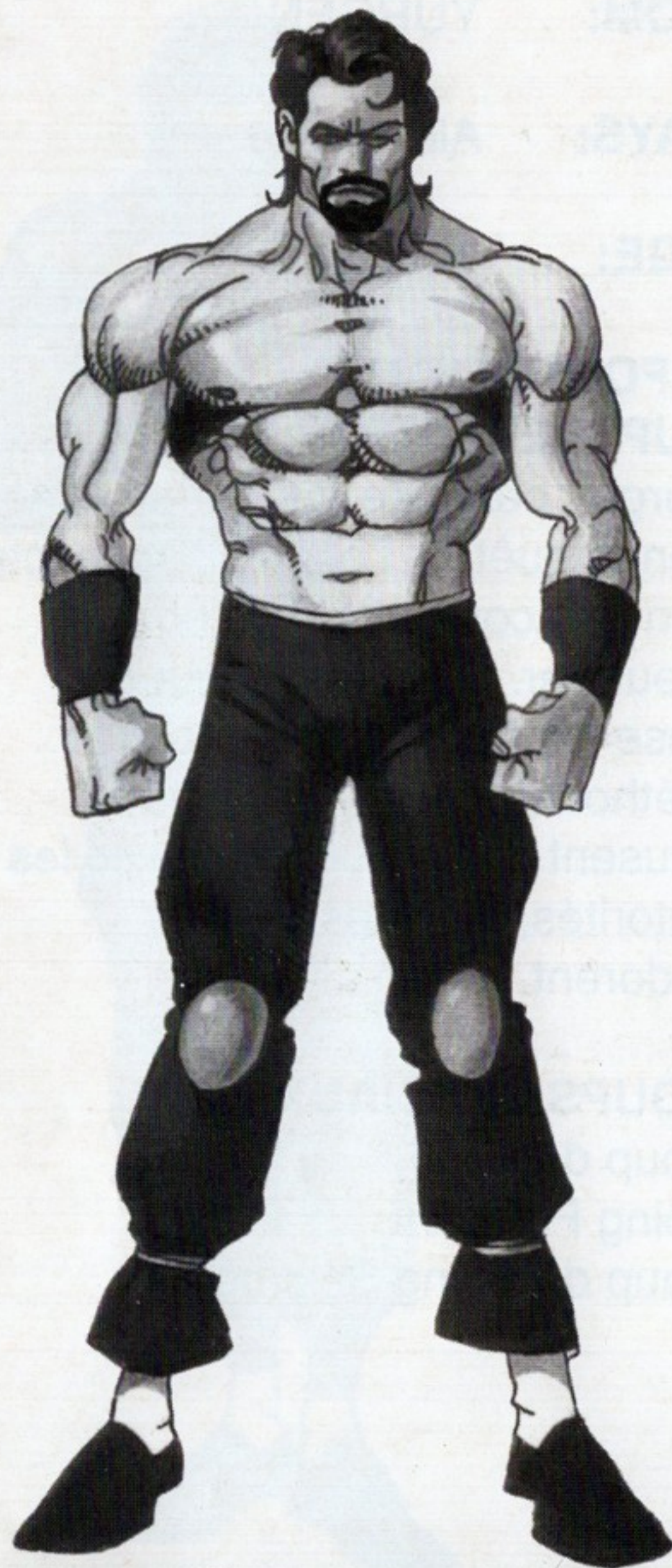
- Coup de Feu
- Poing Puissant
- Coup de Poing Séisme



Poing Puissant
Bas, Bas/Avant, Avant + Feu

Coup de Poing Séisme
Avant, Bas/Avant, Bas + Feu

Coup de Feu
?



NOM: CODY

PAYS: USA

ÂGE: 20 ans

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

C'est le maître des arts Kuto. Son père les lui enseigna lorsqu'il était encore très jeune; il prit la place de son père en tant que "Maître" à l'âge de 16 ans. Cody a inventé plusieurs coups que son père croyait impossibles.

COUPS SPÉCIAUX:

- Coup de Pied Kuto
- Coup de Poing Express
- Coup de Pied à la Volée
- Hyper-Puissant
- Boule de Feu Kuto



Coup de Poing Express
Feu (rapidement)

Coup de Pied à la Volée
Hyper-Puissant
Arrière, Avant + Feu

Boule de Feu Kuto
?



NOM: FAKIR

PAYS: Pakistan

ÂGE: 21 ans

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

En explorant l'esprit et la force de vie, Fakir a acquis le pouvoir des anciennes connaissances magiques secrètes. Ce savoir, doublé de ses dons de combattant, en font un adversaire imprévisible.

COUPS SPÉCIAUX:

- Ouragan Génie
- Feu Mystérieux
- Téléportation
- Tapis Volant



Tapis Volant
Bas, Bas/Avant, Avant + Feu

Ouragan Génie
Bas, Bas/Arrière, Arrière + Feu

Téléportation
?



NOM: SALVADOR

PAYS: Espagne

ÂGE: 21 ans

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Salvador a appris à se battre dans les rues sombres de Madrid, en combattant à mains nues contre les plus grands. Il comprend le psychisme des animaux de manière étonnante et il a acquis le pouvoir de son animal préféré: la panthère. C'est un combattant inhabituel qui est passé des petites sommes d'argent des combats de rue au prix le plus élevé de tous pour lequel il se bat maintenant.

COUPS SPÉCIAUX:

- Boule de Puissance Tournoyante
- Coup de Pied Périlleux
- Flash Panthère



Boule de Puissance Tournoyante
Bas, Bas/Avant, Avant + Feu

Coup de Pied Périlleux
Bas, Haut + Feu

Flash Panthère
?

NOM: KURY

PAYS: Tibet

ÂGE: 30 ans



INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Personne ne sait vraiment quoi, ou qui, est vraiment Kury; il préfère que son histoire personnelle reste ésotérique, ce qui n'est pas du goût de tout le monde. La dernière personne qui l'a interrogé est encore à l'hôpital. Le gabarit de Kury seul est une source d'inquiétude pour les autres combattants, sa force brute et ses bras puissants le rendent difficile à vaincre.

COUPS SPÉCIAUX:

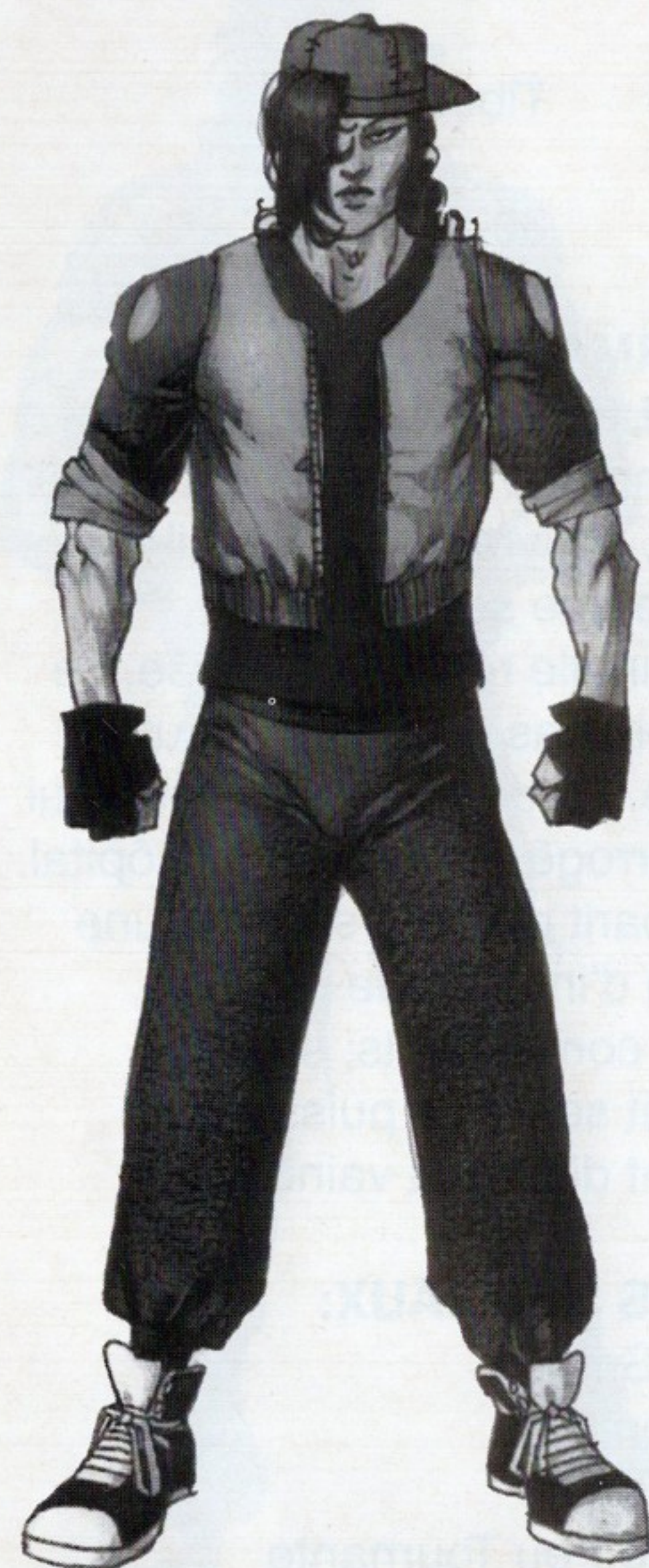
- Poing Smash
- Écrasement
- Rock Roll
- Main de Feu Tournante



Poing Smash
Bas, Bas/Arrière, Arrière + Feu

Rock Roll
Bas, Bas/Avant, Avant + Feu

Écrasement
?



NOM: TONI

PAYS: Italie

ÂGE: 20 ans

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

À Florence, Toni enseigne les arts martiaux impliquant les secrets du feu et avant chaque combat, vous pouvez le trouver assis en tailleur méditant devant la flamme d'une bougie.

COUPS SPÉCIAUX:

- Uppercut Brûlant
- Feu Tournoyant
- Coup de Pied Flamme
- Uppercut Massif



Coup de Pied Flamme
Arrière, Bas/Arrière,
Bas + Feu

Uppercut Brûlant
Avant, Bas/Avant
Bas + Feu

Feu Tournoyant
?



NOM: LEE CHEN

PAYS: Chine

ÂGE: 25 ans

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Un maître du Kung-Fu élevé dans un temple baigné par la brume, où il a appris à dominer et exploiter les forces de la nature. Depuis, il a vu tous les films de Bruce Lee et semble avoir trouvé son maître et héros.

COUPS SPÉCIAUX:

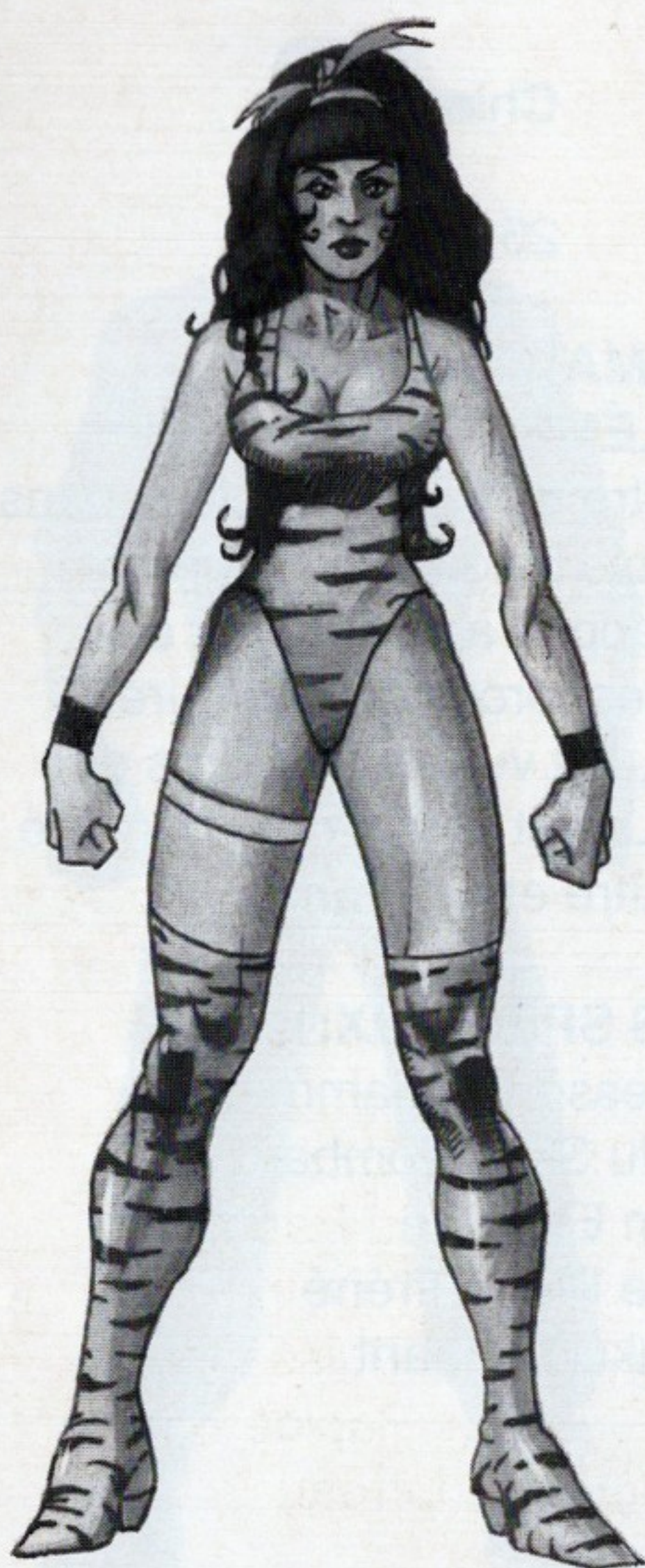
- Main Ressort Enflammée
- Poing du Soleil Tombant
- Rotation Effrénée
- Coup de Pied Effréné
- Nunchaku Tombant



Main Ressort Enflammée
Bas, Haut + Feu

Poing du Soleil Tombant
Bas, Bas/Avant, Avant + Feu

Rotation Effrénée
?



NOM: MANX

PAYS: Inconnu

ÂGE: 19 ans

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Perdue dans la nature lorsqu'elle était enfant, Manx a été élevée par des animaux qui lui ont appris la manière d'être du Tigre. Elle frappe avec une grande force et est très redoutée. Son style est unique et aussi sauvage que celui du tigre.

COUPS SPÉCIAUX:

- Mains de Feu
- Griffes Acérées
- Coup de Griffes
- Bond du Tigre
- Ange Déchu



Griffes Acérées
Bas, Bas/Avant,
Avant + Feu

Bond du Tigre
Bas, Bas/Arrière,
Arrière + Feu

Ange Déchu
?



NOM: TOP-KNOT

PAYS: Thaïlande

ÂGE: 35 ans

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Top-Knot, personnage énigmatique, est le champion du monde de boxe thaïlandaise. C'est un homme très carré, on l'accuse souvent de se prendre trop au sérieux. En général, il reste silencieux avant et pendant les combats, sauf lorsqu'il effectue un coup puissant.

COUPS SPÉCIAUX:

- Saut Périlleux Feu Rapide
- Coup de Pied Circulaire
- Combinaison de Puissance
- Coup de Coude Rapide Smash
- Uppercut du Bourreau



Saut Périlleux Feu Rapide
Bas, Bas/Arrière, Arrière + Feu

Uppercut du Bourreau
Bas, Haut + Feu

Combinaison de Puissance
?



NOM: YARADO

PAYS: Mexique

ÂGE: 24 ans

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Né au fin fond de la jungle mexicaine, Yarado a vécu seul pendant de nombreuses années, méditant avec les "Anciens" pour apprendre l'ancien pouvoir aztèque de l'âme et comment canaliser la force intérieure. Yarado a un style qui lui est propre et que personne d'autre au monde n'est capable de maîtriser.

COUPS SPÉCIAUX:

- Vitesse Électrique
- Puissance de l'Esprit
- Corps Électrique
- Splash Électrique
- Bras Tournants



Puissance de l'Esprit
Bas, Bas/Arrière,
Arrière + Feu

Splash Électrique
Haut/Arrière + Feu

Bras Tournants
?



NOM: OKURA

PAYS: Japon

ÂGE: 27 ans

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Un samouraï renégat sans honneur. Comme Kioya avant qu'il ne disparaisse, Okura est prêt à tuer moyennant finances. Il s'est entraîné dans la même école que Kioya lorsqu'il était jeune et il pense mériter le titre de Samouraï le plus infâme du monde.

COUPS SPÉCIAUX:

- Épée Électrique
- Lame Tournoyante
- Puissance du Tonnerre
- Épée d'Acier
- Téléportation



Puissance du Tonnerre
Haut/Arrière + Feu

Lame Tournoyante
Bas, Bas/Avant
Avant + Feu

Téléportation
?

NOM: TOSHIO

PAYS: Japon

ÂGE: 14 ans

**INFORMATIONS
SUPPLÉMENTAIRES**

Dernier élève de l'école des Dragons Katus japonais. Les Ninjas Darkstars détruisirent cette école d'arts martiaux très spécialisée, pour se venger du fait que des coups inconnus et secrets y étaient enseignés aux étudiants. Heureusement, Toshio rentra tard le soir de la destruction et il est le seul survivant de l'école Katu; il est le dernier des "petits guerriers".

COUPS SPÉCIAUX:

Boule de Feu
Dragon Rapide
Uppercut du Dragon
Coup de Pied du Dragon
Cercle de Feu



Boule de Feu
Bas, Bas/Arrière, Arrière + Feu

Cercle de Feu
Avant, Bas/Avant, Bas + Feu

Dragon Rapide
?

NOM: KHROME

PAYS: Inconnu

ÂGE: Inconnu

**INFORMATIONS
SUPPLÉMENTAIRES**

Il est le résultat explosif d'une expérience sur l'ADN. Khrome veut prouver qu'il est supérieur à la race humaine. Le contrôle extrêmement précis qu'il a de sa structure cellulaire lui donne un style que personne ne peut copier. S'il gagne le prix, il veut construire un laboratoire afin de se créer une partenaire.

COUPS SPÉCIAUX:

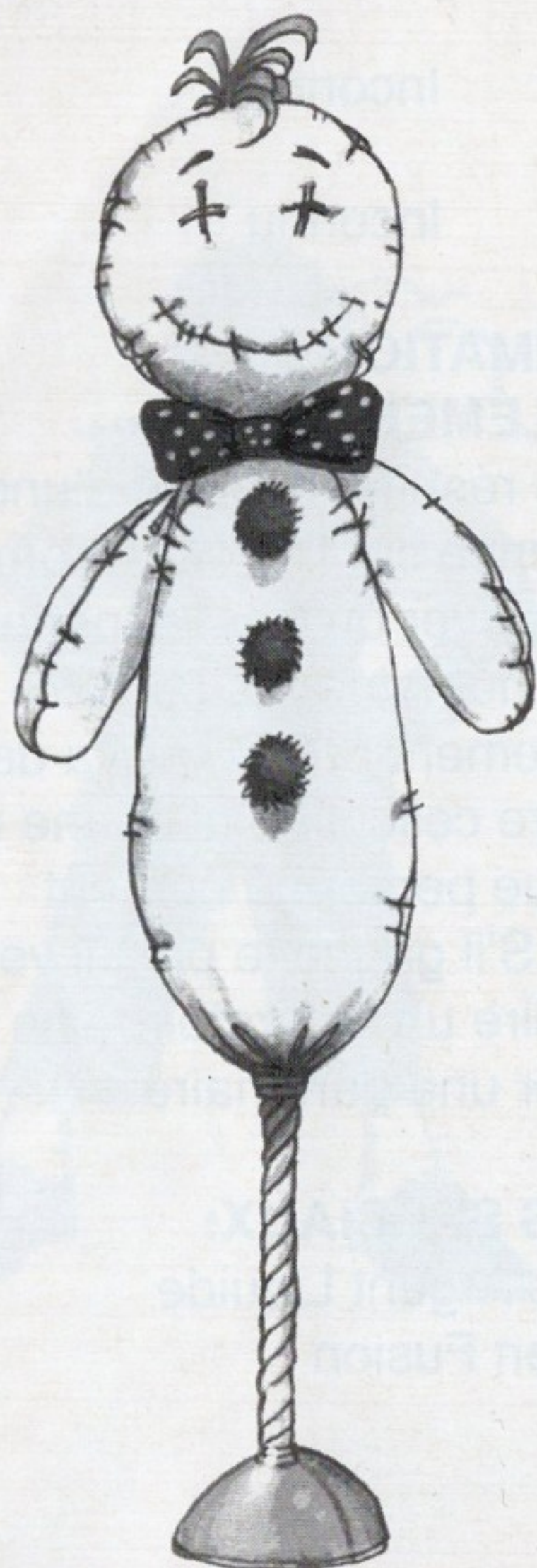
Attaque Argent Liquide
Corps en Fusion



Attrape-tripes
Feu, Bas/Arrière

Attaque Argent Liquide
Bas, Bas/Arrière, Arrière + Feu

Corps en Fusion
?



NOM: PUPAZZ

FABRIQUÉ À: Taïwan

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Le meilleur système d'entraînement au combat au monde. Pupazz a été conçu pour que les combattants puissent répéter leurs coups spéciaux. Cependant, Pupazz possède quelques coups bien à lui que la plupart des combattants lui envient.

APPLICATIONS SPÉCIALES:

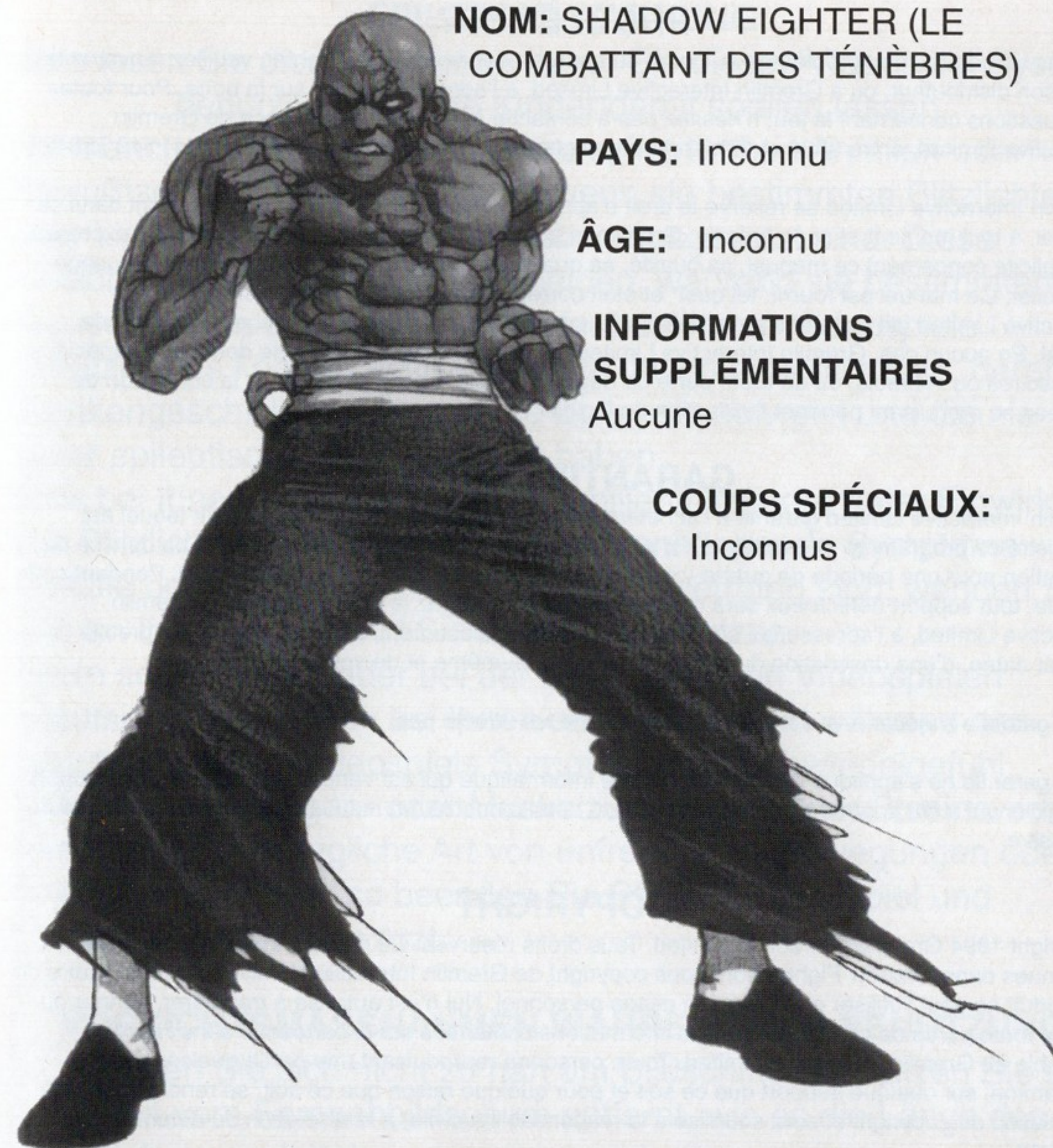
- Boule de Bowling
- Scie Vrombissante
- Clôture Électrifiée
- Lance-Flammes
- Coup de Poing Diable
- Bombe de Tête



Scie Vrombissante

Lance-Flammes

Bombe de Tête



NOM: SHADOW FIGHTER (LE COMBATTANT DES TÉNÈBRES)

PAYS: Inconnu

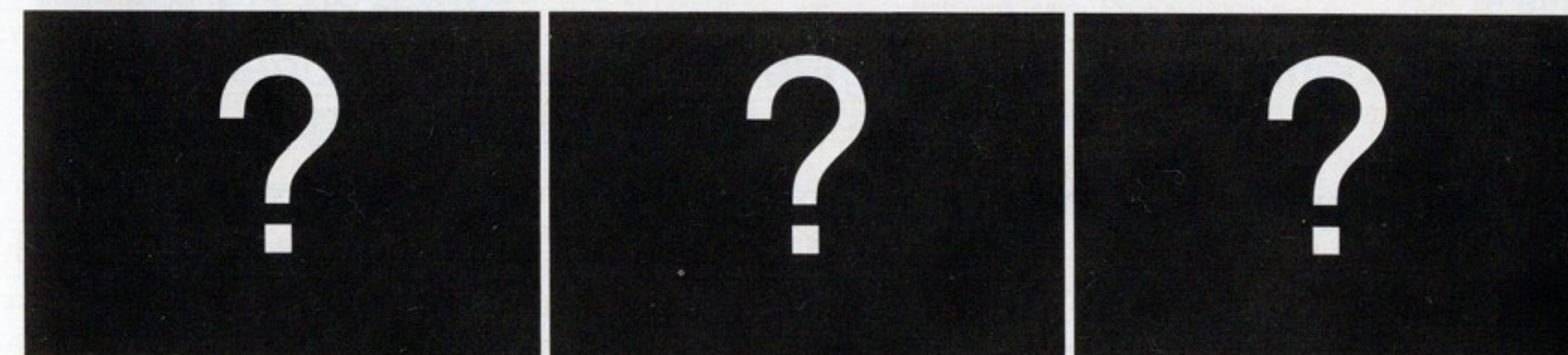
ÂGE: Inconnu

INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Aucune

COUPS SPÉCIAUX:

Inconnus



PROBLÈMES?

Si vous rencontrez des problèmes au cours du chargement de Shadow Fighter, veuillez renvoyer le jeu à son distributeur, ou à Gremlin Interactive Limited, à l'adresse figurant sur la boîte. Pour toutes vos questions concernant le jeu, n'hésitez pas à contacter le service d'assistance de Gremlin Interactive Limited, entre 9h30 et 17h30 (heure anglaise), du lundi au vendredi, au (+44) 742 753423.

Gremlin Interactive Limited se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis. Gremlin Interactive Limited ne fait aucune garantie expresse ou implicite concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier. Ce manuel est fourni "tel quel" et était correct au moment de l'impression. Gremlin Interactive Limited fait certaines garanties limitées en ce qui concerne le logiciel et le support du logiciel. En aucun cas, Gremlin Interactive Limited ne sera tenu responsable de dommages spéciaux, accessoires ou indirects, ou de toute perte ou dégât, découlant de la perte ou de la corruption de données se produisant pendant l'utilisation du logiciel.

GARANTIE LIMITÉE

Gremlin Interactive Limited garantit à l'acheteur initial de ce logiciel que le support sur lequel est enregistré ce programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Pendant cette période, tout support défectueux sera remplacé si vous renvoyez le produit original à Gremlin Interactive Limited, à l'adresse qui se trouve au dos de ce document, accompagné d'une preuve d'achat datée, d'une description du défaut, du produit lui-même et de votre adresse.

Cette garantie s'ajoute à vos droits statutaires et ne les affecte pas.

Cette garantie ne s'applique pas au programme informatique qui est vendu "tel quel", ni à un support de logiciel qui a été soumis à un usage abusif ou déraisonnable, un mauvais traitement ou une usure excessive.

COPYRIGHT

Copyright 1994 Gremlin Interactive Limited. Tous droits réservés. Ce manuel et les informations contenues dans Shadow Fighter sont sous copyright de Gremlin Interactive Limited. Le propriétaire de ce produit ne peut l'utiliser que pour son usage personnel. Nul n'est autorisé à transférer, donner ou vendre toute partie de ce manuel ou des informations contenues sur la cartouche sans l'accord préalable de Gremlin Interactive Limited. Toute personne reproduisant une partie quelconque du programme, sur quelque support que ce soit et pour quelque raison que ce soit, se rendra coupable de violation de copyright et sera soumise à la responsabilité civile, à la discrétion du détenteur du copyright.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiele-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhnen Sie sich während der Benutzung eines Videospiele mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

SHADOW FIGHTER

Kioya Mishuma, ein Samurai des siebzehnten Jahrhunderts, hatte sein Leben der Ehre und Disziplin verschrieben. Der Kaiser schätzte ihn sehr und hatte großen Respekt sowohl vor seinem flinken Geist als auch vor seinem geschickten Umgang mit dem Schwert. Auch das Volk brachte ihm Wohlwollen entgegen, da sein Urteil aufgrund seiner Weisheit nie zu hart oder zu nachsichtig ausfiel.

Doch Kioya wurde von Träumen gequält; er düstete nach größerem Ruhm und mehr Anerkennung. Kioyas brennender Ehrgeiz war es, als lebende Legende angesehen zu werden. Dies führte jedoch zu einem schrecklichen inneren Konflikt, denn Kioyas strenger Samurai-Kodex erlaubte solche Gedanken nicht, und so begann seine Gesundheit darunter zu leiden.

Diese Träume blieben jedoch nicht unbemerkt. Chronozon, der Wächter des Abgrunds und Tores zum Jenseits entwickelte ein großes Interesse an ihnen. Er sandte seinen persönlichen Diener, um eine solch edle Seele zu gewinnen, denn diese wäre von hohem Wert für seinen Herrn. Er würde eine hohe Belohnung erhalten.

Eines Nachts befand sich Kioya im freien Fall. Stundenlang stürzte er durch die dunklen Schleier seiner Träume, bis er plötzlich aufschreckte. Ein Schatten, schwärzer als die Nacht, stand am Fuß seines Betts und hielt eine bewegliche Lichtkugel in der ausgestreckten Hand. Kioya starrte in die Kugel hinein, und ein Lächeln glitt über sein Gesicht: All die Träume, die ihn gequält hatten, waren da; er brauchte nur zuzugreifen. Der Schatten lächelte ebenfalls.

Kioya griff instinktiv nach seinem Schwert. Es fühlte sich leichter und griffiger an als je zuvor. Mit einem Probeschwung erkannte er, daß er gesegnet worden war. Der schweigende Bote, der unaufgefordert erschienen war, hatte die Träume seines Lebens erfüllt. Der lange Kampf mit seinem Gewissen war vorüber.

Im ganzen Königreich wurden seine Taten zur Legende. Kioya könne das Unmögliche wahr machen, hieß es, er könne alles tun, sein oder nehmen, was ihm beliebte. Unglücklicherweise hörte auch Kioya von diesen Geschichten und glaubte daran. Er glaubte nicht nur daran, er wußte, daß sie der Wahrheit entsprachen. Seine selbstverliebte Angeberei verärgerte sehr bald die übrigen Samurai, die durch seine höhnischen Worte und Taten beleidigt und herabgewürdigt worden waren. Kioya hatte begonnen, seinen Status als lebende Legende auszunutzen, und die Menschen, die er einst gebraucht hatte, sahen in ihm nun das falsche Idol, das er war. Sie erkannten, daß sie ihn nicht mehr brauchten. Kioya rebellierte gegen die Zweifler und tötete in einem Anfall von Raserei eine große Zahl der anderen Samurai. Auch sein Volk, das ihn einst für sein gerechtes Urteil geschätzt hatte, fiel unter seiner erbarmungslosen Klinge. Für die Öffentlichkeit war Kioya so gut wie unsichtbar geworden.

Doch seine Taten blieben nicht unbemerkt. Chronozon, der Wächter des Abgrunds und Tores zum Jenseits entwickelte ein großes Interesse an ihnen. Er sandte seine dämonischen Diener aus, um eine solch wertlose und irreführte Seele zu verdammen, denn eine solche Seele wäre von geringem Wert für seinen Herrn. Kioya hatte sein Wort gebrochen.

Verdammt, als lebender Toter auf Erden zu wandeln und niemals Einlaß ins Jenseits zu finden, hatte Kioya nur noch einen Wunsch: Befreiung - in einer Ewigkeit der Schande nach Ruhe suchen zu dürfen. Kioya wurde durch die Jahrhunderte getrieben, mit zerfallendem Körper und nachlassendem Verstand. Schließlich bot er demjenigen, der ihm Frieden schenken könne, eine enorme Belohnung - jemandem, der seine legendären Kampffähigkeiten überbieten könne. Meister der Kampfkunst auf der ganzen Welt übten sich, um der Ehre würdig zu sein, gegen den **Shadow Fighter** anzutreten, den vielleicht größten Kämpfer auf Erden.

LADEANLEITUNG

AMIGA 500/600/1200

1. Legen Sie die *Shadow Fighter*-Spieldiskette 1 in das Standardlaufwerk.
2. Schließen Sie Ihre(n) Joystick(s) an.
3. Schalten Sie Ihren Computer und Monitor ein. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

KOPIERSCHUTZ

Nach den Einführungsbildschirmen erscheint ein Bildschirm, auf dem Sie aufgefordert werden, eine Zahl von dem Code-Rad einzugeben, das Sie in Ihrer *Shadow Fighter*-Spielpackung finden. Bringen Sie die beiden gewünschten Buchstaben auf die gleiche Höhe. Suchen Sie das angegebene Fenster, und geben Sie die Zahl ein, die im Fenster erscheint. Drücken Sie dann die Eingabetaste (Enter).

Difficulty (Schwierigkeit): Wählen Sie die Schwierigkeit unter Easy (Leicht), Normal oder Hard (Schwer). Wählen Sie die Schwierigkeit, die Sie bevorzugen. Je höher die Schwierigkeit, desto besser kämpfen Ihre Gegner.

Stunned (Befäubung): Wählen Sie "On" (Ein) oder "Off" (Aus). Entscheiden Sie sich für "On", ist Ihr Gegner nach einer Kombination von Schlägen oder Spezialbewegungen für einige Sekunden betäubt und kann so leichter mit einem letzten Schlag abseufzen. Andererseits können aber auch Sie in entsprechenden Situationen Stunned sein!

Blood (Blut): Wählen Sie auch hier "On" (Ein) oder "Off" (Aus).

Sound: Zur Untermalung Ihrer Kämpfe können Sie Musik (Music), Hintergrundeffekte (Background effects) oder Soundeffekte (Sound effects) wählen. Auch bei Musik oder Hintergrundeffekten hören Sie noch alle Kampfgeräusche. Sie können also auch mit den Ohren verfolgen, wie Ihre knallharten Schläge den Gegner treffen und er zu Boden geht.

Time (Zeit): Sie können eine zeitliche Begrenzung Ihrer Kämpfe von 30, 60 oder 90 Sekunden festlegen. Bei einer solchen zeitlichen Begrenzung ist der Kämpfer, der zum Schluß noch die meiste Energie übrig hat, der Sieger. Bei "Unlimited" (Unbegrenzt) dauert der Kampf bis zum bitteren Ende.

Exit: Über diese Option kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

SHADOW FIGHTER

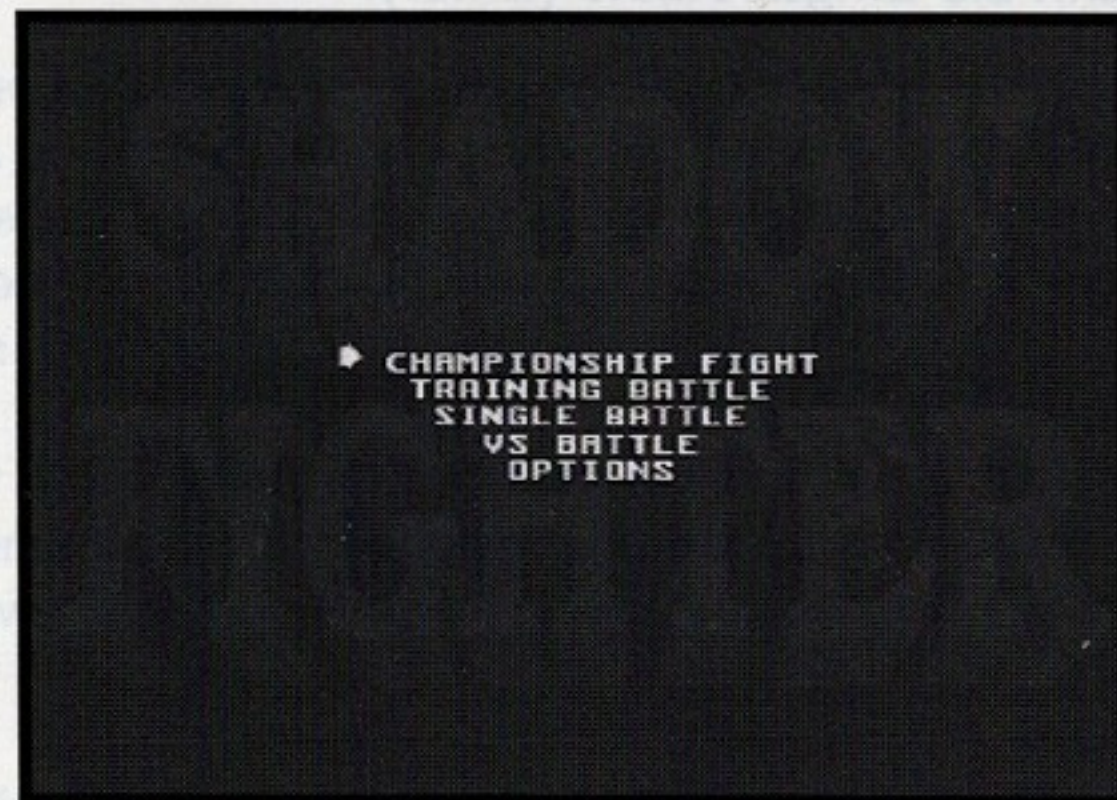
BENUTZUNG DES JOYSTICKS AUF DEN MENÜ- UND FIGURENBILDSCHIRMEN

Menübildschirme: Benutzen Sie den Joystick, um sich nach oben oder unten zu bewegen, und drücken Sie einen Knopf, um zu wählen. Der kleine Pfeil links neben dem Text zeigt die aktuelle Wahl an.

Figurenbildschirme: Benutzen Sie den Joystick, um sich nach oben, unten, links oder rechts zu bewegen. Zum Wählen einer Figur drücken Sie einen Knopf, wenn die gewünschte Figur markiert erscheint.

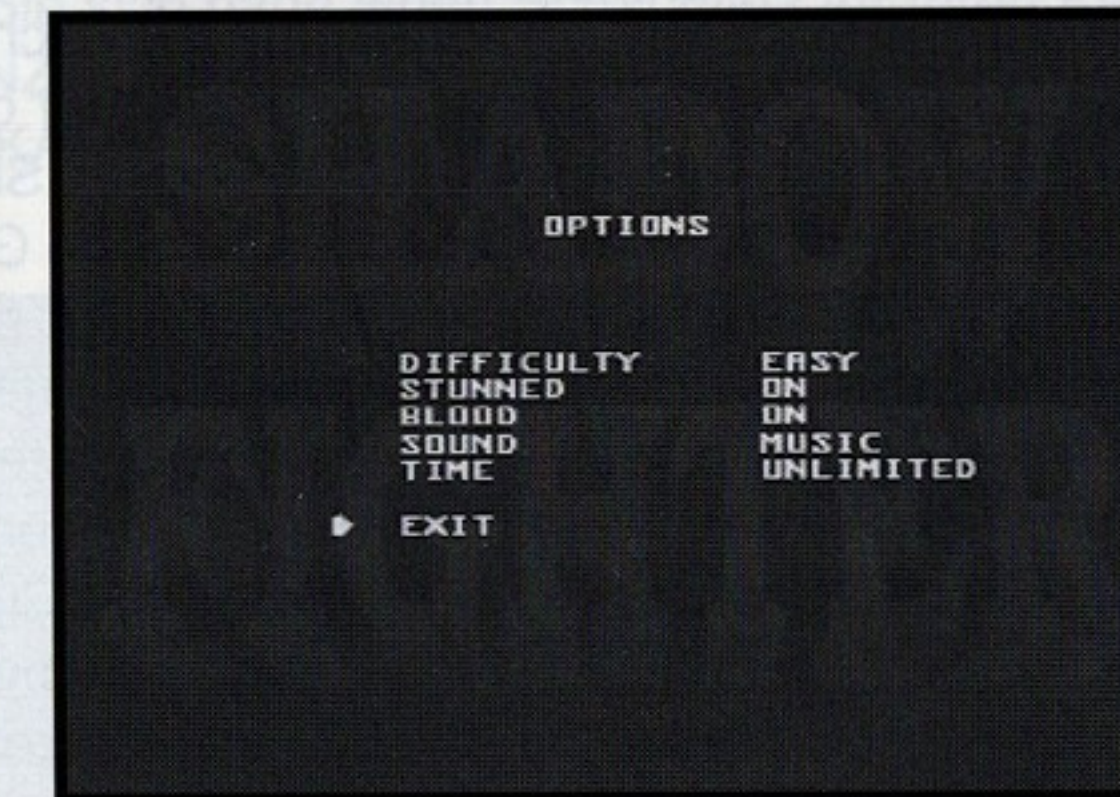
Sie können jederzeit zum Hauptmenü zurückkehren, indem Sie **ESC** drücken.

Das Hauptmenü



DAS OPTIONSMENÜ

Sie wählen das Optionsmenü vom Hauptmenü, indem Sie den Cursor auf **OPTIONS** bewegen und einen Feuerknopf des Joysticks drücken. Bewegen Sie sich nach oben oder unten, um eine Option zu wählen. Der kleine Pfeil zeigt Ihnen, welche Wahl gerade aktiviert ist. Drücken Sie dann einen Feuerknopf, um durch die verfügbaren Optionen zu schalten.



Difficulty (Schwierigkeitsgrad): Wählen Sie je nach Ihren Kampffähigkeiten unter Easy (Leicht), Normal oder Hard (Schwer). Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto besser kämpfen Ihre Gegner.

Stunned (Betäubung): Schalten Sie diese Option ein (On) oder aus (Off). Entscheiden Sie sich für "On", ist Ihr Gegner nach einer Kombination von Schlägen oder Spezialbewegungen für einige Sekunden betäubt und kann so leichter mit einem letzten Schlag abserviert werden. Andererseits können aber auch Sie in entsprechenden Situationen Sterne sehen!

Blood (Blut): Wählen Sie auch hier "On" (Ein) oder "Off" (Aus).

Sound: Zur Untermalung Ihrer Kämpfe können Sie Musik (Music), Hintergrundeffekte (Background effects) oder Soundeffekte (Sound effects) wählen. Auch bei Musik oder Hintergrundeffekten hören Sie noch alle Kampfgeräusche. Sie können also auch mit den Ohren verfolgen, wie Ihre knallharten Schläge den Gegner treffen und er zu Boden geht.

Time (Zeit): Sie können eine zeitliche Begrenzung Ihrer Kämpfe von 30, 60 oder 90 Sekunden festlegen. Bei einer solchen zeitlichen Begrenzung ist der Kämpfer, der zum Schluß noch die meiste Energie übrig hat, der Sieger. Bei "Unlimited" (Unbegrenzt) dauert der Kampf bis zum bitteren Ende.

Exit: Über diese Option kehren Sie zum Hauptmenü zurück.

WAHL EINES MODUS

In *Shadow Fighter* haben Sie die Wahl unter vier Modi, die im folgenden beschrieben werden.

CHAMPIONSHIP FIGHT (MEISTERSCHAFTSKAMPF) - 1 SPIELER

Wählen Sie diesen Modus, wenn Sie Ihre Kampffähigkeiten mit dem ehrfurchtgebietenden Shadow Fighter messen möchten. Der Kampf gegen ihn ist jedoch nicht so leicht, wie es vielleicht scheinen mag. Sie können nicht einfach auf der leichten Schwierigkeitsstufe (Easy) durch die Levels marschieren. Das wäre eine Beleidigung für den Shadow Fighter. Entscheiden Sie sich also für die Schwierigkeitsstufe **Easy**, können Sie nur einen der ersten sechs Kämpfer wählen, mit dem Sie dann gegen bis zu zehn Gegnern antreten müssen. Den Shadow Fighter treffen Sie dabei jedoch nicht. Auf der mittleren Schwierigkeitsstufe (**Normal**) können Sie unter den ersten 12 Kämpfern wählen und müssen 12 Kämpfe gewinnen, um gegen den Shadow Fighter antreten zu dürfen. Auf der schwierigsten Stufe (**Hard**) können Sie jede beliebige Figur wählen und müssen 16 Kämpfe gewinnen, bevor Sie auf den Shadow Fighter treffen. Falls Sie verlieren, haben Sie 3 Credits (4 Spiele), um zu versuchen, dem Shadow Fighter zu begegnen. Drücken Sie einen Knopf, um weiterzumachen, oder lassen Sie die zeitliche Begrenzung ablaufen, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

Höchstpunktzahl: Selbst wenn Sie nicht auf den Shadow Fighter treffen oder ihn nicht schlagen, haben Sie die Chance, in die Bestenliste aufgenommen zu werden. Benutzen Sie den Joystick, um einen Buchstaben zu markieren, und drücken Sie einen Knopf, um ihn zu wählen. Ihre Höchstpunktzahl wird jedoch nicht auf der Diskette gespeichert.

TRAINING SIMULATOR (TRAININGSSIMULATOR)

Sind Sie noch nicht so ganz sicher, wie Sie diese oder jene Spezialtechnik umsetzen oder eine gnadenlose Kombination anbringen können? Dann ist Pupazz der richtige Mann für Sie - bzw. die richtige Puppe, denn niemand weiß genau, was er eigentlich ist. Aber eines ist sicher: Er ist nicht so leicht umzuhauen. Der Trainingssimulator wurde speziell für Beat-'em-up-Fans entwickelt, denn nichts ist schlimmer, als in jedem Spiel von einem Freund oder dem Computer geschlagen zu werden. Der Trainingssimulator von *Shadow Fighter* ermöglicht Ihnen, Spezialtechniken zu erlernen und Kombinationen zusammenzustellen. Aber glauben Sie nur nicht, daß Pupazz Spaß daran hat, sich ständig zusammenschlagen zu lassen. Das wäre ein gewaltiger Irrtum! Nach jedem Kampf fragt Sie der Computer, ob Sie mit den gleichen Figuren weiterkämpfen möchten. Drücken Sie **Y** für Yes (Ja), um weiterzumachen, oder **N** für Nein, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

SINGLE BATTLE (EINZELKAMPF) - 1 SPIELER

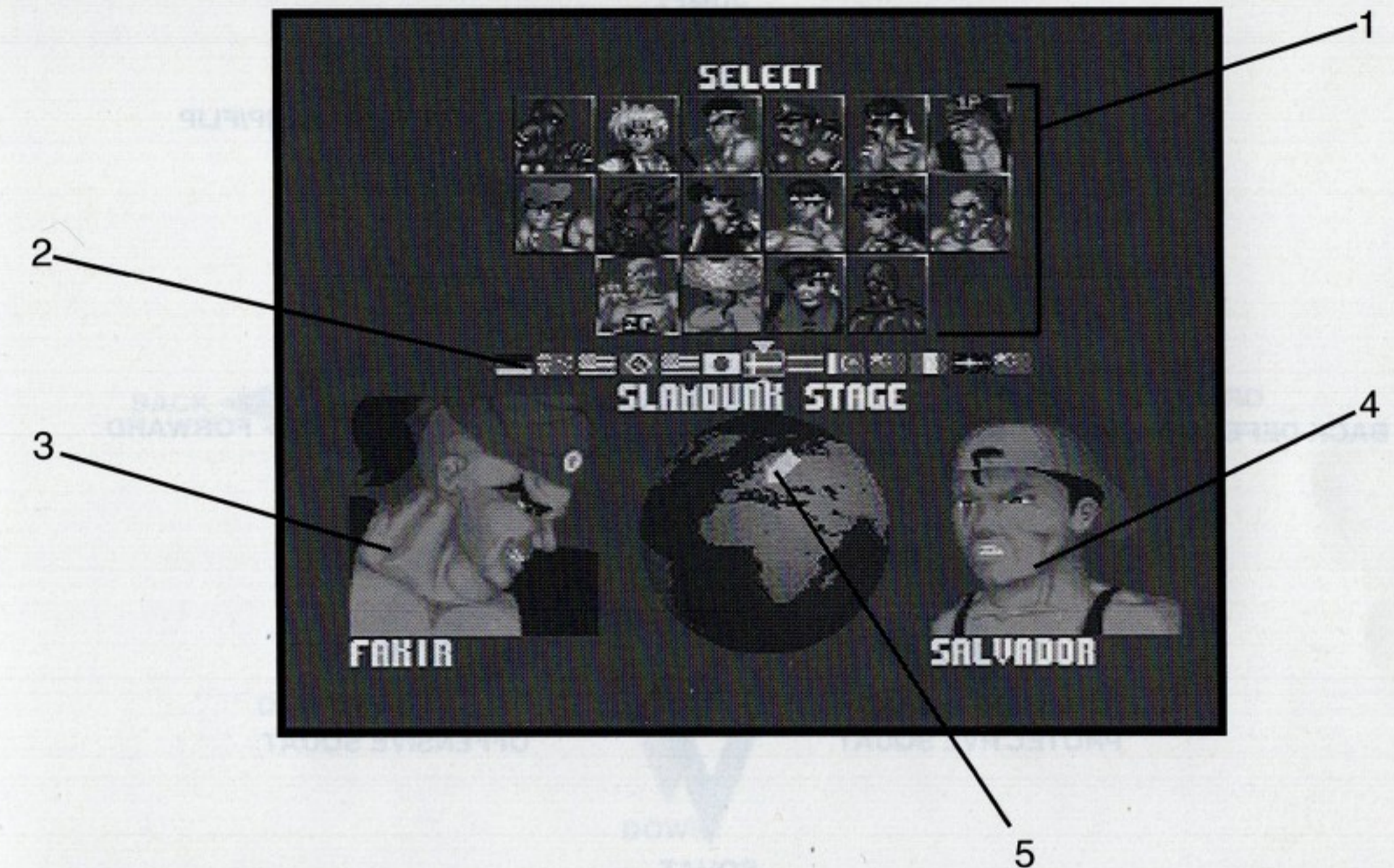
Wie im Modus VS BATTLE können Sie auch hier jeden beliebigen Kämpfer wählen. Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, sucht der Computer einen Gegner und Kampfschauplatz für Sie aus. Der erste Kämpfer, der zwei Runden gewinnt, ist der Sieger. Verlieren Sie die Herausforderung, haben Sie 3 Credits (4 Spiele), um zu versuchen, den Computer zu schlagen. Drücken Sie einen Knopf, um weiterzumachen, oder lassen Sie die Zeit ablaufen, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

VS BATTLE (ZWEIERMODUS) - 2 SPIELER

In diesem Modus können zwei Spieler jeden beliebigen Kämpfer wählen (auch den gleichen) und einen knallharten Zweikampf beginnen. Beide Spieler suchen zunächst Ihren Kämpfer und dann einen Schauplatz aus, und der erste, der zwei Runden gewinnt, ist der Sieger. Nach jedem Kampf fragt Sie der Computer, ob Sie mit den gleichen Figuren weiterkämpfen möchten. Drücken Sie **Y** für Yes (Ja), um weiterzumachen, oder **N** für Nein, um zum Hauptmenü zurückzukehren.

WAHL EINES KÄMPFERS

Auf diesem Bildschirm wählen Sie Ihren Kämpfer, indem Sie den Joystick nach oben, unten, links oder rechts bewegen. Der gewählte Kämpfer wird durch einen Kasten markiert, und sein Porträt erscheint unten links auf dem Schirm. Spielen Sie im VS BATTLE-Modus (ZWEIERMODUS), wird der Kämpfer von Spieler 2 unten rechts auf dem Schirm angezeigt. Der Markierungskasten von Spieler 1 ist zur leichteren Erkennung mit "1P" versehen, der von Spieler 2 mit "2P". Um einen Kämpfer zu wählen, drücken Sie den Feuerknopf. Suchen Sie sich dann einen Schauplatz für Ihren Kampf. Falls Sie in den Modi SINGLE BATTLE (EINZELKAMPF) oder CHAMPIONSHIP FIGHT (MEISTERSCHAFTSKAMPF) spielen, wählt der Computer Ihren Gegner und den Schauplatz für Sie.



1. Die Figuren.
2. Schauplatzwahl.
3. Kämpfer für Spieler 1.
4. Kämpfer für Spieler 2/ Computer.
5. Weltkugel mit Angabe des gewählten Schauplatzes.

PUNKTE UND HÖCHSTPUNKTZAHLEN

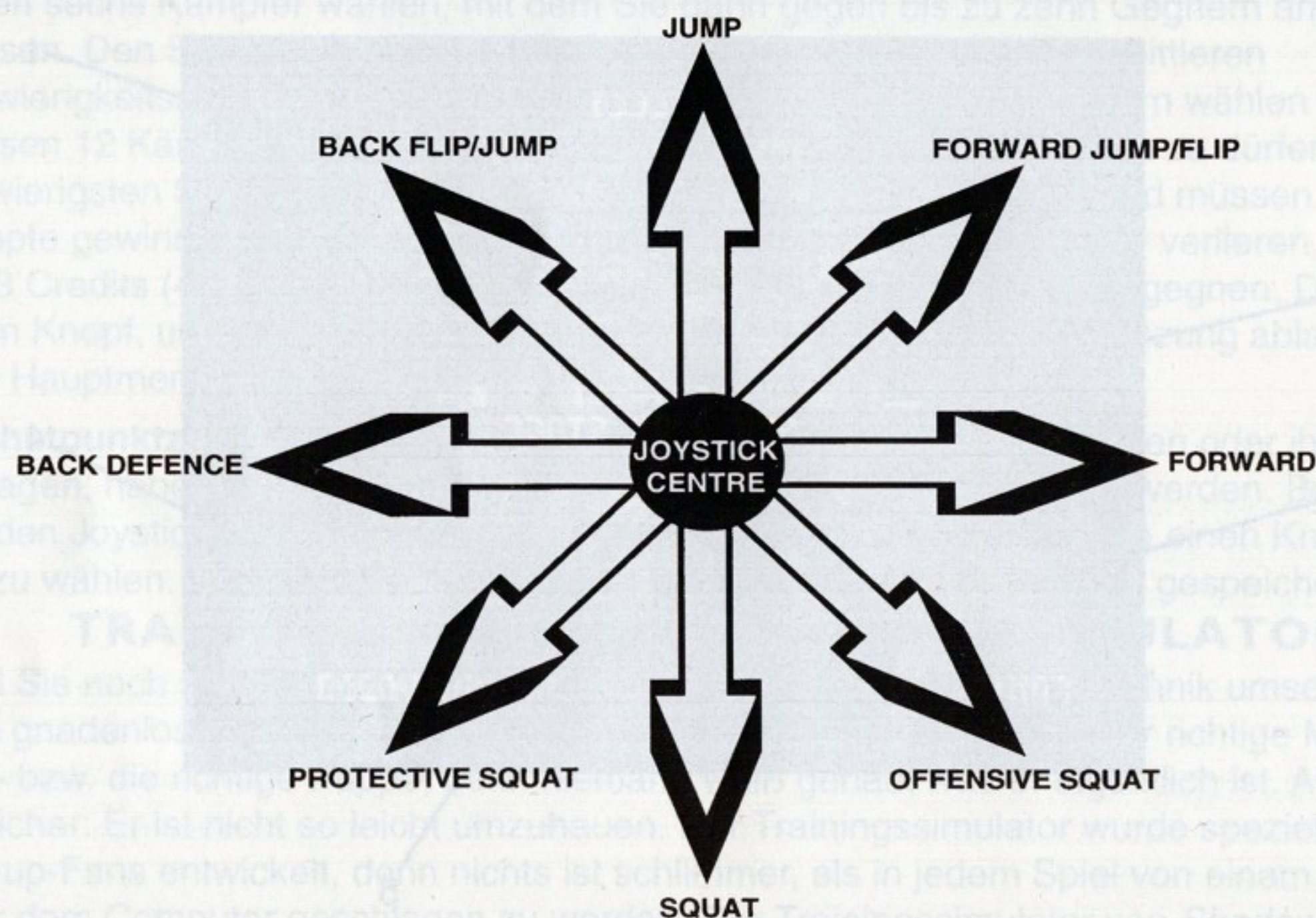
In *Shadow Fighter* erhalten Sie nach jeder gewonnenen Herausforderung eine bestimmte Anzahl von Punkten. Wenn Sie den ersten Schlag oder Kick anbringen können, gibt es 5000 Punkte (First Blow). Gelingt Ihnen eine Kombination, die Ihren Gegner betäubt, streichen Sie 15.000 Punkte ein (Excellent Points). Wenn Sie Ihren Gegner schlagen, ohne während des gesamten Kampfes selbst getroffen zu werden, kassieren Sie den "Perfect Bonus" von 25.000 Punkten. Gelingt Ihnen dies zweimal hintereinander, erhalten Sie die Auszeichnung "Double Perfect" und ganze 50.000 Punkte. Wenn Sie mit zeitlicher Begrenzung spielen und beide Kämpfer zum Schluß noch auf den Beinen stehen, wird der Energiewert des Siegers in Punkte umgerechnet.

KAMPFBEWEGUNGEN UND SPEZIALTECHNIKEN

Grundlegende Bewegungen

Jeder Kämpfer in *Shadow Fighter* hat seine eigenen Grund- und Spezialbewegungen. All diese Bewegungen können mit dem Joystick und einem Knopf gesteuert werden - das macht *Shadow Fighter* absolut einzigartig! Sie brauchen nicht sechs Knöpfe zu drücken und gleichzeitig eine 360°-Drehung im Uhrzeigersinn zu vollführen. *Shadow Fighter* ist das erste Beat-'em-up mit nur einem Knopf, das für den Amiga entwickelt wurde, und rein zufällig ist es auch das beste.

Die grundlegenden Bewegungen jedes Kämpfers sind unten dargestellt.



Jump: Sprung. Forward Jump/Flip: Sprung/Salto vorwärts. Forward: Vor.

Offensive Squat: Offensive Hocke. Squat: Hocke. Protective Squat: Defensive Hocke.

Back Defence: Zurück/Verteidigung. Back Flip /Jump: Sprung/Salto rückwärts.

Joystick centre: Joystick, zentriert

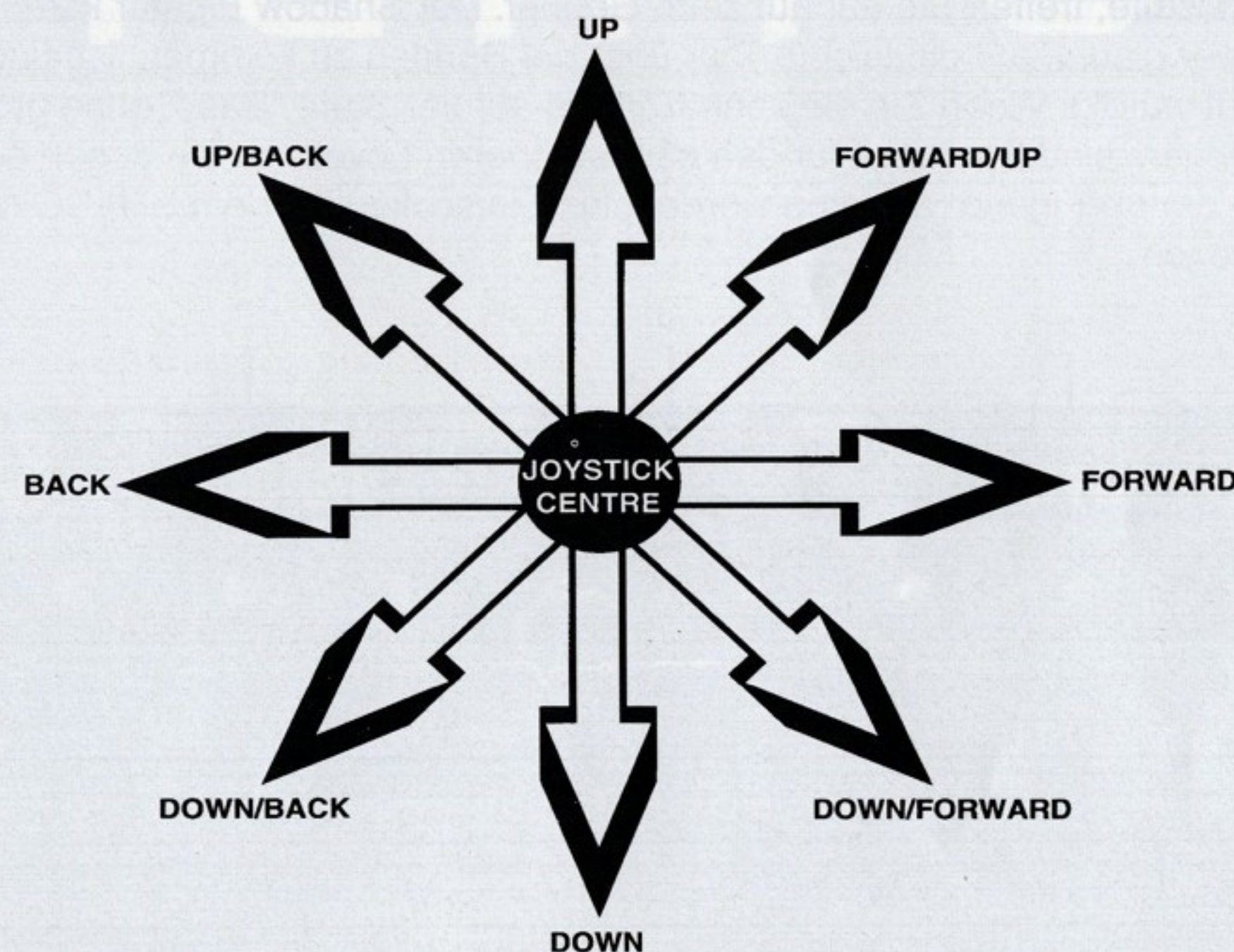
Hinweis: Dieses Diagramm zeigt die Joystick-Positionen für einen Kämpfer, der nach rechts schaut. Schaut er nach links, sind die Positionen umgekehrt.

Außer den Grund- und Spezialbewegungen können die Kämpfer in *Shadow Fighter* Techniken anwenden, die nur ins Spiel kommen, wenn beide Kämpfer nah beieinander stehen. Einige können ihren Gegner werfen, andere können einen Griff oder besonderen Schlag anwenden.

Sie werden auch feststellen, daß Ihr Kämpfer eine andere Bewegung ausführt als die grundlegende, wenn Sie während der Joystickbewegung gleichzeitig den Feuerknopf drücken. Alle Kämpfer in *Shadow Fighter* benutzen diese Methode und werden dadurch noch vielseitiger. Aber wer macht was, fragen Sie? Na, hören Sie mal! Spielen müssen Sie schon selbst...

SPEZIALTECHNIKEN

Neben den Grundbewegungen stehen jedem Kämpfer noch bestimmte Spezialtechniken zur Verfügung. Eine Liste der Spezialbewegungen für jeden Kämpfer finden Sie in den Kämpferinformationen. Zwei dieser Spezialtechniken werden jeweils unter den Bildschirmausschnitten erklärt. Die übrigen müssen Sie selbst herausfinden. Da helfen nur Ausprobieren und jede Menge Übung. Zunächst wird es Ihnen schwerfallen, eine Spezialtechnik anzuwenden, doch mit Geduld und viel Training werden Sie schließlich einige gnadenlose Kombinationen draufhaben. Das untenstehende Diagramm soll Ihnen die verschiedenen Joystick-Positionen verdeutlichen.



Up: Hoch. Forward/Up: Vor/Hoch. Forward: Vor. Down/Foward: Runter/Vor. Down: Runter.

Down/Back: Runter/Zurück. Back: Zurück. Up/Back: Hoch/Zurück.

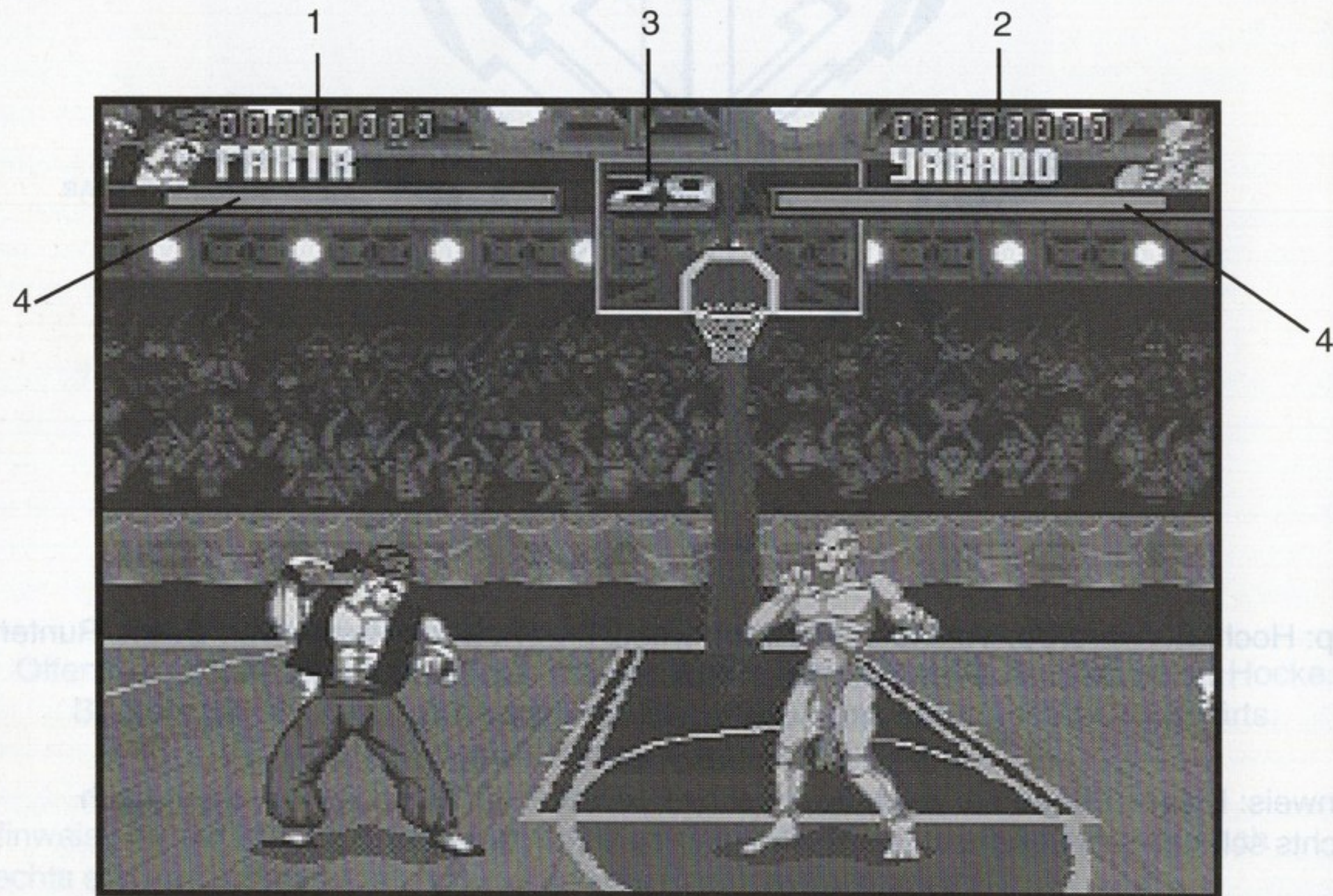
Joystick centre: Joystick, zentriert

Hinweis: Dieses Diagramm zeigt die Joystick-Positionen für einen Kämpfer, der nach rechts schaut. Schaut er nach links, sind die Positionen umgekehrt.

Sagen wir mal, Slamdunk hätte zum Beispiel eine Spezialtechnik drauf, die unter einem der Screenshots als Runter, Runter/Zurück, Zurück + Feuer beschrieben wird. Um diese Technik anzuwenden, müssen Sie den Joystick in einer kontinuierlichen Bewegung von Unten über Unten/Zurück bis Zurück ziehen und dann den Feuerknopf drücken. Wird eine Spezialtechnik mit Vor, Vor/Runter, Runter, Runter/Zurück, Zurück, Zurück/Hoch, Hoch, Hoch/Vor, Vor + Feuer beschrieben, müssen Sie den Joystick im Uhrzeigersinn von vorn einmal ganz im Kreis herumführen und dann Feuer drücken. Wie schon gesagt, sind die Spezialtechniken nicht ganz einfach und erfordern ein wenig Übung. Nutzen Sie den Trainingssimulator, um die Spezialbewegungen herauszufinden und probieren Sie verschiedene Kombinationen der Joystick-Positionen und des Feuerknopfes aus.

KAMPFBEWEI DER SPIELBILDSCHIRM TECHNISEN

Nachdem Sie einen Modus und Ihren Kämpfer gewählt haben, gelangen Sie zum Spielbildschirm. Hier beginnt die Action, und Sie müssen Ihr ganzes Können und alle Techniken Ihres Kämpfers aufbieten, um Ihren Gegner in Grund und Boden zu treten, zu schlagen und zu rammen. Je öfter Sie ihn erwischen, desto weiter sinkt sein Energielevel. Ist seine Energie vollständig aufgebraucht, haben Sie die Runde gewonnen. Sind Sie der erste, der zwei Runden in einem Kampf gewinnt, haben Sie den gesamten Kampf in der Tasche. Spielen Sie im Modus CHAMPIONSHIP FIGHT und gewinnen zwei Runden, haben Sie automatisch das Recht, zum nächsten Kampf überzugehen, in dem Ihnen eventuell der mächtige Shadow Fighter gegenübersteht. Spielen Sie auf der leichten Schwierigkeitsstufe, treffen Sie nur auf zehn Gegner. Der Shadow Fighter kämpft nicht mit jedem, und wer glaubt, auf die leichte Tour über die Runden zu kommen, ist eines solchen Gegners nicht würdig. Wenn Sie die zehn Kämpfe auf der Stufe "Easy" ohne große Mühe gewinnen können, sind Sie bereit für den nächsthöheren Level, wo Sie gegen einige der besten Beat-'em-up-Figuren antreten werden, bis Sie schließlich dem SHADOW FIGHTER gegenüberstehen.



1. Punktestand (Spieler 1). 2. Punktestand (Spieler 2/Computer). 3. Verbleibende Zeit (falls gewählt). 4. Energielevel (Spieler 1). 4. Energielevel (Spieler 2/Computer).

SHADOW FIGHTER



KÄMPFERINFORMATIONEN



NAME: SLAMDUNK

NATION: Dänemark

ALTER: 24

HINTERGRUND

Slamdunk kombiniert seine erstklassigen Basketball-Fähigkeiten mit der Beherrschung aller Kampfsportarten. Das mag zwar etwas absurd klingen, macht Slamdunk jedoch zu einem hervorragendem Kämpfer. Sein Können auf dem Basketballfeld wird nur noch durch die Qualität seiner Kampftechniken übertroffen.

SPEZIALTECHNIKEN:

- Hüpfender Basketball
- Wirbelnder Feuerkick
- Speed-Angriff
- Wirbelnder Feuer-Basketball
- Kopfspiralen-Kick



Hüpfender Basketball
Runter, Runter/Vor, Vor + Feuer

Speed-Angriff
Zurück, Vor + Feuer

Wirbelnder Feuerkick
?



NAME: ELECTRA

NATION: Frankreich

ALTER: 19

HINTERGRUND

Das Leben auf der Straße hat Electra die oberste aller Spielregeln gelehrt - Selbsterhaltung. Ihre Fähigkeit und ihr Wille, sich auch in aussichtslosen Situationen durchzukämpfen, machen sie zu einer starken, flexiblen Persönlichkeit, die auch vor Unbekanntem nicht zurückschreckt.

SPEZIALTECHNIKEN:

- Elektrisierte Körper
- Stromstoß
- Erden-Energie
- Elektrischer Bumerang
- Doppelkick
- Wirbelsprung



Elektrisierte Körper
Schnelles Feuern

Stromstoß
Runter, Runter/Vor,
Vor + Feuer

Wirbelsprung
?



NAME: SORIA

NATION: Belgien

ALTER: 23

HINTERGRUND

Er ist Weltmeister im Kickboxen. Wenn er nicht gerade eine Filmhauptrolle spielt, trainiert Soria im Fitneß-Studio seine Techniken und übt verschiedene Kombinationen. Wer diese kennenlernt, wird sich fragen, was da über ihn gekommen ist.

SPEZIALTECHNIKEN:

- Wirbelnder Roundhouse
- Flugkick
- Doppelter Versenrammer



Doppelter Versenrammer
Hoch/Zurück + Feuer

Flugkick
Zurück, Vor + Feuer

Wirbelnder Roundhouse
?



NAME: JÜRGEN (YURGEN)

NATION: Deutschland

ALTER: 27

HINTERGRUND

Jürgen stieg in das Turnier ein, da er unter den Kämpfern einen Mörder vermutet. Er ist ein harter Bulle, der immer erst hinterher Fragen stellt. Seine unorthodoxen Methoden bringen ihm bei seinen Vorgesetzten nichts als Ärger ein, aber die Massen lieben ihn.

SPEZIALTECHNIKEN:

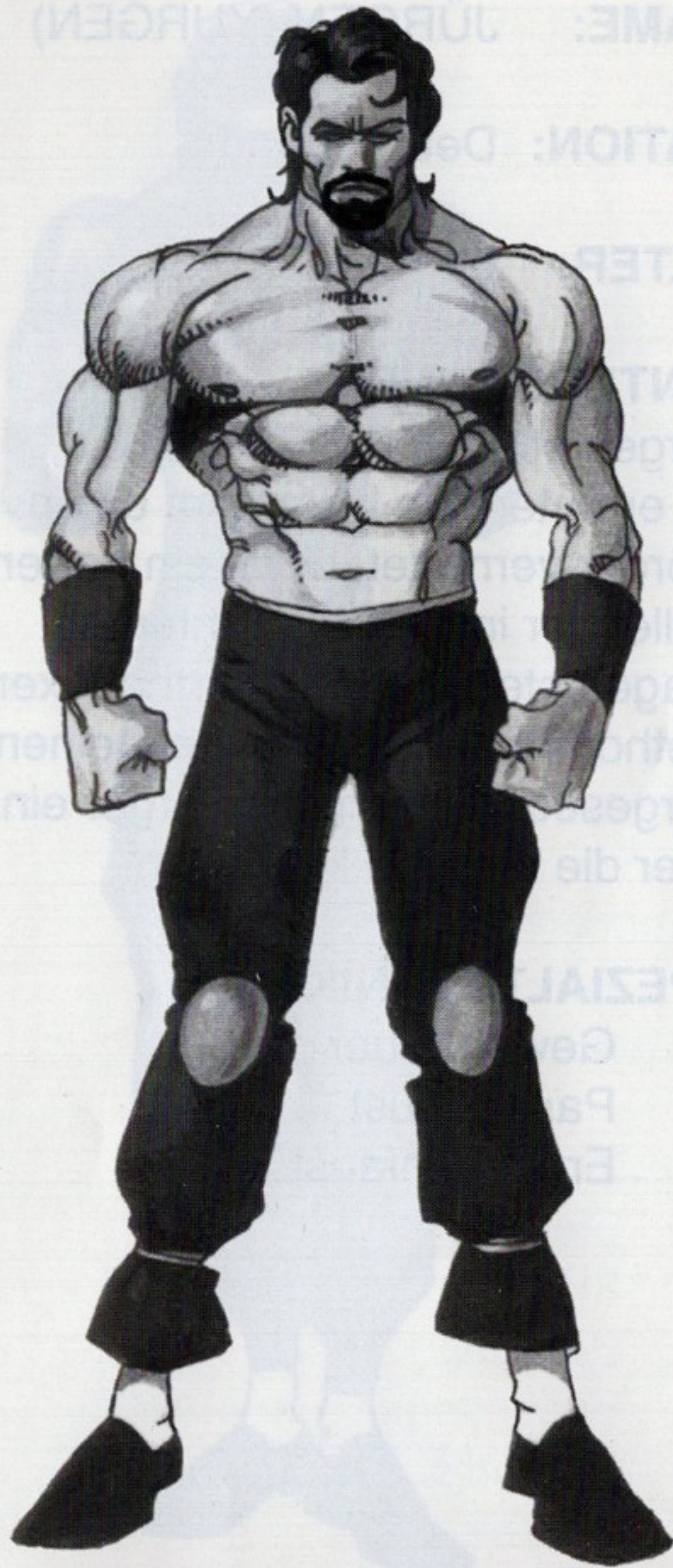
- Gewehrfeuer
- Panzerfaust
- Erdbebenfaust



Panzerfaust
Runter, Runter/Vor, Vor + Feuer

Erdbebenfaust
Vor, Runter/Vor,
Runter + Feuer

Gewehrfeuer
?



NAME: CODY

NATION: USA

ALTER: 20

HINTERGRUND

Er ist der absolute Kuto-Meister. Er wurde von Kindesbeinen an von seinem Vater unterrichtet und übertraf diesen bereits, als er 16 war. Cody hat verschiedene Techniken entwickelt, die sein Vater für unmöglich hielt.

SPEZIALTECHNIKEN:

- Kuto-Kick
- Schnellschlag
- Fliegender Power-Kick
- Kuto-Feuerball



Schnellschlag
Schnelles Feuern

Fliegender Power-Kick
Zurück, Vor + Feuer

Kuto-Feuerball
?



NAME: FAKIR

NATION: Pakistan

ALTER: 21

HINTERGRUND

Fakir hat sich sein Leben lang mit der Erkundung des Geistes und der Kraft des Lebens beschäftigt und dadurch Kenntnisse uralter, geheimer Zauberkräfte erlangt. Diese Kenntnisse, kombiniert mit seinen Kampffähigkeiten, machen ihn zu einem unberechenbaren Gegner.

SPEZIALTECHNIKEN:

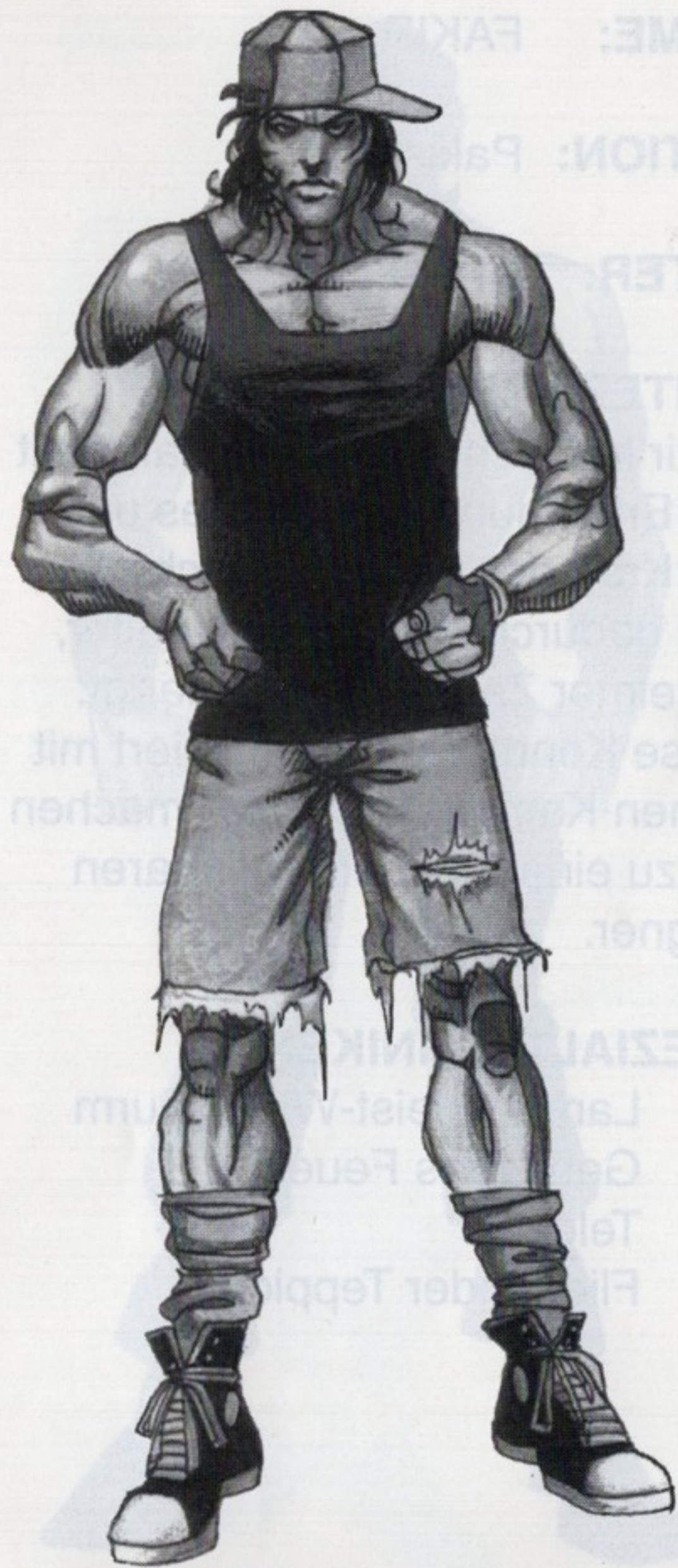
- Lampengeist-Wirbelsturm
- Geheimes Feuer
- Teleport
- Fliegender Teppich



Fliegender Teppich
Runter, Runter/Vor,
Vor + Feuer

Lampengeist-Wirbelsturm
Runter, Runter/Zurück,
Zurück + Feuer

Teleport
?



NAME: SALVADOR

NATION: Spanien

ALTER: 21

HINTERGRUND

Salvador verdiente sich seinen Lebensunterhalt durch Kämpfe in den dunklen Gassen von Madrid, wo er mit blanker Faust gegen einige der Größten antrat. Er versteht animalische Instinkte wie kein anderer und nutzt die Kraft einer ihm verwandten Seele - des Panthers. Er ist ein außergewöhnlicher Kämpfer, der über die kleinen Preiskämpfe auf der Straße hinausgewachsen ist und nun um den höchsten aller Preise kämpft.

SPEZIALTECHNIKEN:

- Wirbelnde Energiekugel
- Überschlag-Kick
- Blitz-Panther



Wirbelnde Energiekugel
Runter, Runter/Vor,
Vor + Feuer

Überschlag-Kick
Runter, Hoch + Feuer

Blitz-Panther
?



NAME: KURY

NATION: Tibet

ALTER: 30

HINTERGRUND

Niemand weiß genau, wer oder was Kury wirklich ist. Er zieht es vor, seine persönliche Geschichte mehr im Dunkeln zu belassen, als es manchen Leuten lieb ist. Der letzte, der versuchte, ihn über seine Vergangenheit auszufragen, liegt immer noch im Krankenhaus. Allein Kurys Größe ist für die meisten Kämpfer Anlaß zur Sorge, und seine ungezügelter Kraft und starken Arme machen ihn zu einem fast unschlagbaren Gegner.

SPEZIALTECHNIKEN:

- Ballerfaust
- Fallender Körper
- Rock-Roll
- Wirbelnde Feuerhand



Ballerfaust
Runter, Runter/Zurück, Zurück
+ Feuer

Rock-Roll
Runter, Runter/Vor,
Vor + Feuer

Fallender Körper
?



NAME: TONI

NATION: Italien

ALTER: 20

HINTERGRUND

Toni lehrt in Florenz Kampfkünste, die sich das Geheimnis des Feuers zunutze machen. Vor einem Kampf sieht man ihn oft im Lotussitz vor der Flamme einer einzelnen Kerze meditieren.

SPEZIALTECHNIKEN:

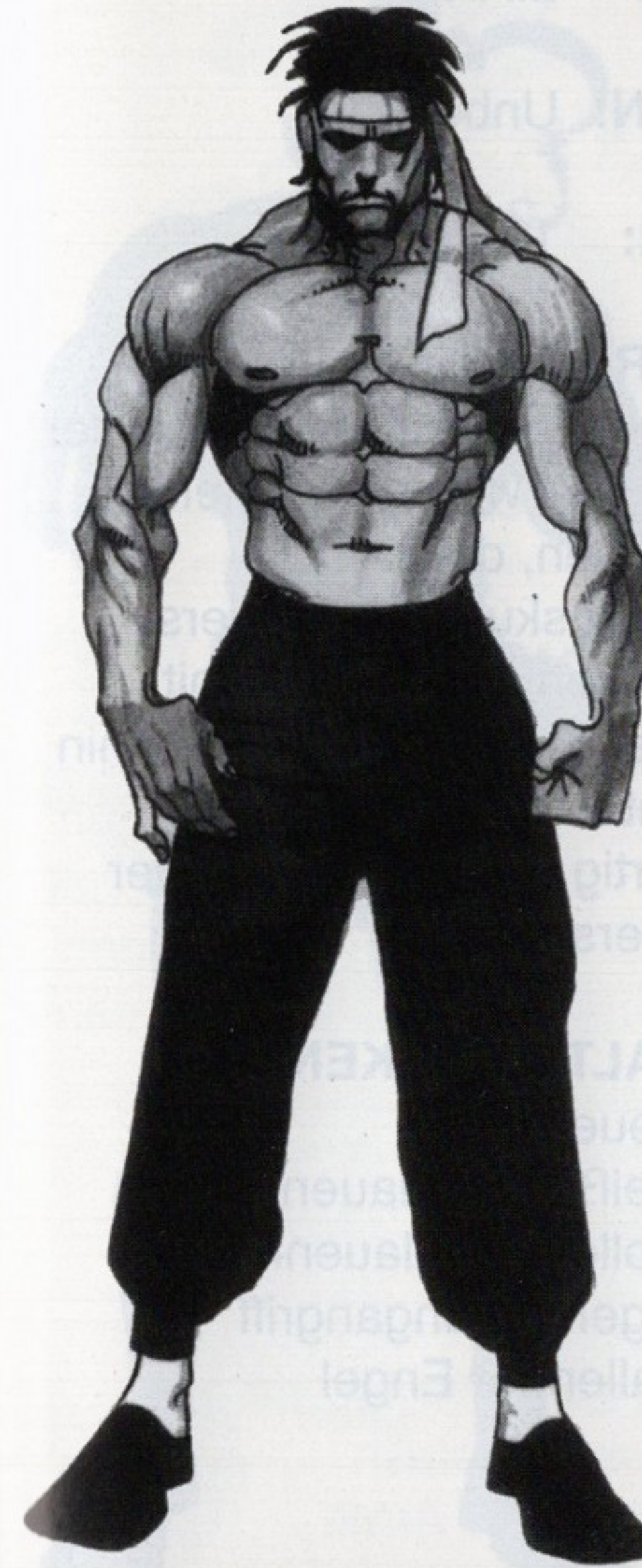
- Brennender Uppercut
- Wirbelndes Feuer
- Flammenkick
- Massiver Uppercut



Flammenkick
Zurück, Zurück/Runter,
Runter + Feuer

Brennender Uppercut
Vor, Vor/Runter,
Runter + Feuer

Wirbelndes Feuer
?



NAME: LEE CHEN

NATION: China

ALTER: 25

HINTERGRUND

Ein Kung-Fu-Meister, der in einem nebelumhüllten Tempel aufwuchs und dort die Kraft der Natur für sich einzusetzen lernte. Inzwischen hat er jedoch die alten Bruce-Lee-Filme kennengelernt und scheinbar ein neues Vorbild gefunden.

SPEZIALTECHNIKEN:

- Feurige Handspirale
- Faust der sinkenden Sonne
- Zorneswirbel
- Zorneskick
- Fallendes Nunchaku



Feurige Handspirale
Runter, Hoch + Feuer

Faust der sinkenden Sonne
Runter, Runter/Vor,
Vor + Feuer

Zorneswirbel
?



NAME: MANX

NATION: Unbekannt

ALTER: 19

HINTERGRUND

Manx verirrt sich als Kind in der Wildnis und wurde von Tieren aufgezogen, die ihr die Überlebenskunst des Tigers beibrachten. Sie schlägt mit extremer Kraft zu und ist weithin gefürchtet. Ihr Kampfstil ist einzigartig und so wild wie der des Tigers.

SPEZIALTECHNIKEN:

- Feuerhände
- Reißende Klauen
- Rollender Klauenriß
- Tiger-Sprungangriff
- Fallender Engel



Reißende Klauen
Runter, Runter/Vor,
Vor + Feuer

Tiger-Sprungangriff
Runter, Runter/Zurück,
Zurück + Feuer

Fallender Engel
?



NAME: TOP-KNOT

NATION: Thailand

ALTER: 35

HINTERGRUND

Top-Knot, eine rätselhafte Persönlichkeit, ist Weltmeister im Thai-Boxen. Er duldet keinerlei Scherz oder Unsinn und wird oft beschuldigt, sich selbst ein wenig zu ernst zu nehmen. Vor seinen Kämpfen und während des Kampfs ist er zumeist sehr ruhig, außer bei einem besonders kraftvollen Angriff.

SPEZIALTECHNIKEN:

- Schnellfeuer-Salto
- Wirbelkick
- Power-Kombination
- Schneller Ellbogen-Smash
- Henker-Uppercut



Schnellfeuer-Salto
Runter, Runter/Zurück, Zurück
+ Feuer

Henker-Uppercut
Runter, Hoch + Feuer

Power-Kombination
?



NAME: YARADO

NATION: Mexiko

ALTER: 24

HINTERGRUND

Yarado wurde in den Tiefen der mexikanischen Wildnis geboren und lebte viele Jahre allein. Er meditierte mit den "Alten", um die von den Azteken erkannte Kraft der Seele zu finden und zu begreifen, wie diese innere Kraft gelenkt werden kann. Yarado hat einen sehr individuellen Stil, den noch niemand auf der Welt erlernt hat.

SPEZIALTECHNIKEN:

- Elektrische Kraft
- Kraft des Geistes
- Elektrisierte Körper
- Elektro-Splash
- Wirbelnde Arme



Kraft des Geistes
Runter, Runter/Zurück,
Zurück + Feuer

Elektro-Splash
Hoch/Zurück + Feuer

Wirbelnde Arme
?



NAME: OKURA

NATION: Japan

ALTER: 27

HINTERGRUND

Ein ehrloser, abtrünniger Samurai. Ebenso wie Kioya vor seinem Verschwinden tötet auch Okura, wenn nur der Preis stimmt. Er trainierte in derselben Schule wie Kioya als junger Mann und glaubt nun, ihm gebühre der Titel des berühmtesten Samurai-Kämpfers der Welt.

SPEZIALTECHNIKEN:

- Elektrisches Schwert
- Wirbelnde Klinge
- Donnerkraft
- Stahlschwert
- Teleport



Donnerkraft
Hoch/Zurück + Feuer

Wirbelnde Klinge
Runter, Runter/Vor,
Vor + Feuer

Teleport
?

NAME: TOSHIO

NATION: Japan

ALTER: 14

HINTERGRUND

Der letzte Schüler der japanischen "Katu"-Drachenkunstschule. Die "Darkstar Ninjas" waren für die Zerstörung dieser hochspezialisierten Schule der Kampfkünste verantwortlich. Es war ein heimtückischer Racheakt dafür, daß dort die unbekanntesten, geheimen Techniken weitergegeben wurden. Glücklicherweise kam Toshio in der Nacht der Zerstörung ein wenig zu spät und ist dadurch der einzige Überlebende der "Katu"-Schule, der letzte der "Kleinen Krieger".

SPEZIALTECHNIKEN:

- Feuerball
- Schneller Drache
- Drachen-Uppercut
- Drachenkick
- Feuerkreis



Feuerball
Runter, Runter/Zurück,
Zurück + Feuer

Feuerkreis
Vor, Vor/Runter, Runter + Feuer

Schneller Drache
?

NAME: KHROME

NATION: Unbekannt

ALTER: Unbekannt

HINTERGRUND

Das vielseitige Ergebnis eines DNS-Experiments. Khrome will beweisen, daß er den Menschen überlegen ist. Seine völlige Kontrolle über seine Zellstruktur ermöglicht ihm einen Stil, den niemand nachahmen kann. Mit dem Preisgeld aus dem Kampf plant er, ein Labor einzurichten, damit er sich eine Partnerin schaffen kann.

SPEZIALTECHNIKEN:

- "Flüssiges Silber"-Angriff
- Schmelzender Körper



Bauchgriff
Feuer, Runter/Zurück

"Flüssiges Silber"-Angriff
Runter, Runter/Zurück,
Zurück + Feuer

Schmelzender Körper
?

NAME: PUPAZZ

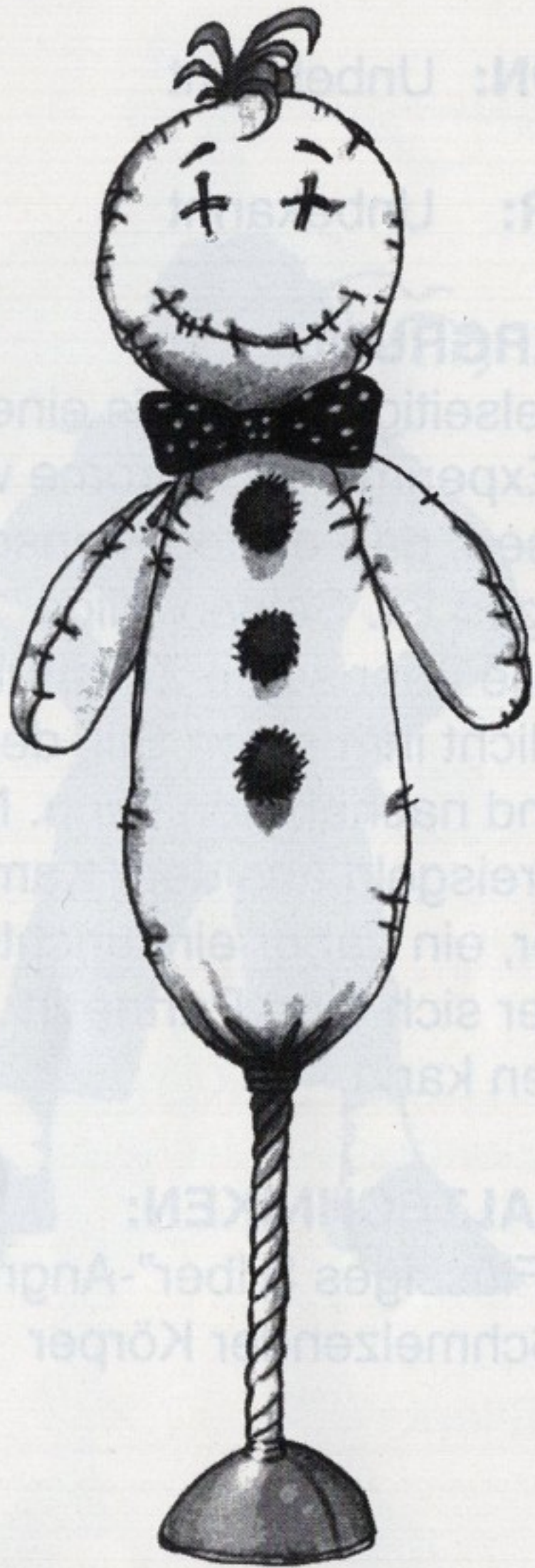
HERGESTELLT IN: Taiwan

HINTERGRUND

Der beste Trainingshelfer für Kämpfer auf der ganzen Welt. Pupazz wurde dazu entwickelt, die Spezialangriffe der trainierenden Kämpfer über sich ergehen zu lassen, aber Achtung: Er hat ein paar eigene Techniken, gegen die so mancher Kämpfer ziemlich alt aussieht.

SPEZIALTECHNIKEN:

- Kegelkugel
- Singende Säge
- Stromzaun-Energie
- Flammenwerfer
- Knüppel aus dem Sack
- Kopfbombe



Singende Säge

Flammenwerfer

Kopfbombe

NAME: SHADOW FIGHTER

NATION: Unbekannt

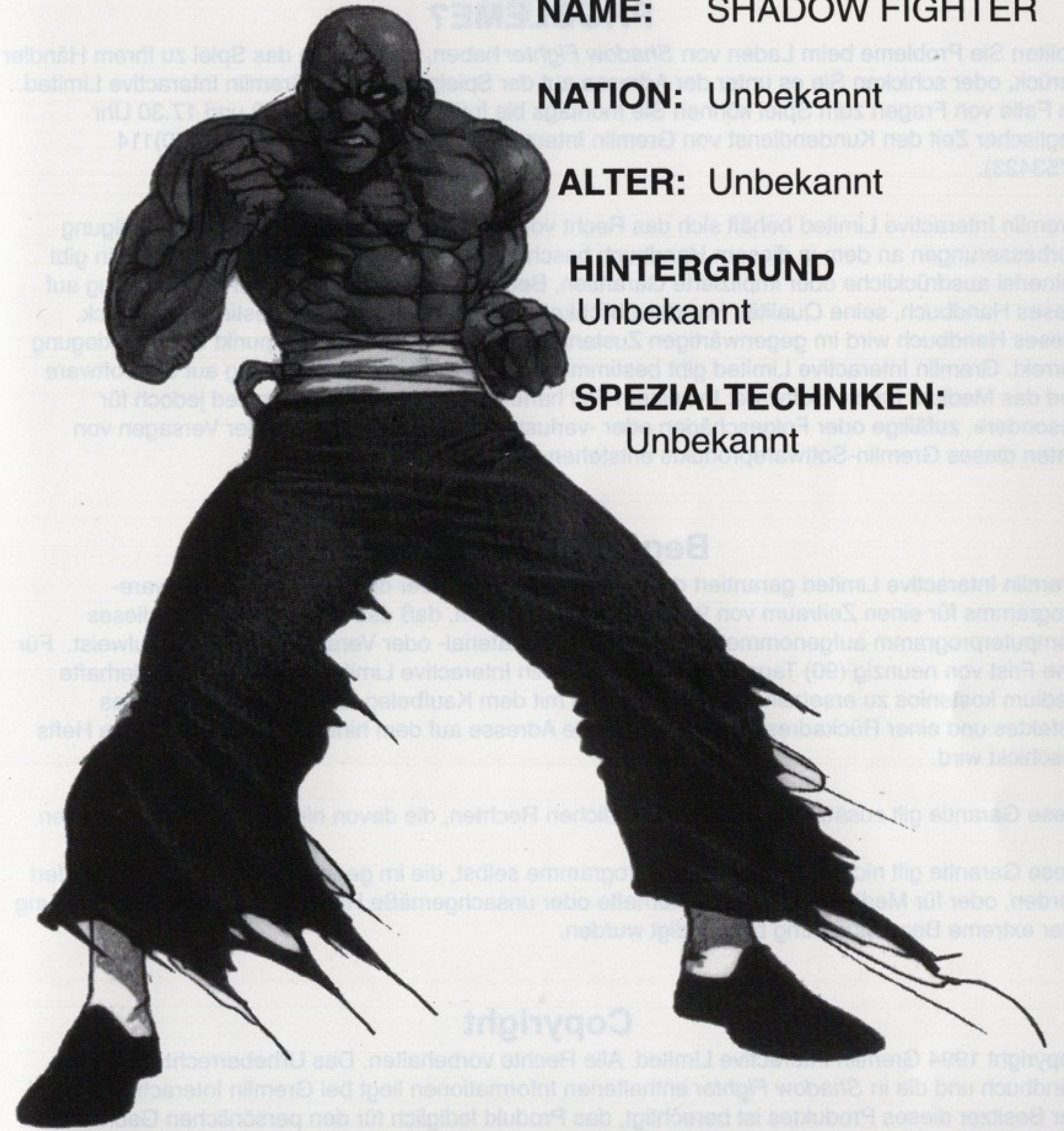
ALTER: Unbekannt

HINTERGRUND

Unbekannt

SPEZIALTECHNIKEN:

Unbekannt



PROBLEME?

Sollten Sie Probleme beim Laden von *Shadow Fighter* haben, bringen Sie das Spiel zu Ihrem Händler zurück, oder schicken Sie es unter der Adresse auf der Spielpackung an Gremlin Interactive Limited. Im Falle von Fragen zum Spiel können Sie montags bis freitags zwischen 9.30 und 17.30 Uhr englischer Zeit den Kundendienst von Gremlin Interactive Limited anrufen (Tel: 0044 (0)114 2753423).

Gremlin Interactive Limited behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen. Gremlin gibt keinerlei ausdrückliche oder implizierte Garantien, Bedingungen oder Zusicherungen in Bezug auf dieses Handbuch, seine Qualität, Handelsüblichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck. Dieses Handbuch wird im gegenwärtigen Zustand geliefert und war zum Zeitpunkt der Drucklegung korrekt. Gremlin Interactive Limited gibt bestimmte begrenzte Garantien in Bezug auf die Software und das Medium für die Software. In keinem Fall haftet Gremlin Interactive Limited jedoch für besondere, zufällige oder Folgeschäden oder -verluste, die aus dem Verlust oder Versagen von Daten dieses Gremlin-Softwareprodukts entstehen.

Begrenzte Garantie

Gremlin Interactive Limited garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Computersoftware-Programms für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kaufdatum, daß das Medium, auf dem dieses Computerprogramm aufgenommen wurde, keinerlei Material- oder Verarbeitungsfehler aufweist. Für eine Frist von neunzig (90) Tagen erklärt sich Gremlin Interactive Limited bereit, jedes fehlerhafte Medium kostenlos zu ersetzen, das frankiert und mit dem Kaufbeleg, einer Beschreibung des Defektes und einer Rückadresse versehen an die Adresse auf dem hinteren Deckblatt dieses Hefts geschickt wird.

Diese Garantie gilt zusätzlich zu Ihren gesetzlichen Rechten, die davon nicht beeinträchtigt werden.

Diese Garantie gilt nicht für die Software-Programme selbst, die im gegenwärtigen Zustand geliefert werden, oder für Medien, die durch fehlerhafte oder unsachgemäße Handhabung, falsche Benutzung oder extreme Beanspruchung beschädigt wurden.

Copyright

Copyright 1994 Gremlin Interactive Limited. Alle Rechte vorbehalten. Das Urheberrecht für dieses Handbuch und die in *Shadow Fighter* enthaltenen Informationen liegt bei Gremlin Interactive Limited. Der Besitzer dieses Produktes ist berechtigt, das Produkt lediglich für den persönlichen Gebrauch zu benutzen. Das Übertragen, Verleihen oder Verkaufen eines Teils dieses Handbuchs oder der Informationen auf der Diskette ohne die vorherige Genehmigung durch Gremlin Interactive Limited ist nicht gestattet. Jegliche Person oder Personen, die Teile des Programms auf irgendeinem Medium verbreiten, aus welchem Grund auch immer, machen sich der Verletzung des Urheberrechts schuldig und können vom Inhaber des Urheberrechts strafrechtlich verfolgt werden.

NOTES

NOTES

Sollten Sie Probleme beim Laden von *Shadow Fighter* haben, bringen Sie das Spiel zu Ihrem Händler zurück, oder schicken Sie es unter der Adresse auf der Spielpackung an Gremlin Interactive Limited. Im Falle von Fragen zum Spiel können Sie montags bis freitags zwischen 9.30 und 17.30 Uhr englischer Zeit den Kundendienst von Gremlin Interactive Limited anrufen (Tel: 0044 (0)114 2753423).

Gremlin Interactive Limited behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen. Gremlin gibt keinerlei ausdrückliche oder implizierte Garantien, Bedingungen oder Zusicherungen in Bezug auf dieses Handbuch, seine Qualität, Handelsüblichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck. Dieses Handbuch wird im gegenwärtigen Zustand geliefert und war zum Zeitpunkt der Drucklegung korrekt. Gremlin Interactive Limited gibt bestimmte begrenzte Garantien in Bezug auf die Software und das Medium für die Software. In keinem Fall haftet Gremlin Interactive Limited jedoch für besondere, zufällige oder Folgeschäden oder -verluste, die aus dem Verlust oder Versagen von Daten dieses Gremlin-Softwareprodukts entstehen.

Begrenzte Garantie

Gremlin Interactive Limited garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Computersoftware-Programms für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kaufdatum, daß das Medium, auf dem dieses Computerprogramm aufgenommen wurde, keinerlei Material- oder Verarbeitungsfehler aufweist. Für eine Frist von neunzig (90) Tagen erhebt sich Gremlin Interactive Limited bereit, jedes fehlerhafte Medium kostenlos zu ersetzen, das frankiert und mit dem Kaufbeleg, einer Beschreibung des Defektes und einer Rückadresse versehen an die Adresse auf dem hinteren Deckblatt dieses Hefts geschickt wird.

Diese Garantie gilt zusätzlich zu Ihren gesetzlichen Rechten, die davon nicht beeinträchtigt werden.

Diese Garantie gilt nicht für die Software-Programme selbst, die im gegenwärtigen Zustand geliefert werden, oder für Medien, die durch fehlerhafte oder unsachgemäße Handhabung, falsche Benutzung oder extreme Beanspruchung beschädigt wurden.

Copyright

Copyright 1994 Gremlin Interactive Limited. Alle Rechte vorbehalten. Das Urheberrecht für dieses Handbuch und die in *Shadow Fighter* enthaltenen Informationen liegt bei Gremlin Interactive Limited. Der Besitzer dieses Produktes ist berechtigt, das Produkt lediglich für den persönlichen Gebrauch zu benutzen. Das Übertragen, Verteilen oder Verkaufen eines Teils dieses Handbuchs oder der Informationen auf der Diskette ohne die vorherige Genehmigung durch Gremlin Interactive Limited ist nicht gestattet. Jegliche Person oder Personen, die Teile des Programms auf irgendeinem Medium verbreiten, aus welchem Grund auch immer, machen sich der Verletzung des Urheberrechts schuldig und können strafrechtlich verfolgt werden.

SHADOW

FIGHTER

AN AMAZING

8

**MORE
FIGHTERS
TO FOLLOW**

**IN A SPECIAL
ADD-ON PACK**

AVAILABLE EARLY 1995



© 1994 GREMLIN INTERACTIVE LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED.

GREMLIN INTERACTIVE LIMITED, CARVER HOUSE, 2-4 CARVER STREET, SHEFFIELD S1 4FS, ENGLAND.

TEL: (0114) 275 3423.