

---

# ***SPIELSYSTEM***

---

## Der Bildschirm

In Hokutonoken gibt es viele Leisten und andere Informationen am Bildschirm. Daher ist es wichtig, die Bedeutung all dieser Elemente zu verstehen und sie ihrer Wichtigkeit nach während des Kampfes immer zu verfolgen.



1: Die Lebensenergie Leiste. Der orange Bereich dieser Leiste stellt die verbleibende Lebensenergie dar. (Die Veränderung der Farbe hat dabei keine Bedeutung.) Ist die Leiste bei Null angelangt, geht der Charakter K.O. Der blaue Bereich der Leiste ist der Bereich, der sich mit der Zeit wieder regeneriert.

2: Die 7-Sterne Leiste. Diese Leiste besteht aus sieben leuchtenden Sternen, die verschwinden, wenn man von bestimmten Attacks getroffen wurde. Sind alle verschwunden, beginnt der „Todes Stern“ unter dieser Leiste zu leuchten. In diesem Zustand, kann der Gegner eine Todes-Attacke verwenden. Mit dieser kann er einen mit einem einzigen Treffer K.O. schlagen.

3: Die Guard Leiste (= Block-Leiste). Diese Leiste verringert sich beim Blocken von gegnerischen Attacks. Erreicht sie Null, kommt es zu einem Guard-Crush und man kann sich einen Moment lang nicht verteidigen. Es ist aber nicht so, dass diese Leiste in jedem Kampf erscheint. Ob sie erscheint, ist davon abhängig, welcher Charakter gegen welchen Gegner spielt.

4: Die characterspezifische Leiste. Diese Leiste ist eine spezielle Leiste, die nur von bestimmten Charakteren verwendet wird. Genauere Informationen dazu sind im Abschnitt der Charaktere zu finden.

5: Die Boost Leiste. Um einen Boost auszuführen, wird diese Leiste verwendet. Hierbei können bis zu drei Balken aufgeladen werden. Sie lädt sich auf, wenn man den Gegner mit einer Attacke trifft. Da Mr. Heart den Boost nicht verwenden kann, hat er auch keine Boost Leiste.

6: Die Aura Leiste. Diese Leiste wird hauptsächlich für den Guard Cancel und für Super Spezial-Attacken verwendet. Hierbei können bis zu zwei Balken aufgeladen werden. Der erste Balken ist blau und der zweite Balken gelb. Auch diese Leiste füllt sich, wenn man den Gegner mit einer Attacke trifft.

7. Anzeige ob Super Spezial Attacke oder Todes Attacke möglich ist. In diesem Bereich wird angezeigt, ob eine Super Spezial Attacke oder eine Todes Attacke ausführbar sind. Beim Schriftzug „GOD FIST BLOW“ kann eine Super Spezial Attacke eingesetzt werden. Beim Schriftzug „DEADLY FIST BLOW“ kann eine Todes Attacke eingesetzt werden. Auf diese Anzeige braucht man jedoch eher nicht achten.

## System Übersicht

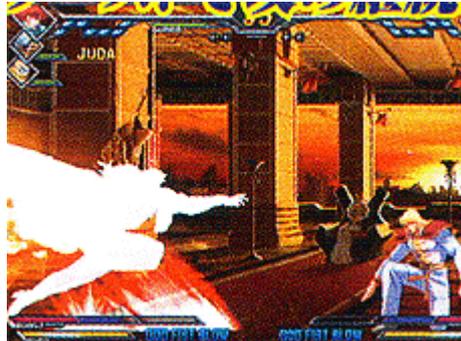
In der unteren Tabelle findet man eine Übersicht über das System. Da hier viele Punkte aufgelistet sind, wird der eine oder andere am Anfang wahrscheinlich den Überblick verlieren. Es ist aber nicht nötig sich von Anfang an alle Punkte zu merken. Daher sollte man sich zuerst nur die wichtigsten Elemente merken und sich mit der Zeit auch mit den weniger wichtigen befassen.

Wurf	Das ist der Standardwurf (nur Mamiya hat diesen nicht). Bis der Wurf auch zustande kommt vergeht jedoch etwas Zeit. Daher kann man den Gegner nicht werfen, wenn er einen attackiert während man gerade aufsteht.	Wichtigkeit
In der Nähe des Gegners: vorne oder zurück + HP		★★★
Boost	Hierbei bewegt sich die eigene Figur nach vorne. Dabei wird die Boost Leiste verwendet. Während der Animation kann eine beliebige Attacke ausgeführt werden. Außerdem kann damit die Erholungszeit einer Attacke abgebrochen werden. Mr. Heart kann den Boost nicht verwenden.	Wichtigkeit
Boost Knopf		★★★
Super Spezial Attacke	Hierbei wird die Aura Leiste verwendet, um eine besonders gute Attacke auszuführen. Diese Attacken sind sehr stark und haben meistens auch einen besondere Effekt und eine unverwundbare Phase.	Wichtigkeit
Spezielle Eingabe		★★★
Todes Attacke	Diese Attacke kann nur eingesetzt werden, wenn der Todes Stern des Gegners leuchtet. Trifft sie den Gegner, geht er sofort K.O. Verfehlt sie den Gegner, sinken alle Leisten auf Null und der Gegner erhält einen Stern zurück.	Wichtigkeit
Wenn der Todes Stern des Gegners leuchtet: [unten, unten/vorne, vorne + HP + HK]		★★
Weiter Wurf	Dieser Wurf hat eine große Reichweite, greift aber keinen Gegner in gebückter Position. Toki und Mamiya haben diesen Wurf nicht. Mr. Heart kann damit auch einen gebückten Gegner greifen.	Wichtigkeit
[LK + HK]		★
Grave Shoot	Diese Attacke schleudert den Gegner in die Höhe. Hat sie den Gegner getroffen, kann man mit dem nach [oben] Halten des Hebels in einen speziellen Sprung übergehen und einen speziellen Combo anbringen. Mr. Heart hat diese Attacke nicht.	Wichtigkeit
[LP + HP]		★★
Banishing Strike	Diese Attacke schleudert den Gegner gegen die Wand. Hat sie getroffen, geht man mit der Eingabe [vorne] automatisch in den Boost über und kann einen Combo anhängen. Wurde die Attacke bis zum Maximum aufgeladen, schleudert sie selbst einen blockenden Gegner zur Wand (durch Rütteln des Hebels, kann sich der Gegner jedoch erholen).	Wichtigkeit
[HP + HK] (kann aufgeladen werden)		★★
Heavy Strike	Diese Attacke kommt zwar langsam heraus, ist jedoch unblockbar. Trifft sie den Gegner, verliert er nicht nur einen Stern, sondern wird auch benommen, falls er davon am Boden getroffen wurde. Die Attacke sollte als Überraschungsangriff, um die Verteidigung des Gegners zu öffnen angesetzt werden.	Wichtigkeit
[LP + LK]		★★
Agility Defence	Hat man dieses Manöver geschafft, leuchtet die Figur weiß auf. Danach kann die Figur schneller wieder agieren als sonst und wird beim Blocken auch nicht zurück gedrängt. Dies hat die verschiedensten Effekte, wie z.B. dass sich auch alle Leisten etwas anfüllen.	Wichtigkeit
Kurz bevor eine gegnerische Attacke trifft, blocken		★
Aura Guard	Der Aura Guard beansprucht die Aura Leiste. Damit kann jedoch verhindert werden, dass man beim Blocken Lebensenergie verliert und sich die Guard Leiste verringert. Außerdem kann der Aura Guard auch in der Luft eingesetzt werden und so können Attacken, die in der Luft normalerweise nicht geblockt werden können, geblockt werden.	Wichtigkeit
Während dem Blocken: [Boost Knopf halten]		★
Guard Cancel	Dieses Manöver verbraucht einen Balken der Aura Leiste. Damit kann während des Blockens eine spezielle Attacke ausgeführt werden. Da diese Attacke eine unverwundbare Phase hat, sollte man sie einsetzen, wenn man vom Gegner angegriffen wird, um damit selber in den Angriff kommen zu können	Wichtigkeit
Während dem Blocken: [vorne + HP + HK]		★★★
Attacke während man benommen ist	Dieses Manöver verbraucht 50% der Aura Leiste. Damit kann man in benommenem Zustand eine Attacke ausführen (Spezial oder Super Spezial Attacken können nicht ausgeführt werden). Setzt man dabei jedoch einen Backstep ein oder blockt, wird die Aura Leiste nicht verbraucht.	Wichtigkeit
Attacken-Knopf drücken während man benommen ist		★
Sich in der Luft abfangen	Mit diesem Manöver kann man sich fangen, wenn man von einer Attacke gegen die Wand geschleudert wurde. Hierbei kann man sich nicht sofort abfangen, sondern erst nach einer gewissen Zeitspanne. Diese ist von der Attacke des Gegners abhängig. Was man nach dem man sich gefangen hat in der Luft noch machen kann, ist davon abhängig, was man im Sprung davor schon gemacht hat.	Wichtigkeit
Attacken-Knopf drücken während man nach vorne geschleudert wird		★★
Spezielles Aufstehen	Mit diesem System kann man den Zeitpunkt des Aufstehens beeinflussen. Drückt man in dem Moment, wo man den Boden berührt [oben], steht man früher als sonst auf. Drückt man [unten] während man am Boden liegt, steht man später auf als sonst.	Wichtigkeit
Direkt nach Landung: [oben] / während man am Boden liegt: [unten]		★★

**Was für ein Spiel ist Hokutonoken?**

**Besonderheit 1: Starke Angriffe und Combos**

Dank der vielen Variationsmöglichkeiten der Combination Attacks, des schnellen Dash und Dash in der Luft, sind Angriffe in Hokutonoken besonders gut. Auch der Boost ist hierbei ein entscheidender Faktor. Mit diesem lässt sich nämlich die Erholungszeit einer Attacke unterbrechen, um die Distanz zum Gegner zu verringern. Daher kann man damit auch eine Attacke mit langer Erholungszeit unterbrechen, um so einen Combo zu verlängern oder länger im Angriff bleiben zu können. So lassen sich auch wunderbare Combos, bei denen man diese Technik die ganze Zeit einsetzt, ausführen. Da sich der Gegner in Combos, die in der Luft gemacht werden, lange Zeit nicht abfangen kann, kann man besonders lange auf ihn einschlagen. Es gibt auch Combos, bei denen besondere Elemente, wie der Aerial Jump oder Attacks, die den Gegner gegen die Wand stoßen, eingesetzt werden. Man sollte hier auf jeden Fall viel herum experimentieren.



Angriffe mit dem Boost verlängern! Durch den Einsatz des Boost kann die Erholungszeit einer Attacke abgebrochen werden, um sich dem Gegner zu nähern. So kann man den Gegner mit noch längeren Fallen angreifen.



Combos sind leicht anzubringen und bieten große Variationsmöglichkeiten. Um im Angriff besser zu werden, sollte man daher viel herum experimentieren.

**Besonderheit 2: Die Todes Attacke**

Mit der Todes Attacke kann man den Gegner mit einem einzigen Treffer K.O. schlagen. Diese Attacke können fast alle Charaktere auch in ihre Combos einbauen. Um diese Attacke ausführen zu können, muss man dem Gegner zuerst alle Sterne der 7-Sterne Leiste abziehen, sodass der Todes Stern zu leuchten beginnt. Um dem Gegner all seine Sterne abzuziehen, muss man sich eine gute Strategie überlegen und verschiedenes ausprobieren.



Eigentlich kann die Todes Attacke als Bonus Attacke, die man nur zum Spaß ansetzt, angesehen werden. Trotzdem bekommt man sehr oft die Gelegenheit diese anzubringen. Hat man den Gegner mit einer leichten Attacke getroffen...



...hängt man die Todes Attacke als Combo an und der Gegner geht K.O. Die richtige Strategie, um dem Gegner seine Sterne abzuziehen, ist also der Schlüssel zum Sieg.

### Besonderheit 3: Die unterschiedlichen Eigenschaften der Charaktere

In dem Spiel kommen nur die wichtigsten Charaktere der Hokutonoken Bücher vor und diese unterscheiden sich auch sehr stark von einander. Jeder Charakter hat ein besonderes Element und manche davon weisen auch Abnormalitäten auf, wie z.B. Mr. Heart, der keine Boost Leiste besitzt. Daher sollte man sich Fallen, bei denen man seine individuellen Eigenschaften und Elemente einsetzen kann, überlegen und sich auch überlegen, wie man gegen die gegnerischen Charaktere und ihre Eigenheiten vorgehen kann. In diesem Spiel wird man somit ewig Sachen finden, mit denen man sich beschäftigen kann.



Mamiya z.B. kann ihre Armbrust und die Pfeile nicht endlos einsetzen. In dem Spiel gibt es also außergewöhnlich viele individuelle Elemente.



Mr. Heart kann den Boost nicht einsetzen, hat dafür aber einen sehr guten Guard Cancel. Dem zu entgegnen ist nicht einfach.

## Der Angriff

### Die Grundlagen des Angriffes

Da man in diesem Spiel einen sehr großen Handlungsfreiraum hat und viele Mittel, um die Verteidigung des Gegners zu öffnen, sollte man sich am Anfang erstmal auf den Angriff konzentrieren. Außerdem lassen sich die Leisten der Charaktere nicht durch bloßes ins Leere laufen lassen von Attacken aufladen. Um den Gegner anzugreifen, muss man den Gegner erstmal mit einer Attacke treffen. Da der Sprung in dem Spiel langsam ist und der Gegner diesen leicht aufhalten kann, setzt man den Dash am Boden und in der Luft ein, um sich dem Gegner zu nähern und setzt dann eine Attacke an, um den Gegner zu treffen. Wird man jedoch während eines Dash von einer Attacke getroffen, trifft diese als Counter Hit. Somit verliert man einen Stern, wenn man hier von einer Spezial Attacke getroffen wird. Verwendet man den Dash also unvorsichtig, dauert es sicher nicht lange bis der Todes Stern erscheint.



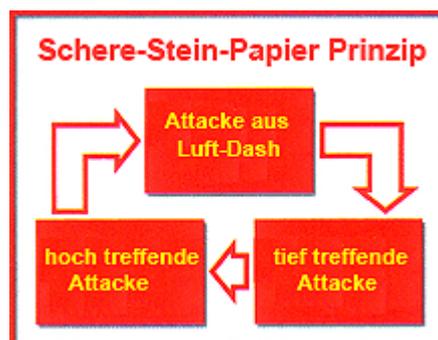
Führt man während des Luft-Dash eine Attacke aus, sinkt man sofort herab. Somit ist dieser im Angriff sehr leicht einzusetzen.



Setzt man den Dash unvorsichtig ein, wird man schnell von einem Projektil oder einer Attacke mit unverwundbarer Phase als Counter Hit getroffen und verliert einen Stern. Daher ist auch hierbei Vorsicht angesagt.

### Die Ratespiele im Kampf auf mittlerer Distanz

In der Zeichnung wird das Ratespiel im Kampf auf mittlerer Distanz optisch dargestellt. Eine Attacke aus einem Luft-Dash ist ein hervorragendes Mittel, um in den Nahkampf zu gelangen.



Attacken, bei denen die Figur in sehr tiefer Position ist, wie z.B. ein Beinfeger, schlagen Attacken, die sehr hoch treffen. Hat man dieses Schere-Stein-Papier Prinzip verstanden, sollte man diese Theorien auch in die Praxis umsetzen.

Damit kann man über

Beinfeger-ähnlichen Attacken drüber fliegen und einen Combo ansetzen. Setzt der Gegner jedoch eine Attacke, die sehr hoch trifft, dagegen ein, kann er sich gegen den Luft-Dash wehren. Eine Attacke, die hoch trifft verliert jedoch wiederum gegen eine Beinfeger-ähnliche

Attacke. Sobald man sowohl aus dem Luft-Dash, als auch aus den Attacken, die man zu Boden ausführt, in einen Combo übergehen kann, kann man sagen, dass man für den Kampf auf mittlerer Distanz gewappnet ist.

## Wie man die Verteidigung des Gegners öffnet

Hat man es geschafft in den Angriff zu kommen, sollte man zuerst einen Blick auf alle Leisten werfen und dann die Verteidigung des Gegners öffnen. Besonders einfach geht das mit dem unblockbaren Heavy Strike. Mit dem Einsatz des Boost, können die meisten Charaktere danach Combos anhängen. Da die Attacke jedoch langsam heraus kommt, sollte man den Gegner vorher zum Blocken bringen und dann eine normale Attacke ansetzen, welche man mit dem Heavy Strike unterbricht. Hat man den Gegner in die Ecke gedrängt, kann auch ein maximal aufgeladener Banishing Strike eingesetzt werden. Egal ob die Attacke getroffen hat, oder geblockt wurde, lässt sich hier ein Combo, bei dem auch die Wand verwendet wird, anbringen. Auch der Wurf ist ein gutes Mittel, um die Verteidigung des Gegners zu öffnen. Manche Charaktere können nach dem Wurf auch einen Combo anhängen, manche müssen dafür jedoch auch den Boost verwenden.



Ein Standard-Muster wäre hier zuerst den unblockbaren Heavy Strike ansetzen, um dann mittels Boost in einen Combo überzugehen.



Für Charaktere, die nach dem Wurf in einen Combo übergehen können, wird der Wurf zum wichtigsten Instrument, um die Verteidigung des Gegners zu öffnen. Diesen sollte man einsetzen nachdem man den Gegner zum Blocken gebracht hat.

## Wie der Boost verwendet wird

Der Boost, mit dem man Attacken während ihrer Animation abbrechen kann und sich dabei sehr schnell vorwärts bewegen kann, ist ein sehr wichtiges Element des Systems und kann für verschiedene Zwecke eingesetzt werden. (Mr. Heart kann den Boost nicht einsetzen.) Als erstes sollte man die hier beschriebenen Einsatzmethoden lernen.

### ***In Combos***

Mit dem Boost kann man eine Attacke unterbrechen und sich dabei vorwärts bewegen. Denkt man über diese Funktionen nach, kommt man schnell drauf, dass der Boost somit in Combos eingesetzt werden könnte. Da man sich in dem Moment, wo man eine Attacke heraus gelassen hat und normalerweise nicht bewegen kann, beim Einsatz des Boost vorwärts bewegt, kann man auch Attacken, die man normalerweise nicht aneinander hängen kann, dank Boost als Combo aneinander hängen. Wenn man aus einem Boost heraus eine Attacke sehr schnell ausführen möchte, sollte man bei der Eingabe von [Boost → Attacke] am besten schnell über die entsprechenden Knöpfe drüber rutschen.



Hier ein Beispiel mit Kenshiro: Zuerst setzt man den tiefen LK an, welcher mit Dauerfeuer-Eingabe aneinander gehängt werden kann, hängt nach Trefferüberprüfung den entfernten HP an...

...und drückt dann gleichzeitig [HP + HK + Boost] um in einen Boost und einen Banishing Strike überzugehen. Attacks, die man durch gleichzeitiges Drücken zweier Knöpfe ausführt, können hier immer durch gleichzeitiges Drücken des Boost Knopfes ausgeführt werden.

...da Kenshiro hier als Combo trifft, kann er durch die Eingabe von [vorne] danach gleich in den automatischen Boost übergehen, um den Gegner zu verfolgen. Danach hängt man einen Combo, der den Gegner auch gegen die Wand stößt an, um viel Schaden auszuteilen.

### Um Erholungszeiten zu überbrücken

Der Boost ist auch ein gutes Mittel, um die Erholungszeiten von Attacks, die eine lange Erholungszeit haben, abzubrechen. Blockt der Gegner hier, kann man ihn dadurch weiter angreifen, hat die Attacke dagegen getroffen, können damit Combos angehängt werden. Da man mit dieser Technik leicht wieder an den Gegner heran kommen kann, um ihn weiter anzugreifen, werden auch Fallen wie z.B. [leichte Attacke(n) → Wurf] einfacher. Was man bei dieser Technik jedoch beachten muss, ist, dass man die Attacke nicht schon bevor sie noch heraus gekommen ist abbrechen darf (ansonst bewegt sich die Figur dabei nur vorwärts). Außerdem sollte man wissen, dass es auch Attacks gibt, wie z.B. manche Shoryuken-ähnliche Attacks und Projektile, die man mit dem Boost nicht abbrechen kann.



Thouthers Kyokusejijiken (Kaeriminu) trifft mittelhoch und hat eine lange Erholungszeit, wenn er geblockt wird. Danach kann der Gegner hier eine Gegenattacke anbringen...

... setzt man jedoch den Boost ein, um die Attacke zu unterbrechen, kann man danach einen gesprungenen HP ansetzen. Danach kann man den Gegner weiter angreifen.

Hat der Kyokusejijiken hingegen getroffen, trifft der gesprungene HP als Combo und man kann in einen Luft-Combo übergehen.

## Wie man seine Chancen durch den Einsatz von Combos besser verwerten kann

In dem Spiel gibt es viele Combination Attacks und Attacks, die den Gegner hoch schleudern. Des Weiteren ist die Zeit, in der sich der Gegner am Boden nicht abfangen kann, sehr lange. Deshalb lassen sich Combos am Boden oder in der Luft sehr leicht anbringen. Außerdem gibt es standardisierte Attacks, auf die alle Charaktere zurückgreifen können, wie z.B. den Banishing Strike oder den Grave Shoot. Diese werden für Combos benutzt. Der Banishing Strike zieht dem Gegner einen Stern ab und stößt ihn gegen die Wand. Setzt man diesen an, nachdem man eine normale Attacke mit dem Boost abgebrochen hat, kann er auch in Combos eingebaut werden. Der Grave Shoot schleudert den Gegner in die Höhe und lässt sich nach einem Treffer mit einem Aerial Jump abbrechen. Durch den Einsatz dieser Attacks, ist es möglich mehr Schaden auszuteilen, wenn man den Gegner getroffen hat.



Da sich der Gegner lange nicht abfangen kann, sollte man beim Ansetzen einer Gegenluftattacke feststellen, ob die Attacke getroffen hat...



...und bei einem Treffer einen Combo anhängen.

## Der Banishing Strike

*Der Banishing Strike stößt den Gegner gegen die Wand. Da man damit viel Schaden austeilen kann, sollte er in Combos auf jeden Fall eingebaut werden.*

Nachdem der Banishing Strike getroffen hat, kann man mit der Eingabe von [vorne] automatisch in den Boost gehen. Und hängt man danach eine Attacke als Combo an, fliegt er wieder gegen die Wand. (Bei manchen Attacks ist das jedoch nicht der Fall.) Als Attacke, die nach dem automatischen Boost angebracht wird, sollte man entweder eine Attacke, die den Gegner in hohe Position bringt und nur eine kurze Erholungszeit braucht, oder eine Attacke, die sich mit einem so genannten Jump Cancel unterbrechen lässt verwenden. Am Ende wird grundsätzlich eine Sprungattacke angesetzt. Bei der Sprungattacke sollte man einen Sprung nach vorne machen und dann [Attacke im Aufsteigen → Attacke im Sinkflug] anbringen. Wird das zum richtigen Zeitpunkt ausgeführt, kann man dafür sorgen, dass der Gegner in der selben Höhe bleibt. Möchte man den Banishing Strike in einen Combo einbauen, sollte man eine Combination Attacke oder einen Heavy Strike mit einem Boost unterbrechen und ihn dann anhängen. Mit der gleichzeitigen Eingabe von [HP + HK + Boost], lässt sich [Boost → Banishing Strike] mit einer einzigen Eingabe eingeben. Wird der Banishing Strike maximal aufgeladen, stößt er auch einen blockenden Gegner zur Wand. Der automatische Boost ist danach jedoch nicht möglich und der Gegner kann sich erholen, solange er nicht bei der Ecke ist.

## Beispiel eines Combos



1. Ein Combo mit Thouter: Nach [tiefer LK x 2 → entfernter HK]...



2. ...hängt man den Banishing Strike durch die Eingabe [HP + HK + Boost] an.



3. Dann hängt man [tiefer HP x 2 → Kyokusejijiken (Kaeriminu)] und schleudert den Gegner damit in die Luft...



4. ... und hängt eine Sprungattacke an. Mit jedem einzelnen Treffer an der Wand verursacht man etwas Schaden.

## Der Grave Shoot

*Nach dem Grave Shoot hat man die Chance dem Gegner viel Energie und Sterne abziehen. Diese Attacke verwendet keine der Leisten und erlaubt es auch bei einem Treffer in der Luft in einen Combo über zu gehen.*

Nachdem der Grave Shoot getroffen hat, kann man durch Drücken einer der oberen Richtungen zu einem Aerial Jump ansetzen. Anders als bei einem normalen Sprung, kann in einem Aerial Jump kein zweiter Sprung oder Dash in der Luft ausgeführt werden. Im Aerial Jump kann man jedoch durch Bewegen des Hebels die Flugbahn beeinflussen, wenn man nicht gerade eine Attacke ausführt. Außerdem steigt die eigene Figur ein wenig in Höhe, wenn sie im Aerial Jump eine Attacke angebracht hat. Hat man hier eine Spezial Attacke mit kurzer Animation angebracht, kann man noch eine Attacke ansetzen. Bringt man eine Spezial Attacke oder Super Spezial Attacke an, verliert der Gegner übrigens auch einen Stern dabei. Beim Ansetzen von Combos im Aerial Jump setzt man den ersten Schlag im Aufsteigen an. In dem Moment steigt man ein wenig in die Höhe, was die Flugbahn auch ein wenig verändert und das Anhängen von weiteren Attacken auch einfacher werden lässt.

Übrigens kann der Aerial Jump auch nach Raohs Hokutotenjoraigeki (bei Treffer als Counter Hit), Tokis tiefem LK, Thouters nahem HP, Mr. Hearts tiefem HP (aufgeladen) und Earth Crush angesetzt werden. Da sich die

Eigenschaften des Aerial Jump (bezüglich Sterne Abzug, etc.) in dem Fall nicht von einem Aerial Jump nach dem Grave Shoot unterscheiden, sollte man diese Technik auch hier einsetzen können.

### Beispiel eines Combos



Nachdem der Grave Shoot getroffen hat, drückt man nach [oben], um den Aerial Jump zu starten.



Bringt man im Aufsteigen eine Attacke an, ändert sich die Flugbahn der eigenen Figur.



Danach kann man Combination Attacks einsetzen, um mehr Schaden auszuteilen....



...und setzt am Schluss eine Spezial Attacke an, um dem Gegner einen Stern abzuziehen. In den meisten Fällen geht der Gegner danach zu Boden.

### Was man beim Einsetzen von Combos beachten sollte

Mit dem Ansteigen der Trefferzahl eines Combos werden die einzelnen Attacks des Combos schwächer, man wird stärker zurück gestoßen und der Gegner weniger hoch in die Luft geschleudert. Was hierbei besonders ist, ist das System, das den Gegner mit dem Ansteigen der Trefferzahl weniger hoch in die Luft schleudert. Dieses wirkt sich erst ab der ersten Attacke, die den Gegner in der Luft trifft aus. Das bedeutet, dass es dabei keine Rolle spielt, ob man den Gegner mit einer einzelnen Attacke hoch schleudert und danach in einen Luft-Combo übergeht oder man den Gegner schon am Boden



Mit dem Ansteigender Trefferzahl wird auch der Rückstoß größer. Hat man schon viele Treffer angebracht und stößt den Gegner gegen die Wand, kann man keine so langen Combos mehr anhängen.

mit vielen Treffern getroffen hat und dann erst in die Luft schleudert, um in einen Luft-Combo überzugehen. Bei Combos in denen der Gegner gegen die Wand gestoßen wird, wird man stärker zurück gedrängt, wenn die Trefferzahl bereits hoch ist. Daher sollte man in einem Combo, bei dem schon viele Treffern zustande kamen, den Grave Shoot und bei einem Combo mit wenigen Treffern den Banishing Strike einsetzen.



Bei einem Luft-Combo wirkt sich dieses System erst ab der Attacke, die den Gegner in die Luft geschleudert hat aus. Daher kann man seine Combos hier ziemlich verlässlich ausführen.

## In der Verteidigung

### Wird man angegriffen, ist es wichtig richtig zu blocken

Wird man von einer Spezial Attacke als Counter Hit getroffen, verliert man einen Stern. Daher ist es sehr gefährlich normale Attacken einzusetzen, um in Angriffe des Gegners dazwischen zu schlagen. Wird man vom Gegner angegriffen, sollte man daher erstmals blocken und dann mit einer Attacke mit unverwundbarer Phase oder einem hohen Sprung entkommen. Kann man so eine Attacke jedoch nicht einsetzen und hat auch kein anderes Mittel, um hier zu entkommen und blockt somit weiter, verursacht der Gegner einen Guard Crush oder öffnet die Verteidigung mit anderen Mitteln. In dieser Situation sollte man jedoch nicht aufgeben, sondern den Guard Cancel einsetzen. Dieser verbraucht zwar



Grundsätzlich ist es am sichersten man blockt hier brav. Wird man mit den gegnerischen Angriffen nicht mehr fertig, verwendet man den Guard Cancel, um selber in den Angriff kommen zu können.



Manchmal kann man auch mit bestimmten Attacken dazwischen schlagen. Trifft man damit als Counter Hit, verliert der Gegner Sterne. Hat man dafür eine Spezial Attacke verwendet, kann man einen Boost einsetzen, um danach noch weitere Attacken anzusetzen.

einen Balken der Aura Leiste, ist jedoch dank seiner langen unverwundbaren Phase ein sehr verlässliches Mittel, um sich hier zu retten. Gegen Sprungattacken ist er besonders leicht anzubringen.

### Mit Attacken mit unverwundbarer Phase etc. dazwischen schlagen

Charaktere, die gute Attacken mit unverwundbarer Phase haben, können diese einsetzen, wenn ihre Aura Leiste nicht ausreichend gefüllt ist, um einen Guard Cancel auszuführen. Trifft die Attacke als Counter Hit, kann man dem Gegner auch viele Sterne abziehen. Somit kann man solche Attacken auch in seine Strategien miteinbauen. In der unteren Tabelle sind die Attacken aufgelistet, die man einsetzen kann, um in gegnerische

Angriffe dazwischen zu schlagen. Generell haben diese Attacken eine unverwundbare Phase bis sie heraus kommen und können somit generische Attacken auf jeden Fall zerschlagen, wenn sie so eingesetzt werden, dass sie den Gegner auch erreichen. Bis auf die Konter-Attacken können Spezial Attacken mit dem Boost unterbrochen werden, falls sie geblockt werden, weshalb sie hier ein Manöver mit geringem Risiko bei hohem Ertrag darstellen. (Reis starker Nantogeki.... darf den Gegner dabei sogar verfehlen).

Charakter	Attacke	Kommentar
Kenshiro	Hokoutoujomoshoha	Hat eine geringe Reichweite zur Seite. Nach einem Treffer kann man via Boost in einen Combo übergehen.
Raoh	verstärkter Hokutotenshoraigeki	Trifft die Attacke als Counter Hit, kann man via Aerial Jump in einen Combo übergehen.
Toki	Hokutoryukojin	Ab dem Moment, wo diese Attacke ausgeführt wurde, kann sie Projektile zurück schießen.
	Hokutoharyusho, Hokutosuibugeki	Diese Konter-Attacke kann ab dem Moment, wo sie eingegeben wurde, gegnerische Attacke abfangen. Danach kann man, je nach Situation weitere Attacken als Combo anhängen.
	Hakutosaihaken	Trifft die Attacke am Boden als Counter Hit, wird der Gegner in die Luft geschleudert und man kann einen Combo anhängen.
Jagi	Hokutorangeki	Diese Attacke kommt schnell heraus und falls sie geblockt wird, kann durch Anhängen der Folgeattacken im richtigen Moment eine Gegenattacke des Gegners verhindert werden.
Shin	Nantoraishinsho	Diese Attacke kommt zwar langsam heraus, aber trifft auch sehr hoch. Wird sie geblockt, braucht sie eine lange Erholungszeit.
Rei	Nantogekisekakabu	Auch wenn diese Attacke ins Leere läuft, kann sie mit einem Boost abgebrochen werden.
	Nantosekimoha	Wird diese Attacke geblockt, frisst Rei eine Gegenattacke. Die Attacke hat jedoch einen hohen Guard Crush Wert und zieht viel Blockenergie ab.
	Dankososaiken	Da diese Attacke langsam heraus kommt, trifft sie den Gegner nur selten. Wird sie aber geblockt, kann Rei den Gegner trotzdem weiter angreifen.
Juda	Stamp the UD	Bis sein Gehilfe herbei gerufen wurde ist Juda auf der oberen Körperhälfte unverwundbar. Die Attacke kommt schnell heraus und erlaubt es weitere Attacken als Combo anzuhängen.
	Damu Kekkai	Auch wenn der erste Teil der Attacke hier den Gegner verfehlt oder zerschlagen wird, kann der Rest der Attacke als Schild verwendet werden, um den Gegner sicher angreifen zu können.
	Nantoyosohazan	Diese Attacke schlägt mit hoher Priorität nach vorne und oben und kann auch eingesetzt werden wenn man den Komaku nicht verwenden kann.
Thouter	Hoshoujijho	Diese Attacke hat zwar eine lange unverwundbare Phase, aber kommt langsam heraus und hat nur eine geringe Reichweite.
	Setejujiryo	Diese Attacke hat zwar eine lange unverwundbare Phase, aber kommt sehr langsam heraus. Gegen Projektile ist sie jedoch wirksam.
Mr. Heart	Dokokarademodozo	Die Konter Version dieser Attacke schleudert den Gegner in die Höhe. Die Guard Cancel Version stößt den Gegner gegen die Wand.
	HeartnoA, choiteyo!	Dieser Wurf hat eine große Reichweite und erwischt den Gegner auf jeden Fall, wenn dieser sich zum Zeitpunkt des dunklen Bildschirms in der richtigen Position befindet.
Mamiya	Bind Trick	Diese Attacke kommt zwar langsam heraus, hat aber eine große Reichweite. Trifft sie, kann hier ein spezieller Combo angebracht werden.

## Wie man sich im Kampf auf Distanz verhalten sollte, um nicht angegriffen zu werden

In der Defensive sind der Guard Cancel und bestimmte Attacks zwar gute Mittel, um sich befreien, da diese aber diverse Leisten beanspruchen und der Gegner eine Gegenattacke anbringen kann, wenn er solche Befreiungsmanöver geblockt hat, ist es auch wichtig, dass man sich im Kampf auf Distanz so verhält, dass man gar nicht in die Defensive gerät. Daher sollte man sich das oben angeführte Schere-Stein-Papier Prinzip durch den Kopf gehen lassen, und immer die dem Vorhaben des Gegners entsprechenden Gegenmaßnahmen ergreifen. Mit einem hohen Sprung, einem Luft-Dash und einem Backstep flüchten kann hier auch wirksam sein. Da man während des hohen Sprunges in der Regel auch nicht viel Schaden nehmen kann, stellt dieser auch eine relativ sichere Methode zur Flucht dar. Solche Mittel werden jedoch nicht eingesetzt, um zu flüchten während man vom Gegner attackiert wird, sondern, um in einem Moment, wo man mit einem Angriff des Gegners rechnet, vorzeitig zu entkommen.



Wenn man mit einem Angriff des Gegners rechnet, setzt man vorzeitig zu einem hohen Sprung an. Ist man so unbeschadet in die Luft gekommen...



...setzt man zu einem Luft-Dash an. Führt man auch keine Attacke in der Luft aus, braucht man nach der Landung auch keine Erholungszeit.

## Der Guard Crush

Die Guard Leiste wird nur bei Duellen bestimmter Charaktere angezeigt. Im Kampf gegen Shin und Mr. Heart bzw. in Kämpfen, in denen man Thouter und Mamiya spielt, hat man auf jeden Fall eine Guard Leiste. Geht diese Guard Leiste aus, kommt es zu einem Guard Crush und man wird für einen Augenblick handlungsunfähig. Daher kann der Angreifer hier die Verteidigung des Gegners auch durch ständiges Attackieren irgendwann öffnen. Der Verteidiger dagegen sollte hier eher an den Einsatz des Guard Cancel und Attacks, mit denen er dazwischen schlagen kann, denken, anstatt die Angriffe nur zu blocken.



Wenn man gegen Mr. Heart oder Shin spielt, erscheint auf jeden Fall eine Guard Leiste. Blockt man hier die ganze Zeit...



Kommt es schnell zu einem Guard Crush. Da hierbei eine Erholungszeit entsteht, sollte man so spielen, dass der Gegner nicht zu oft angreifen kann.

## Auf die zwei speziellen Block-Methoden sollte auch nicht vergessen

Beim Einsatz des Agility Defense wird man nicht zurück gedrängt, braucht während des Blockens keine so lange Erholungszeit wie sonst und lädt dabei die Aura und Boost Leiste auf. Der Agility Defense kann jedoch nicht mehr eingesetzt werden, nachdem man eine Attacke normal geblockt hat und die Figur weitere Attacken automatisch weiterblockt. Der Aura Guard dagegen, lässt sich auch in dieser Situation einsetzen. Dieser zieht jedoch von der Aura Leiste und vergrößert sowohl den Rückstoß, als auch die Erholungszeit beim Blocken. Dafür verliert man dabei keine Blockenergie. Mit beiden dieser Block-Varianten kann man das Abnehmen der Guard Leiste verhindern und in der Luft Attacken blocken, die man hier normalerweise nicht blocken könnte. Je nach Situation, sollte auf die entsprechende Art des Blockens zurückgegriffen werden.



Agility Defense kann man nicht nur einsetzen um eine Angriffswelle des Gegners zu stoppen, sondern auch, um die verschiedenen Leisten aufzuladen.



Mit dem Aura Guard kann man verhindern, dass die Guard Leiste abnimmt. Außerdem ist er auch gegen Attacken, die viel Blockschaden verursachen, nützlich.

## Arcadia Jänner 2006 Auszug:

### Wie man sich am Boden fängt

Wenn man von einer Attacke getroffen wird, die einen weg schleudert, möchte man sich wahrscheinlich abfangen. Fängt man sich jedoch ab, springt die Figur etwas in die Höhe und hat danach kaum Optionen. Setzt man dieses Manöver daher zu unvorsichtig ein, kann es schnell vorkommen, dass man dabei von gegnerischen Attacken getroffen wird. Deshalb sollte man Aura Guard aktivieren nachdem man sich (mit dem Boost-Knopf) abgefangen hat.



Fängt man sich ab, wenn man in der Nähe des Gegners ist, kann man von Gegenluftattacken des Gegners getroffen werden und sogar einen Luft-Combo fressen. Wenn man sich zu Boden fallen lässt, ohne sich dabei abzufangen, bleiben einem dagegen mehr Optionen.

## Wie man aufsteht

Wenn man immer auf die selbe Art und Weise aufsteht nachdem man auf den Boden gebracht wurde, kann der Gegner einen im Aufstehen sehr leicht angreifen. Daher sollte man hier auch manchmal „schnelles Aufstehen“ bzw. „verzögertes Aufstehen“

einsetzen, um den Zeitpunkt, in dem man aufsteht zu variieren. So kann man hier gegnerischen Attacken hier leichter ausweichen.



Liegt man am Boden, kann man durch [unten] Halten des Hebels verzögert aufstehen.



Drückt man kurz nachdem man den Boden berührt hat [oben], steht die Figur schneller auf als sonst. Wurde dieses Manöver richtig eingegeben, leuchtet die Figur weiß auf.

## Arcadia Togeki Damashi 2 Auszug:

### Die Todes Attacke

#### Das System der Todes Attacke

So wie der Name schon sagt, handelt es sich hierbei um eine Super Spezial Attacke, mit der man den Gegner (mit einem Treffer) töten kann. Bringt man die Attacke an, bekommt man auch eine imposante Animation zu sehen, was die Attacke noch interessanter macht. Um diese Attacke anbringen zu können, muss man dem Gegner jedoch vorher alle Sterne seiner 7-Sterne Leiste, die sich unter seiner Lebensenergie Leiste befindet, abziehen. Hat man das geschafft, leuchtet der so genannte Todes-Stern des Gegners auf und die Todes Attacke kann ausgeführt werden. Da diese Attacke weder die Aura Leiste noch die Boost Leiste in Anspruch nimmt, kann sie ab diesem Moment jeder Zeit ausgeführt werden.



Hat man dem Gegner seine 7 Sterne abgezogen, erscheint der Todes-Stern und die Todes Attacke kann ausgeführt werden.

## Regenerierung der Sterne

Ist eine Kampfrunde vorbei, startet man die nächste Kampfrunde mit der selben Anzahl von Sternen wie man in der letzten Runde hatte und bekommt einen Stern dazu. Demnach ist man schon am Anfang der zweiten Runde in einer sehr gefährlichen Ausgangslage, wenn man in der ersten Runde den Großteil seiner Sterne verloren hat. Geht man durch eine Todes Attacke K.O., startet man die nächste Runde jedoch wieder mit allen 7 Sternen.



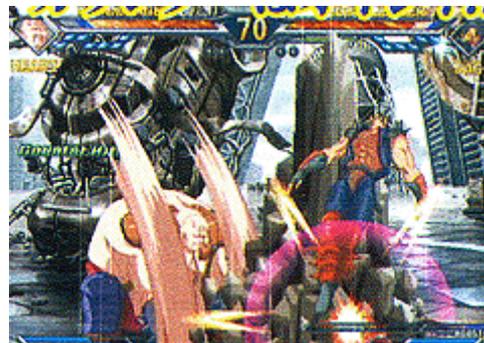
Hat man am Ende der Runde einen leuchtenden Todes Stern, beginnt man die nächste Runde mit einem einzigen Stern.

## Wie zieht man dem Gegner Sterne ab?

In der unteren Auflistung sind die Attacken aufgelistet, mit denen man dem Gegner Sterne abziehen kann. Ein besonderer Fall ist hierbei der maximal aufgeladene Banishing Strike. Denn nur, wenn der Gegner die Attacke geblockt hat und gegen die Wand gestoßen wird, verliert er einen Stern, wenn er sich davor erholen kann, verliert er keinen Stern. Treffen bestimmte Attacke als Counter Hit, werden dem Opfer noch mehr Sterne abgezogen als sonst. Bei Spezial Attacken um einen Sterne mehr, bei Super Spezial Attacken sogar um zwei Sterne mehr als sonst. Es gibt aber auch viele Attacken, auf welche diese Regelung nicht zutrifft. Weitere Details dazu in der unteren Tabelle.

Sterne abziehende Attacken
Weiter Wurf
Heavy Strike
Maximal aufgeladener Banishing Strike (wenn Gegner blockt) ※
Bestimmte Attacken (siehe untere Tabelle)
Super Spezial Attacken

※= nur wenn Gegner gegen die Wand stößt.



Treffen Spezial Attacken, Super Spezial Attacken und bestimmte andere Attacken als Counter Hit, erhöht sich die Anzahl der Sterne, die der Gegner hier verliert, um Eins.

Auch mit Spezial Attacken, die man während des Aerial Jump anbringt, kann man dem Gegner Sterne abziehen. Somit bekommt der Grave Shoot eine wichtige Bedeutung für Combos. Übrigens kann mit einem einzigen Combo maximal drei Sterne abziehen. Bringt man eine bestimmte Attacke mehrmals im selben Combo an, verliert der Gegner hier nur beim ersten Treffer dieser Attacke einen Stern.



Möchte man mit einem Combo Sterne abziehen, sollte man einen Grave Shoot mit anschließendem Aerial Jump einbauen. Durch anbringen von Spezial Attacken während des Aerial Jump verliert der Gegner nämlich Sterne.

Besondere Attacken und die Anzahl der Sterne, die sie abziehen		
Kenshiro	Hikose-eko, Hokutojomoshoha	★/★★
	Tenhanokamae	※1
Raoh	verstärkte Versionen der normalen Attacken ※2	★
	Sai (am Boden), verstärkte Version des Hokutoraretsuken (letzter Schlag)	★/★★
	verstärkte Version des Sai (am Boden), Tenshohonretsu	★★/★★★★
Toki	vorne + LK, vorne + HK	CH ★
	Hokutoryukojin	★/★★ ※3
	Hikosekkakko (unten, unten/vorne, vorne, unten, unten/vorne, vorne-Version)	★★/★★★★
	Hikosekkakko (unten, unten/zurück, zurück, unten, unten/zurück, zurück-Version)	※4
Rei	Nantokakuyokujinzan	CH★★
	Wurf in der Luft	★
Jagi	Yokudekitaototo!!	★
	Ya..yametekure!! ta...tanomu!!	★/★★
	Bakame! Katebainndananiwotsukaoga	★/★★
	Imahaakumagahohoemujidainanda	★
	Orenonamaewoittemiro (Folge)	★
Shin	vorne + LK	CH★
	Nantohakuhazan, Nantosenjuzan (Folgeattacke)	★/★★
	Nantogakushiso	★
	Nantosenshuryugeki	★/★★★★
Juda	entfernter HK, vorne + LP	CH★
	Chiryakunojidai	※5
Thouther	Vorne + LP, vorne + LK	CH★
	Setejujiryō	★★/★★★★

Mr. Heart	tiefer HK	CH★
	HP & tiefer HP (maximal aufgeladen)	★
	Dokokarademodouzo (Konter)	★
	Dokokarademodouzo (Guard Cancel)	×
	Dunk Receive	★
	starker Earth Crush, Niku Cross, Niku Dunk	★/★★
	Earthquake	×
	Heartno A	★
	Kempogoroshi	※6
Mamiya	Alle HP Versionen (mit Pfeil Leiste)	CH★
	Spike Attack (LP als Folgeattacke)	★/★★
	Choke Yoyo	★

× = egal, ob Attacke trifft oder nicht, können damit keine Sterne abgezogen werden

★ = trifft Attacke, wird 1 Stern abgezogen

CH = nur bei einem Treffer als Counter Hit wird die angegebene Anzahl von Sternen abgezogen

~/~ = Linke Seite: normaler Treffer; rechte Seite: Treffer als Counter Hit

※1 = während Attacke aktiv ist, wird ein Stern mehr abgezogen als sonst

※2 = während Hokutodonryukoho aktiv ist: alle Versionen des HP und der tiefe HK maximal aufgeladen

※3 = mit reflektiertem Projektil können Sterne abgezogen werden

※4 = während der Modus aktiv ist: Tenshohyakuretsuken: ★/★★; Hokutoshorinkyaku, Hokutoharyusho, Hokutosuibugeki: ★

※5 = Attacke, die während der Animation ausgeführt wird, zieht einen Stern mehr ab als sonst

※6 = Stöcke, die aus dem Bauch heraus abgefeuert werden: ★; herab fliegende Stöcke: ★/★★

## Die Eigenschaften der einzelnen Todes Attacken

Die Todes Attacken der einzelnen Charaktere unterscheiden sich in ihren Eigenschaften von einander. Manche sind auch leichter und manche schwieriger in Combos einsetzbar. In der unteren Tabelle werden die Eigenschaften und die Einsetzbarkeit in Combos ausführlich erklärt. Möchte man übrigens eine Attacke mit einer Todes Attacke abbrechen, sollte man diese verzögert eingeben, da ansonsten leicht eine andere Attacke heraus kommt. Verfehlt die Todes Attacke den Gegner, sinken die Aura Leiste und die Boost Leiste auf Null und der Gegner erhält einen Stern zurück. Da hier vor allem der Verlust der Leisten problematisch werden kann, sollte man die Attacke auf jeden Fall so ansetzen, dass sie den Gegner auch trifft.

## Ein Überblick über die Eigenschaften der Todes Attacken

Kenshiro ★★★	Ein hoher Tritt, der eine geringe Reichweite hat, aber schnell heraus kommt. Die Attacke kann auch Combos, wie z.B. [Hokutojaraiko → Luft-Dash HP], ohne Einsatz eines Boost angebracht werden. Durch Einsatz eines Boost kann sie auch nach einem Wurf als Combo angesetzt werden.
Raoh ★★	Raoh lädt hier zuerst Energie auf und schlägt dann zu. Hat man keine Boost oder Aura Leiste, kann man sie als Combo anbringen, nachdem man mit dem Sai in der Luft getroffen hat, eine Attacke als Combo anbringt und danach einen tiefen HP mit der Todes Attacke unterbricht.
Toki ★★★★	Toki schießt hier eine Energie Welle heraus, die bis zum Bildschirmrand trifft. Die Attacke kommt zwar etwas langsam heraus, aber hat eine große Reichweite und kann trifft sofort bis zum Bildschirmrand. Daher eignet sie sich auch hervorragend, um in Situationen, in denen man den am Boden liegenden Gegner mit weiteren Attacken als Combo treffen kann, angebracht zu werden.
Jagi ★★	Diese Attacke besteht aus 3 Teilen: [Attacke → Streichhölzer → Feuer]. Solange der Gegner nicht vom Feuer getroffen wird, wird er davon auch nicht getötet. Möchte man diese Todes Attacke in Combos einbauen, sollte man einen Boost verwenden.
Shin ★★	Hier setzt Shin zu einem vertikalen Tritt an. Die Attacke kommt zwar langsam heraus, kann aber leicht in Combos eingebaut werden. Trifft sie jedoch einen Gegner, der am Boden liegt, bleibt dieser am Leben.
Rei ★★★	Bei dieser Attacke schlägt steigt Rei zuerst nach oben und fliegt dann wieder herab. Da der erste Teil der Attacke schnell heraus kommt, kann sie leicht in Combos mit dem Luft-Dash eingebaut werden. Trifft sie jedoch einen Gegner, der am Boden liegt, bleibt dieser am Leben.
Juda ★★★	Juda schießt ein Projektil heraus, welches sehr schnell heraus kommt. Nur wenn dieses trifft, setzt er zur Todes Attacke an. Trifft sie einen weit entfernten Gegner, kann sich dieser noch gegen die todbringende Attacke wehren. Daher sollte sie im Nahkampf oder in Luft-Combos eingesetzt werden.
Thouther ★★★	Hier ruft Thouther einen riesigen Phönix herbei, der den Gegner attackiert. Da der erste Teil der Attacke schnell heraus kommt, kann man ihn leicht in Combos einbauen, wie z.B. nachdem man in der Mitte des Bildschirms einen Grave Shoot angebracht hat.
Mr. Heart ★	Ein Wurf, der schnell heraus kommt und eine große Reichweite hat. Anders der Heartno A, lässt sich diese Attacke nicht in Combos einbauen. Daher verwendet man sie als Gegenattacke, um in gegnerische Angriffe dazwischen zu schlagen oder in 2er-Wahlen nachdem man den Gegner mit dem Nigechadame eingesaugt hat.
Mamiya ★	Hier wirft Mamiya eine Arznei Flasche in die Luft. Danach schießt man mit der Armbrust auf die Flasche. Wird der Gegner von der Arznei getroffen, geht er K.O. Wie leicht man die Attacke in Combos einbauen kann, ist davon abhängig, wie oft man die Armbrust noch einsetzen kann.

---

## ***CHARAKTERE***

---

# KENSHIRO

<b>Attacken</b>	
<b>Spezial Attacken</b>	
Hokutoryugekiko	unten, zurück, zurück + LP
Tooki	unten, unten/vorne, vorne + LP
Hikose-eko	unten, unten/vorne, vorne + HP
Hokutohieken	vorne, unten, unten/vorne + LK
Tenhanokame	unten, unten/zurück zurück + HP
Hokutojomoshoha	vorne, unten, unten/vorne + P
Hokutojaraiko	unten, zurück, zurück + HK
Hokutoshichishikezan	in der Luft: Unten, unten/zurück zurück + LP
<b>Super Spezial Attacken</b>	
Musotense	unten, unten/zurück zurück, unten, unten/zurück zurück + LK
Hokutozankaiken ※	unten, unten/zurück zurück, unten, unten/zurück zurück + HP
Tenhakassatu	unten, unten/vorne, vorne, unten, unten/vorne, vorne + LP
<b>Todes Attacke</b>	
Hokutohyakuretsuken	unten, unten/vorne, vorne + HP + HK

※= verbraucht zwei Balken der Aura Leiste

## Grundstrategie

### Die 3 Schlüssel zum Sieg

- setze die Combos aus [entfernter HK → Hokutojaraiko] ein, um dem Gegner viel Energie abzuziehen!
- greife den Gegner im Aufstehen an, nachdem du ihn zu Boden gebracht hast und öffne seine Verteidigung, um viel Schaden auszuteilen!
- verwende den Hikose-eko, um dem Gegner viel Blockenergie abzuziehen!

Mit Kenshiro versucht man prinzipiell Combos, die aus [entfernter HK → Hokutojaraiko] gestartet werden anzubringen. Mit dem entfernten HK lässt sich der Gegner im Sprung oder im Luft-Dash sehr gut treffen und dank seiner hohen Priorität, lassen sich damit auch Attacke, die am Boden ausgeführt werden, gut zerschlagen. Hängt man danach Combo1 an, kann man dem Gegner, je nach Charakter, etwa die Hälfte seiner Lebensenergie abziehen.

Daher sollte die Attacke im Bodenkampf sehr aggressiv eingesetzt werden. Gegen Charaktere, die in gebückter Position sehr klein sind, wie Toki, Shin, Rei, Yuda und Maria, trifft die Attacke jedoch nicht wenn sich der Gegner hier in gebückter Position befindet. Gegen diese Charaktere sollte man daher stattdessen [entfernter LK → entfernter HK] einsetzen.

## Mit dem Hokutoshichishikihezan öffnet man die Verteidigung des Gegners

Hat man den Gegner zu Boden gebracht, kann man ihn im Aufstehen angreifen, um noch mehr Schaden auszuteilen. Hier sollte man den aufstehenden Gegner mit einem Luft-Dash anfliegen, um {LK → LP} anzusetzen. Danach setzt man zu einer 2er-Wahl, bei der man entweder den tiefen LK nach der Landung ansetzt oder die Attacken im Luft-Dash mit dem mittelhoch treffenden Hokutoshichishikihezan abbricht. Nach dem tiefen LK wird der entfernte HP angehängt und wenn dieser getroffen hat, Combo3 angehängt. Hat der Hokutoshichishikihezan getroffen, macht man in dem Moment, wo der zweite Teil der Attacke trifft, einen Boost und hängt dann [nahe HK → Hokutojaraiko] als Combo an. Ist man bei der Ecke, kann man auch ohne Einsatz des Boost {tiefer LP → entfernter HP} anhängen. Wird der Hokutoshichishikihezan geblockt, kann der Gegner hier einen Wurf als Gegenattacke ansetzen. Daher sollte man die Attacke gegen Charaktere, die sehr gefährliche Würfe haben, wie z.B. Toki, Shin und Mr. Heart, nicht zu häufig einsetzen. Hat {LK → LP} während des Luft-Dash getroffen, hängt man [{tiefer LP → tiefer LK} (→ Boost) → Banishing Strike] an und setzt den Combo dann genauso wie in Combo3 fort.



Mit {LK → LP} im Luft-Dash wird die 2er-Wahl initiiert. Wenn diese Attacken getroffen haben, hängt man am besten einen tiefen LP an, um in einen Combo überzugehen.



Als mittelhocher Attacke wird der Hokutoshichishikihezan angesetzt. Wird dieser geblockt, kann der Gegner zwar einen Wurf anbringen, trifft die Attacke jedoch, bringt sie einen hohen Ertrag.



Als tiefe Attacke wird der tiefe LK eingesetzt. Trifft dieser, wird Combo3 angehängt, um richtig viel Schaden auszuteilen.

## Combos aus dem Wurf

Kenshiro kann an seinen Wurf einen Combo anhängen, was den Ertrag des Wurfes sehr hoch werden lässt. Wird der Wurf bei der Ecke angebracht, startet man einen Combo aus dem tiefen LP. Wird der Wurf in der Mitte des Bildschirms angebracht, startet man einen Combo aus [Boost → naher HK]. Der Wurf sollte am besten in Kombination mit einer schlagenden Attacke, mit der man verhindern kann, dass der Gegner dazwischen schlägt, als 2er-Wahl angesetzt werden. So eine 2er-Wahl kann nicht nur bei einem aufstehenden Gegner angesetzt werden, sondern auch mit Hilfe eines Boost nachdem der Hokutojaraiko geblockt wurde.



Hat man den Gegner in der Mitte des Bildschirms geworfen, gibt man kurz vor dem Ende der Erholungszeit von Kenshiro [Boost → HK] ein, in dem man dabei schnell über beide Knöpfe rutscht. So wird die Erholungszeit abgebrochen und der nahe HK trifft als Combo. Danach hängt man einen verzögerten Hokutojaraiko an, um in einen Combo überzugehen.

## Wie man den Hikose-eko einsetzt

Hat man den Gegner mit dem Hikose-eko getroffen, kann man ihm auch mit normalen Attacken Blockenergie abziehen und auch beim Anbringen eines normalen Treffers einen Stern abziehen. Somit kann man durch diese Attacke nicht nur mehr Energie abziehen, sondern auch Sterne. Grundsätzlich wird der Hikose-eko in Combos eingesetzt. Er wird in Combo1 eingesetzt, aber kann auch nach einem Wurf bei der Ecke angebracht werden, indem man nach dem Wurf [tiefer LP → naher HK → Hikose-eko → Tenhakassatu] als Combo ansetzt. Nachdem der Gegner vom Hikose-eko getroffen wurde, kann man viel Schaden austeilen. Hier sollte man den Gegner viele Attacken blocken lassen und dabei vielleicht auch den Boost einsetzen.



Nachdem der Hikose-eko getroffen hat, kann man dem Gegner viel Blockenergie abziehen. Alleine durch das Ansetzen von Attacken verliert er so schnell Energie.

## Im Kampf gegen Kenshiro

Kenshiros entfernter HK ist ein gutes Mittel gegen Gegner, die sich in der Luft befinden. Daher sollte man nicht unüberlegt mit Sprüngen fliehen und nicht zu viele Luft-Dash in Fallen und ähnliche Angriffe einbauen. Da der entfernte HK jedoch sehr hoch trifft, kann man ihn mit Attacken, bei denen man sich in sehr tiefer Position befindet, wie z.B. den tiefen LK oder den tiefen HK, gut zerschlagen. Gegen [entfernter HK → Hokutojaraiko] sollte man den Hokutojaraiko mit dem Agility Defense abwehren, um danach schnelle Attacken, wie den tiefen LK, als Gegegnattacke ansetzen zu können. Da Ken diese Kombination sehr häufig einsetzt, sollte man dies einmal versuchen.



Kenshiro Spieler lassen meistens [entfernter HK → Hokutojaraiko] in einem Satz heraus. Dies sollte man ausnützen um eine Gegenattacke anzubringen.

### Combos

1	entfernter HK → (Cancel) Hokutojaraiko → (Jump Cancel) Luft-Dash HP → Hikose-eko → Tenhakassatu
2	(Bei der Ecke:) Wurf → {tiefer LP → naher HK} → (Cancel) Hokutojaraiko → (Jump Cancel) Luft-Dash HP → {naher HK → entfernter HK} → (Cancel) Tenhakassatu
3	{tiefer LK x 2 → entfernter HP} → (Boost) Banishing Strike (→ automatischer Boost) → {tiefer HP → naher HK → entfernter HK} → (Cancel) {Hokutojaraiko → (Jump Cancel) Luft-Dash HK} x 2 → Tenhakassatu

Bei Combo1 muss der Boost etwas höher ausgeführt werden, wenn man gegen Raoh oder Jagi spielt. Gegen Toki setzt man folgendes an [Hokutojaraiko → Luft-Dash HK → tiefer HP → Hokutojaraiko → Luft-Dash HP → {naher HK → entfernter HK} → Tenhakassatu]. Bei Combo3 ändert man den Teil ab dem Banishing Strike in [naher HK → {Hokutojaraiko → Luft-Dash HP} x 4 → Tenhakassatu] wenn man Gegen Toki spielt. Spielt man gegen Mamiya, ändert man den Teil nach dem entfernten HK in [{Hokutojaraiko → Luft-Dash LK} x 3 → Tenhakassatu].

# RAOH

<b>Attacken</b>	
<b>Spezial Attacken</b>	
Hokutodonryukoho	unten, unten/zurück, zurück + LP
Hokutotenshoraigeki	vorne, unten, unten/vorne + LP
Hokutogoshoha	unten, unten/vorne, vorne + HP (auch in der Luft möglich)
Sai	unten, unten/zurück, zurück + HK (auch in der Luft möglich)
Hokutoraretsuken	vorne, unten, unten/vorne + HO
Musoinsatsu ※	während er Erholungszeit mancher Attacken am Boden: zurück, unten/zurück, unten, unten/vorne, vorne + HK
<b>Super Spezial Attacke</b>	
Musotense	unten, unten/zurück, zurück, unten, unten/zurück, zurück + LK
Hikoshinketsushu	unten, unten/zurück, zurück, unten, unten/zurück, zurück + LP
Tenshohonretsu	unten, unten/zurück, zurück, unten, unten/zurück, zurück + HO
<b>Todes Attacke</b>	
Hokutomettenha	unten, unten/vorne, vorne + HP + HK

※ = verbraucht einen Balken der Aura Leiste

## Grundstrategie

### Die 3 Schlüssel zum Sieg

- lass den Gegner den Hokutoraretsuken blocken um die Aura Leiste aufzuladen!
- verwende den Guard Cancel, den verstärkten Hokutotenshoraigeki und den Musotense in der Verteidigung!
- verwende die unblockbaren Attacken und den mittelhohen [vorne + LK], um Combos anzusetzen und zieh dem Gegner so viel Energie ab!

Da sich Raoh etwas träge bewegt, wird er oft vom Gegner angegriffen. Daher sollte man schauen, dass man die nötigen Verteidigungsmittel bereit hat. Hierbei ist der Hokutoraretsuken besonders nützlich. Wird die Attacke vom Gegner geblockt, lädt sich Raohs Aura Leiste auf. Daher sollte die Attacke oft verwendet werden. Des Weiteren sollte man den Guard Cancel und den Musotense bereithalten. Bei großer Distanz zum Gegner verwendet man den Hokutodonryukoho, um Tooki aufzuladen und setzt die

verstärkte Version des Hokutotenshoraigeki ein, wenn der Gegner versucht sich zu nähern. Hat man es geschafft sich gegen die gegnerischen Attacken zu wehren, greift man den Gegner mit einer unblockbaren Attacke und dem mittelhohen [vorne + LK] an.

## Bekommt man einmal die Chance einen Combo anzubringen, muss man diese auch ausnützen!

Um viel Schaden auszuteilen, muss Raoh an die Attacken, welche er auf mittlerer Distanz einsetzt, Combos anhängen. Der tiefe LK hat im Vergleich zu anderen leichten Attacken eine große Reichweite und der entfernte HK hat eine hohe Priorität und ist somit auch sehr praktisch. An den tiefen LK wird grundsätzlich immer gleich ein tiefer HK oder (stehender) HK angehängt. Treffen diese, geht man in einen Combo über. Nach dem entfernten HK setzt man einen Boost ein, um einen Grave Shoot anzusetzen. Nach dem tiefen HK sollte grundsätzlich der Musoinsatsu als Combo angehängt werden. Hat man viel Boost Energie, verwendet man also den entfernten HK, hat man dagegen viel Aura Energie, verwendet man den tiefen HK. Bei beiden Attacken ist Raoh im Nachteil, wenn der Gegner hier geblockt hat. Daher sollte man sie mit dem Hokutoraretsuken oder dem Musoinsatsu abbrechen. Durch ersteres füllt sich die Aura Leiste, mit letzterem lässt sich der Handlungsfreiraum des Gegners einschränken. Beim Ausführen des Musoinsatsu sollte man grundsätzlich davon ausgehen, dass man den Gegner hier normal trifft und auch gleich den Sprung nach vorne eingeben. Wenn man hier rechtzeitig losspringt, springt man hier etwas weiter als normalerweise und kann auf jeden Fall eine weitere Attacke als Combo anhängen. Hierbei sollte man den gesprungenen LK einsetzen. Wird dieser nämlich geblockt, kann man den Gegner mit dem LK im Fallen angreifen.



Auf mittlerer Distanz ist der entfernte HK besonders gut. Da man ihn auch als Combo an den tiefen LK anhängen kann, sollte man beim Einsatz des tiefen LK auch immer gleich den HK eingeben.



Hat der entfernte HK getroffen, sollte man den Boost einsetzen und den Grave Shoot anhängen.



Nach dem Musoinsatsu sollte immer gleich der Sprung eingegeben werden. Wird die Attacke geblockt, greift man den Gegner mit dem gesprungenen LK an.

## Was man in der Verteidigung macht

Als Mittel in der Verteidigung eignen sich vor allem ein rechtzeitig eingesetzter Guard Cancel und ein verstärkter Hokutoraretsuken, der eingesetzt wird, um in gegnerische Angriffe dazwischen zu schlagen. Da beim Guard Cancel beide Figuren auf Distanz gehen, kann man danach den Hokutodonryukoho einsetzen. Trifft der Hokutoraretsuken als Counter Hit, kann man nach dem ersten Teil der Attacke zu einem Aerial Jump ansetzen, um weitere attacks als Combo anzubringen. Daher sollte hier jedes Mal auch der Sprung nach vorne

eingegeben werden. Beim Musotense kann man mit der Eingabe [vorne] hohe/mittelhohe Attacken und mit der Eingabe [unten] tiefe Attacke abfangen und hinter den Gegner gelangen. Bis zu 7 Attacken kann man hier abfangen bis der Musotense seine Wirkung verliert. Mit der Eingabe [vorne oder unten → blocken], kommt es auch beim Misslingen des Parierens oft zu einem Agility Defence.



Der Musotense ist auf mittlerer bis weiter Distanz besonders leicht einsetzbar, weil der Gegner auf dieser Distanz nur bestimmte Attacken einsetzen wird. Außerdem kann er auch gegen Sprungattacken gut eingesetzt werden.

### Nachdem man die Verteidigung des Gegners geöffnet hat, geht man in Combos über

Im Nahkampf wird hauptsächlich der tiefe LK eingesetzt, um in Combos überzugehen. Des Weiteren sollten hier auch der mittelhohe [vorne + LK], der Banishing Strike und unblockbare Attacken nach dem Hokutodonryukoho eingesetzt werden. In dem Moment, wo der [vorne + LK] trifft, sollte man [Boost → tiefer LK] eingeben. Wird die Attacke nämlich geblockt, kommt es oft vor, dass der tiefe LK danach trifft. Nachdem man hier einige tiefe LK aneinander gehängt hat, die vom Gegner geblockt wurden, kann man [entfernter HP → Banishing Strike] ansetzen, um zu verhindern, dass der Gegner nach den tiefen LK dazwischen schlägt. Sobald der Gegner damit rechnet, kann man ihn auch mit einem Luft-Dash angreifen. Als unblockbare Attacke eignet sich der entfernte HP am aller besten.



Nach dem verstärkten entfernten HP verwendet man einen Boost, um Wand-Combos anbringen zu können.

### Im Kampf gegen Raoh

Kommt man in die Distanz, wo Raohs entfernter HK trifft, wird einem die große Reichweite der Attacke schnell auf die Nerven gehen. Auch Attacken aus einem Luft-Dash werden von Raohs Attacke oft zerschlagen. Daher setzt man hier entweder Projektile ein, die man als Schild nützt, um sich Raoh nähern zu können oder setzt von außerhalb der Reichweite des entfernten HK Attacken aus einem Luft-Dash an. Da Raoh groß ist und wenige Attacken mit unverwundbarer Phase hat, kann man ihn aus der richtigen Distanz eigentlich leicht attackieren. Setzt Raoh den Hokutoraretsuken auf mittlerer bis weiter Distanz ein, kommt es oft vor, dass der letzte Treffer der Attacke ins Leere läuft und man eine Gegenattacke anbringen kann. Da man hier einen Counter Hit verursachen kann, sollte man hier eine Spezial



Der Hokutoraretsuken hat eine kurze Erholungsphase. Wenn jedoch der Kinnhaken ins Leere geht, kann man eine Gegenattacke anbringen.

Attacke verwenden, um Raoh gleich einen Stern abziehen.

<b>Combos</b>	
1	{tiefer LK → entfernter HK} → (Boost) (entfernter HK →) Grave Shoot → Aerial Jump HP x 4 → (Cancel) ※Sai in der Luft → {tiefer LP → tiefer LK → naher HP → tiefer HP} → Grave Shoot → Aerial Jump LP → (Cancel) Sai in der Luft → {tiefer LP → tiefer LK → naher HP} → Banishing Strike (→ automatischer Boost) → Sai
2	{tiefer LK → tiefer HK} → Musoinsatsu → (Jump Cancel) LK → (Cancel) Combo1 ab ※
3	Heavy Strike → (Boost) Banishing Strike (→ automatischer Boost) → {naher HP → tiefer HP} → (Jump Cancel) Luft-Dash LK → (Cancel) Combo1 ab ※

Raohs Combos funktionieren grundsätzlich alle mit dem Sai in der Luft, an den weitere Attacken als Combo angehängt werden. Der Abschnitt [Sai in der Luft → tiefer LP] ist zwar recht schwierig, aber danach zieht man dem Gegner mit [Graveshoot → Sai in der Luft], dem Banishing Strike und dem Sai einige Sterne ab. Den Abschnitt ab dem ※ aus Combo1 kann in jedem Combo eingesetzt werden. Hat man davor jedoch den Grave Shoot in einem Luft-Combo angebracht, hängt man hier den Grave Shoot nicht noch ein zweites Mal an, sondern einen Banishing Strike. Außerdem kann man hier auch [Wurf → Boost], den Musoinsatsu oder [verstärkter Hokutotenshoraigeki → Aerial Jump] anhängen.

# TOKI

<b>Attacken</b>	
<b>Spezial Attacken</b>	
Tokekoho	vorne, unten/vorne, unten, unten/zurück, zurück + HK
Tenshohyakuretsuken	in der Luft: unten, unten/vorne, vorne + HP
Hokotoshorinkyaku	In der Luft: unten, unten/vorne, vorne + HK
Hokutomusoryubu (nach vorne)	vorne, unten, unten/vorne + Attacke
Hokutomusoryubu (zurück)	zurück, unten, unten/zurück + Attacke
Hokutomusoryubu (vertikal)	unten, unten/vorne, vorne + LP (in der Luft möglich)
Hokutoryukojin	unten, unten/zurück, zurück + HP
Hokutoharyusho	unten, unten/zurück, zurück + HP
Hokotosuibugeki	unten, unten/zurück, zurück + LK
<b>Super Spezial Attacken</b>	
Hokutojodanjinken	unten, unten/vorne, vorne, unten, unten/vorne, vorne + HP
Hakutosaihaken	Unten, unten/zurück, zurück, unten, unten/zurück, zurück + HP
Hikosekkakko	unten, unten/zurück, zurück, unten, unten/zurück, zurück + LK ODER: unten, unten/vorne, vorne, unten, unten/vorne, vorne + LK
<b>Todes Attacke</b>	
Hokutojohaganken	unten, unten/vorne, vorne + HP + HK

## Grundstrategie

### Die 3 Schlüssel zum Sieg

- setze den tiefen HK auf mittlerer Distanz ein, um damit gleich die Führung im Kampf zu übernehmen!
- bring den Gegner mit [tiefer LP x 1-2 → tiefer HK] → LK-Hokutomusoryubu (nach vorne)] zum Blocken!
- öffne die gegnerische Verteidigung mit einem Wurf und einem Angriff von hinten!

Mit Toki versucht man hauptsächlich Fallen mit dem LK-Hokutomusoryubu (nach vorne) anzusetzen. Hierbei setzt man den tiefen HK an und unterbricht diesen mit dem LK-Hokutomusoryubu. Der tiefe HK kommt schnell heraus, hat eine große Reichweite und kann auch gegen gegnerische Sprünge eingesetzt werden. Daher sollte man sich zuerst einmal auf mittlerer Distanz aufhalten und diese Attacke einsetzen. Wurde [tiefer HK →

LK-Hokutomusoryubu] geblockt, ist Toki zwar im Nachteil, kann jedoch das Ende des Hokutomusoryubu mit einer anderen Attacke abbrechen. Wenn man hier den tiefen LP einsetzt, kann der Gegner hier nur mit einer Attacke mit unverwundbarer Phase dazwischen schlagen. Setzt man hier auch manchmal den Wurf ein, lässt sich auch die Verteidigung des Gegners öffnen.

## Tokis Standard-Falle

Als Falle, mit der man einen Gegner zum Blocken bringt, wird grundsätzlich folgendes wiederholt ausgeführt: [tiefer LP x 1-2 → tiefer HK} → LK-Hokutomusoryubu (nach vorne)]. Wenn der Gegner hier anfängt sehr defensiv zu werden, setzt man nach dem LK-Hokutomusoryubu oder nach dem tiefen LP einen Wurf an. Ist man nicht zu weit entfernt, gelangt man mit dem LK-Hokutomusoryubu hinter den Gegner. Führt man den tiefen LP sehr schnell aus, verändert sich die Richtung, in welche der Gegner hier blocken muss nicht, wird die Attacke jedoch etwas verzögert ausgeführt, muss der Gegner hier in die verkehrte Richtung drücken, um zu blocken. Die Falle [tiefer LP x 1-2 → LK-Hokutomusoryubu (nach vorne) → (verzögerter) tiefer LP] ist auch sehr wirksam.



Leute, bei denen hier versehentlich der Hikosekkakko heraus kommt, sollten dabei den Hebel immer in neutrale Position zurück bewegen.

## Wie man seine Strategien noch ausbauen kann

Der Hokutomusoryubu (vertikal) in der Luft ist nach unten hin unverwundbar und braucht nach der Landung auch keine Erholungszeit. Daher kann die Attacke eingesetzt werden, wenn man sich während eines hohen Sprunges oder eines Luft-Dash direkt über dem Gegner befindet, um schnell auf dem Boden zu landen. Gleichzeitig mit dem Landen setzt man zu einem Wurf oder dem tiefen LP an. Außerdem kann man den Hokutomusoryubu (vertikal) auch einsetzen, um auf mittlerer Distanz zu landen und dann einen tiefen HK anzusetzen oder um sicher zu landen, nachdem man sich in der Luft abgefangen hat. Eine weitere empfehlenswerte Falle ist: [tiefer HK → LP-Hokutomusoryubu (zurück) (→ Boost) → gesprungener HP]. Da man hier den Sprung nicht gut kommen sieht, kann man den Gegner oft mit dieser mittelhoch treffenden Attacke überraschen. Am Schluss noch etwas zu Tokis Konter-Attacken. Keine seiner Konter-Attacken dürfen sehr häufig eingesetzt werden. Setzt man sie aber in bestimmten Situationen ein, werden sie zu einer sehr gefährlichen Waffe. Sowohl beim Hokutoharyusho, als auch beim Hokutosuibugeki ist die Konter-Funktion ab



Bricht man den LP-Hokutomusoryubu mit dem Boost ab und setzt den HP an, hat man eine schwer erkennbare mittelhohe Attacke.



Mit dem Hokutoharyusho können Sprungattacken und jede nicht tief treffende Attacke gekontert werden. Gegen tiefe Attacken wird der Hokutosuibugeki eingesetzt.

dem Moment, wo die Attacke eingegeben wurde, aktiv. Wurde der Konter erfolgreich ausgeführt, kann man diesen mit einem Hokutomusoryubu abbrechen, um weitere Attacken als Combo anzuhängen. In der Praxis werden die Konter-Attacken beim Aufstehen etc. verwendet. Mit dem Hokutoryukojin können Projektile ab dem Moment, wo die Attacke ausgeführt wird, reflektiert werden. Wurde ein Projektil erfolgreich reflektiert, kann sich Toki danach auch sofort wieder bewegen.



Hat man ein gegnerisches Projektil reflektiert, leuchtet Tokis Körper blau auf. Danach kann Toki sofort wieder agieren.

### Wie man die Todes Attacke anbringt

Toki kann die Todes Attacke relativ leicht anbringen. Wenn man sie nach einem Wurf oder einer der Konter-Attacke anhängt, trifft diese als Combo. Mit Combo1 kann er einen Stern abziehen und danach gleich die Todes Attacke anbringen. Bei Combo3 kann er sogar drei Sterne abziehen und die Attacke ansetzen. Auch nach dem Wurf lässt sich die zweite Hälfte von Combo3 anhängen. Somit kann man ihm zwei Sterne abziehen und dann die Todes Attacke anhängen. Combos sollte man am besten immer mit dem Hikosekkakko (auf den Gegner) beenden, um damit noch zwei weitere Sterne abziehen zu können.



Combo1 sollte auf jeden Fall beherrscht werden. Nach dem vierten Teil des Tenshohyakuretsuken gibt man sofort den Hokutomusoryubu (vertikal) in der Luft ein...



...und führt direkt nach der Landung die Todes Attacke aus. Sie trifft den Gegner hier zwar während er abprallt, aber tötet ihn auf jeden Fall.

## Im Kampf gegen Toki

Im Kampf gegen Toki ist es wichtig, die Falle [tiefer HK → LK-Hokutomusoryubu] aufhalten zu können. Hat man eine Attacke mit unverwundbarer Phase, kann man Toki damit treffen, wenn man sie nach seinem tiefen HK ansetzt. Auch wenn die Attacke normal eingegeben wird, sollte sie Toki auch treffen, wenn er dabei hinter einem auftaucht. Man kann auch den Agility Defense einsetzen, um danach mit einer schnellen Attacke dazwischen zu schlagen. Dies ist aber nicht einfach. Mit Charakteren, die keine Attacken mit unverwundbarer Phase haben, setzt man den Backstep ein, um auszuweichen oder wartet bis Toki versucht die Verteidigung zu öffnen. Des Weiteren kann man sich auch mit einem Guard Cancel ohne Probleme befreien.



Toki kann hier auch eine Konter-Attacke einsetzen um eine Attacke zu unterbrechen. Eine Super Spezial Attacke kann er damit jedoch nicht kontern.

### Combos

1	{tiefer LP → tiefer HK} → (Cancel) LK-Hokutomusoryubu (nach vorne) → tiefer HP → Grave Shoot → Aerial Jump {LP → LK → HP → HK} → (Cancel) Tenshohyakuretsuken (bis 4. Teil) → (Cancel) Hokutomusoryubu (vertikal) in der Luft → Hokutojodanjinken oder Hikosekkakko (auf den Gegner) oder Hokutojohaganken
2	(Bei der Ecke:) Wurf → (Cancel) LK-Hokutomusoryubu → {tiefer LP → naher HK → vorne + HK} → (Cancel) LK-Hokutomusoryubu (nach vorne) → {naher HK → entfernter HK → vorne + HK} → (Cancel) LK-Hokutomusoryubu (nach vorne) → {tiefer HP → tiefer HK} x 3 → (Cancel) Hokutojodanjinken oder Hokutojohaganken
3	{tiefer LP x 2 → tiefer HP} → (Boost) Banishing Strike (→ automatischer Boost) → {LP → naher HK} → (Cancel) Hikosekkakko (auf den Gegner) → Hokutojodanjinken oder Hokutojohaganken

Bei Combo1 lässt man den Gegner etwas näher kommen, bevor man den tiefen HP ansetzt. Den LP nach dem Aerial Jump sollte man so früh wie möglich ansetzen. Gegen Toki und Thouter setzt man nach dem Aerial Jump im Aufsteigen [LK → {HP → HK}] an und beendet den Combo mit dem Hikosekkakko. Bei Combo3 wird der Banishing Strike so früh wie möglich angesetzt. Hierbei sollte man am besten [HP + HK + Boost] gleichzeitig drücken.

# JAGI

<b>Attacken</b>	
<b>Spezial Attacken</b>	
Yokudekitaototo!!	vorne, unten/vorne, unten, unten/zurück, zurück, vorne + HK
Ya..yametekure!! Ta..tanomu!!	unten, unten/zurück, zurück + LP (aufladbar)
Shotgun (gerade)	unten, unten/vorne, vorne + LP
Shotgun (schräg hinauf)	vorne, unten, unten/vorne + LP
Hokutosenjusatsu	in der Luft: unten, unten/vorne, vorne + LP
Nantojarogeki	unten, unten/zurück, zurück + HP (aufladbar)
Drum Kan	unten, unten/zurück, zurück + LK
Gasoline	unten, unten/zurück, zurück + HK
Mach	unten, unten/vorne, vorne + LK
Bakame! Batebaiindananiwotsukaoka	wenn die Shotgun in der Nähe ist: im Liegen: HP
<b>Super Spezial Attacken</b>	
Imaakumagahohoemujidainanda	in der Nähe von Shin: vorne, zurück, unten/zurück, unten, unten/vorne, vorne + HP
Orenonamaewoittemiro※	beim Gegner: vorne, unten/vorne, unten, unten/zurück, zurück, vorne, unten/vorne, unten, unten/zurück, zurück + HP, unten, unten/vorne, vorne + LP
Madamadayomigaamaiwa	unten, unten/vorne, vorne, unten, unten/vorne, vorne + LP
Hokutorangeki	unten, unten/vorne, vorne, unten, unten/vorne, vorne + HP, LP oder LK oder HP
<b>Todes Attacke</b>	
Huhu..konotokiwomatteitanoda	unten, unten/vorne, vorne + HP + HK

## Grundstrategie

### Die 3 Schlüssel zum Sieg

- verteile ständig Gasoline, um den Gegner daran zu hindern sich am Boden zu nähern!
- setze auf mittlerer Distanz oft den Grave Shoot ein!
- Versuche in jeder Situation, sei es im Kampf auf Distanz, in Combos oder beim Zerschlagen gegnerischer Angriffe, dem Gegner Sterne abzuziehen!

Mit Jagi setzt man den Gasoline etc. ein, um den Gegner aus seinem Rhythmus zu bringen, zieht ihm nach und nach Sterne ab und versucht die Todes Attacke anzubringen. Steht ein Gegner auf dem Gasoline, wird er langsamer. So kann er nicht in Jagis Nähe gelangen und auch seine Combos nicht so leicht anbringen. Da Jagi langsam ist und seine Attacken nicht sehr stark sind, sollte man sich mit ihm darauf konzentrieren, dem Gegner seine Sterne abzuziehen. Hat man ihn in der ersten Runde besiegt, sollte der Gegner

im Idealfall am Anfang der zweiten oder dritten Runde nur mehr 2-3 Sterne übrig haben. Danach sollte man versuchen die Todes Attacke anzubringen, um damit den Kampf zu gewinnen.

## Wie man sich im Kampf auf Distanz verhält

Zuerst verhindert man mit dem Verschütten von Gasoline, dass der Gegner in die Nähe kommt und steht hinter dem Gasoline, um den Gegner mit dem Shotgun auf Distanz zu halten. Man sollte sich dem Gegner auch wenn möglich nicht nähern, sondern hinter dem Gasoline bleiben, weiter Gasoline verteilen und dabei das Verhalten des Gegners beobachten. So kann Jagi die Distanz, bei der er gut kämpfen kann, auch gut halten. Wenn man denkt, dass der Gegner versucht sich zu nähern, setzt man den Grave Shoot und den tiefen HK präventiv an. Der Grave Shoot hat eine große Reichweite und trifft mittelhoch. Gegen einen Gegner, der sich aus der Luft nähern möchte, setzt man den Shotgun (schräg hinauf) an oder setzt den gesprungenen LP als Gegenlufttacke ein. Möchte man von sich aus den Gegner angreifen, nähert man sich nicht aus der Luft, sondern am Boden. Im Angriff eignen sich der tiefe HP und der Grave Shoot besonders gut. Der tiefe HP hat nicht nur hohe Priorität, sondern bringt den Gegner auch zum Taumeln, wenn er als Counter Hit trifft. Danach kann man ihn mit dem Banishing Strike als Combo treffen. (Gegen Mr. Hear ist das jedoch nicht möglich.) Daher sollte hier grundsätzlich der Banishing Strike nach Trefferüberprüfung angehängt werden. Der Grave Shoot hat eine große Reichweite, ist lange aktiv und trifft auch einen Gegner in der Luft. Da Jagi beim Ausführen der Attacke in einer sehr tiefen Position ist, kann er damit gegnerischen Attacken ausweichen und den Gegner danach treffen.



Im Kampf auf Distanz sollte man ständig Gasoline verteilen. Wenn man immer in der Nähe des Gasoline bleibt, kann der Gegner, selbst wenn er einen Combo erfolgreich anbringt, diesen wegen des Gasoline nur schwer zu Ende bringen. So kann man das Spiel des Gegners stören, um das Spiel selber zu gestalten.



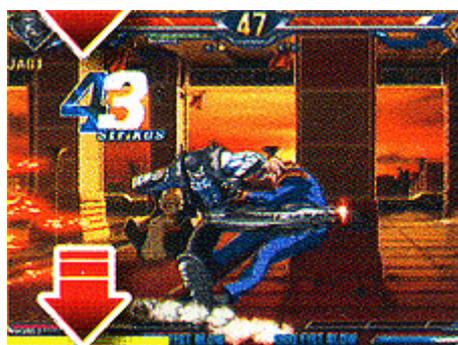
Beim Grave Shoot nimmt Jagi eine sehr tiefe Position ein. Wird die Attacke im richtigen Augenblick ausgeführt, kann man sich damit sogar gegen Kenshiros Hokutojaraiko durchsetzen.

## Wie man dem Gegner seine Sterne abzieht

Wenn man Jagi spielt, ist es sehr wichtig zu wissen, wie man dem Gegner seine Sterne abzieht. Da es sehr viele Mittel gibt, um dem Gegner Sterne abzuziehen, sollte man diese so aggressiv wie möglich einsetzen, um danach die Todes Attacke anbringen zu können. Nicht nur der vorher erwähnten [tiefer HP (trifft als Counter Hit) → Banishing Strike] und Grave Shoot Sterne sind gute Mittel, um dem Gegner Sterne abzuziehen, sondern auch der gesprungenen LP oder der Hokutorangeki. Der gesprungene LP wird, wie vorhin erwähnt, als Gegenluftattacke eingesetzt. Hierbei setzt man 2-3 Treffer an und schaut, ob diese den Gegner treffen. Wurden sie geblockt, setzt man sie so lange weiter an, bis man gelandet ist. Haben sie dagegen getroffen, hängt man einen gesprungenen HP an, um den Gegner auf den Boden zu bringen. Danach hängt man gleich den Banishing Strike als Combo an. Hierbei macht es auch nichts aus, wenn der Banishing Strike den Gegner verfehlt, daher sollte man den Banishing Strike hier jedes Mal ansetzen. Der Hokutorangeki kommt schnell heraus und hat eine unverwundbare Phase. Daher kann man ihn im Aufstehen einsetzen oder um in gegnerische Angriffe dazwischen zu schlagen. Trifft er normal, verliert der Gegner einen Stern, trifft er als Counter Hit, verliert er sogar zwei Sterne. Wird die Attacke geblockt, sollte am Ende der Animation der HP als Folgeattacke angesetzt werden. Dies ist zwar nicht einfach, aber so kann der Gegner nur schwer eine Gegenattacke anbringen. In Hinblick auf den Ertrag ist der Hokutorangeki eine gute Attacke, um dem Gegner Sterne abzuziehen.



Wenn der Gegner nur mehr einen Stern übrig hat, kann man die Todes Attacke anbringen. Hierfür setzt man [tiefer LK x 2 → tiefer LP → HP + HK + Boost] an...



...und kann so den Banishing Strike anbringen. Danach drückt man nach [vorne] um den Gegner zu verfolgen...



...und setzt die Todes Attacke direkt an. So trifft die Todes Attacke den Gegner am Boden und tötet ihn.

## Im Kampf gegen Jagi

Im Kampf auf Distanz stellen der Grave Shoot und der tiefe HP eine Bedrohung dar. Da Jagi jedoch über keine guten Gegenluftattacken verfügt, sollte man ihn aus einem tief angesetzten Luft-Dash angreifen. Diesen kann er auch mit dem Shotgun (schräg hinauf) nicht gut aufhalten. In Momenten, in denen Jagi kein Gasoline platziert hat, kann er sich nur schlecht verteidigen. Daher sollte man ihn hier aggressiv angreifen. Des Weiteren sollte man sich vor dem Hokutorangeki, den Jagi verwendet, um in gegnerische Angriffe dazwischen zu schlagen, in acht nehmen. Da er mit diese Attacke leicht in [starke Attacke → Spezial Attacke]-Kombinationen dazwischen schlagen kann, sollte man im Angriff eher leichte Attacken bzw. Attacken, die sich mit einem Jump Cancel unterbrechen lassen, einsetzen, um das Risiko zu minimieren.



Wenn man Jagi im Aufstehen angreift, ist ein verzögert angesetzter vertikaler Sprung sehr wirksam, um dem Hokutorangeki auszuweichen.

### Combos

1	Grave Shoot → Aerial Jump {HP → LP → HP → HK} → (Cancel) Hokutosenjutsu → (trifft Gegner im Fallen) HK
2	(in der Ecke:) Wurf → {tiefer LP → naher HP} → Banishing Strike
3	{tiefer LK x 2 → tiefer HP} → (Boost) Banishing Strike (→ automatischer Boost) → {naher HK → entfernter HK} → (Jump Cancel) Luft-Dash HK → entfernter LP → {gesprungener LK (im Aufsteigen) → LK (im Fallen)} x 3 → Yokudekitaototo!! oder Hokutorangeki

Bei Combo1 sollte der Aerial Jump nach dem Grave Shoot etwas verzögert angesetzt werden. Gegen Thouter sollte man den Teil der Combination-Attacke in [HP → HK] ändern. Wenn man bei Combo2 nach dem Wurf einen Boost verwendet, kann man den Combo auch in der Mitte des Bildschirms verwenden. Combo3 wird gegen Kenshiro, Raoh, Toki, Shin und Juda eingesetzt. Gegen die anderen fünf Charaktere setzt man nach dem entfernten HK folgendes an: [{gesprungener LK (ein wenig verzögert; im Aufsteigen) → LK (im Fallen)} → {gesprungener LK (im Aufsteigen) → LK (im Fallen)} x 3 → Yokudekitaototo!! oder Hokutorangeki]. Hängt man an den entfernten LP den Yokudekitaototo!! an, um den Combo zu beenden, wird der Combo einfacher und trifft jeden Charakter im Spiel.

# SHIN

<b>Attacken</b>	
<b>Spezial Attacken</b>	
Nantosenkyakuso	unten, unten/zurück, zurück + LK
Nantogokutoken	vorne, unten, unten/vorne + K (auch in der Luft möglich)
Nantoryuhayadan	unten, unten/vorne, vorne + LP (oft drücken)
Nantohakuhazan	unten, unten/zurück, zurück + HP
Nantosenjuzan	unten, unten/vorne, vorne + HP, unten, unten/vorne, vorne + HP
Nantohakuentensho (vorne)	unten, unten/vorne, vorne + HK
Nantohakuentensho (zurück)	unten, unten/zurück, zurück + HK
Nantogakushiso	beim Gegner: vorne, unten/vorne, unten, unten/zurück, zurück + LP
<b>Super Spezial Attacken</b>	
Omaenokobushideha,shinan!	Wenn Shins Todesstern leuchtet: zurück, unten/zurück, unten, unten/vorne, vorne, unten/vorne, unten, unten/zurück, zurück + LP
Nantoraishinsho	unten, unten/vorne, vorne, unten, unten/vorne, vorne + HP
Nantosenshuryugeki	unten, unten/zurück, zurück, unten, unten/zurück, zurück + HP (aufladbar)
<b>Todes Attacke</b>	
Nantoshoshutokyaku	Unten, unten/vorne, vorne + HP + HK

## Grundstrategie

### Die 3 Schlüssel zum Sieg

- bring den Gegner mit der Falle [Combination-Attacke → Nantohakuentensho (vorne) → gesprungener HK] zum Blocken und verursache einen Guard Crush!
- versuche ihm Sterne abzuziehen, wenn du die Möglichkeit dazu hast!
- setze den Boost und alle Spezial Attacken ein, um immer im Angriff zu bleiben!

Mit Shin versucht man den Gegner zuerst einmal durch Wiederholen der Falle [Combination-Attacke → Nantohakuentensho (vorne) → gesprungener HK (→ Landung) → Combination Attacke] zum Blocken zu bringen. Der gesprungene HK schlägt mit hoher Priorität nach unten und selbst wenn er hoch geblockt wird, kann man nach der Landung tiefe leichte Attacken ansetzen, ohne dass der Gegner hier dazwischen schlagen kann. (Nur mit Attacken mit unverwundbarer Phase kann er hier dazwischen

schlagen.) Daher greift man den Gegner mit dieser Falle aggressiv an und verursacht einen Guard Crush. Eine von Shins Besonderheiten ist, dass er sehr viele Spezial Attacken hat, mit denen er dem Gegner Sterne abziehen kann. Der Nantohakuhazan und der Nantosenjuzan~Folgeattacke können in Fallen und Combos eingebaut werden. Mit dem Eingabe-Wurf Nantogakushiso kann man die Verteidigung des Gegners öffnen. Grundsätzlich hat man mit Shin das Ziel dem Gegner seine Sterne abzuziehen.

## Wie man sein Angriffsarsenal vergrößern kann

Grundsätzlich setzt man die Falle [tiefer LK x 2 → tiefer HK → Nantohakuentensho (vorne) → gesprungener HK → tiefer LK...] ein, um den Gegner zum Blocken zu bringen. Wenn der Gegner jedoch mit diesem Angriffsmuster rechnet, kann er hier vor dem tiefen HK dazwischen schlagen. Daher ist es wichtig hier bei der Spezial Attacke zu variieren. Statt dem Nantohakuentensho (vorne) können hier auch der Nantosenkyakuso und der Nantosenjuzan eingebaut werden. Wird ersterer geblockt, kann der Gegner danach keine Gegenattacke anbringen. Wird hier der Boost eingesetzt, kann man, selbst wenn die Attacke geblockt wird, weiter im Angriff bleiben. Dies sollte man hier auch tun, solange man den Boost einsetzen kann. Mit dem Nantosenjuzan kann man verhindern, dass der Gegner hier weg springt oder mit einer Attacke dazwischen schlägt. Da die Attacke eine hohe Priorität hat, wird sie auch nicht von Attacken mit unverwundbarer Phase zerschlagen. Setzt man ihre Folgeattacke etwas verzögert an, kann man den Gegner im Überqueren treffen. Da sie einen gebückten Gegner nicht trifft, sollte man sie lieber nicht einsetzen, wenn man gegen jemanden spielt, der in gebückter Position dazwischen schlägt. Raoh, Thouthter und Mr. Heart werden auch in gebückter Position vom entfernten HP getroffen. Setzt man gegen diese Charaktere die Falle [tiefer LK x 1-2 → entfernter HP → tiefer HK] ein, kann man ihnen noch mehr Guard Leisten-Energie abziehen.



Ahnt der Gegner den Nantohakuentensho (vorne) voraus, setzt man den Nantosenkyakuso ein. Kann man gerade den Boost verwenden,...



...setzt man damit den Angriff fort, wenn der Gegner die Attacke geblockt hat. Hat die Attacke hingegen getroffen, geht man in einen Combo über. Der Boost sollte hier also grundsätzlich angesetzt werden.



Auch der entfernte HP kann im Kampf auf Distanz eingesetzt werden. So kann man sich dem Gegner nähern und verhindern, dass er losspringt.

## Wie man den Nantogakushiso anbringt

Den Eingabe-Wurf Nantogakushiso setzt man an nachdem man den Gegner mit einem tiefen LP geschlagen hat. Dabei muss man jedoch vor dem Ansetzen des Wurfes kurz warten. Dies kann man beispielsweise nach der Falle [Nantohakuentensho (vorne) → gesprungener HK] oder [Nantosenkyakuso (wird geblockt) → Boost] versuchen. Des Weiteren kann die Attacke mit der Eingabe [vorne, unten/vorne, unten, unten/zurück, zurück, neutral, LP + Boost] auch während man sich mit einem Boost nähert angesetzt werden.



Einen Gegner, der viel blockt, wirft man mit dem Nantogakushiso. Mit der oben erklärten Eingabe kann der Wurf auch angesetzt werden, wenn man nicht direkt beim Gegner steht.



Mit der oben erklärten Eingabe kann der Wurf auch angesetzt werden, wenn man nicht direkt beim Gegner steht. Bei der Eingabe von [Boost~LP] rutscht man am besten über beide Knöpfe drüber. So kann man die Verteidigung des Gegners leicht öffnen.

## Verwendung von Attacken, bei denen Shin in sehr tiefer Position ist

Da sich Shin während der Ausführung des tiefen LK tief herunter beugt, kann man die Attacke gegen Sprungattacken, die keine hohe Priorität nach unten haben, und als Gegenluftattacke gegen [normale Attacke → Luft-Dash]-Fallen einsetzen. Außerdem ist sie auch eine sehr gute Attacke auf mittlerer Distanz und eignet sich auch, um Attacken, die hoch treffen, wie z.B. Tokis tiefer HK, zu zerschlagen. Hat man damit den Gegner erstmal dazu gebracht, keine Attacken mehr heraus zu lassen, greift man ihn mit den oben angeführten Fallen, dem Nantogakushiso nach einem Boost oder dem Heavy Strike an. Auch beim Nantosenkyakuso ist Shin in einer sehr tiefen Position. Im Vergleich zum tiefen LK senkt sich Shin hierbei aber erst sehr spät herab. Daher wird die Attacke hauptsächlich als Gegenattacke gegen Projektile, die in der Luft fliegen, eingesetzt.



Da sich Shin beim tiefen LK in so einer tiefen Position befindet, wird die Attacke nur selten zerschlagen. Auch der Nantosenkyakuso kann als Gegenluftattacke eingesetzt werden, wenn er rechtzeitig angesetzt wird.

## Im Kampf gegen Shin

Bei der Falle [tiefer LK x 2 → tiefer HK → Nantohakuentensho (vorne) → gesprungener HK → tiefer LK] kann man nach dem tiefen HK (1) und nach dem gesprungenen HK (2) dazwischen schlagen. Bei (1) kann man mit einer schnellen Attacke oder einer Attacke mit unverwundbarer Phase dazwischen schlagen. Hierbei muss man jedoch schnell handeln und sich auf seine Vorahnung verlassen. Setzt man dafür eine tiefe Attacke an, kann man sich damit auch gegen den Nantosenjuzan durchsetzen. Bei (2) kann man nur dazwischen schlagen, wenn der gesprungene HK eher hoch getroffen hat. Hier kann man entweder mit einer Attacke mit unverwundbarer Phase dazwischen schlagen oder den gesprungenen HK mit dem Agility Defense abwehren um danach mit einer normalen Attacke dazwischen zu schlagen.



Bei (1) kann man mit einer Attacke, die schnell heraus kommt und hoch trifft dazwischen schlagen. Nachdem man Shins Attacke voraus geahnt hat, schlägt man zu und flüchtet danach.

### Combos

1	{tiefer LK x 2 → tiefer HK} → (Cancel) Nantohakuentensho (vorne) → gesprungener HP → Nantohakuhazan (trifft Gegner am Boden) oder {tiefer HP → (Cancel) Nantoraishinsho}
2	{starker Nantogokutoken → tiefer HP} oder {Nantosenkyakuso → (Boost) naher HP} oder {Nantogakushiso → Boost~tiefer HP} → Grave Shoot → Aerial Jump {HP → HK} → (Cancel) leichter Nantogokutoken
3	Heavy Strike → (Boost) Banishing Strike (→ automatischer Boost) → {naher HP → (Cancel) Nantosenjuzan} x 2 → Nantohakuhazan (trifft Gegner am Boden)

Combo1 ist ein Combo, der aus der Falle heraus angesetzt wird. Führt man den gesprungenen HP etwas verzögert aus, kann man den Gegner danach leichter mit dem tiefen HP abfangen. Mamiya wird jedoch nicht vom Nantoraishinsho getroffen. Combo2 kann gegen Raoh, Jagi, Mr. Heart und Mamiya nur bei der Ecke mit dem starken Nantogokutoken gestartet werden. Verwendet man den Nantogakushiso, um den Combo zu starten, muss man keinen Boost verwenden wenn man bei der Ecke ist. Der Nantohakuhazan aus Combo3 trifft Shin nicht. Gegen Shin führt man beim zweiten Nantosenjuzan die Folgeattacke aus und zieht ihm so mehr Sterne ab.

# REI

<b>Attacken</b>	
<b>Spezial Attacken</b>	
Nantokyokakushobu	In der Luft: unten, unten/zurück, zurück + HP
Nantogekisekakubu	Vorne, unten, unten/vorne + P (auch in der Luft möglich)
Nantojinshusuizan (schräg nach vorne hinunter)	In der Luft: unten, unten/vorne, vorne + HK
Nantojinshusuizan (schräg zurück hinunter)	In der Luft: unten, unten/zurück, zurück + HK
Nantokuyokujinzan	In der Luft: unten, unten/vorne, vorne + HP
Hienryubu	In der Luft: unten, unten/vorne, vorne + LP oder LK
Nantokoharyu	Unten, unten/zurück, zurück + HP, unten, unten/zurück, zurück + HP
Kabeharitsuki	In der Luft bei der Wand: zurück, zurück
Spezielle Attacke	In der Nähe eines Gegners in der Luft: vorne + HP
Spezielle Attacke	In der Luft: unten + LK
<b>Super Spezial Attacke</b>	
Kubuenrizan	In der Luft: unten, unten/vorne, vorne, unten/vorne, unten, unten/zurück, zurück + HK
Nantosekimoha	unten, unten/vorne, vorne, unten, unten/vorne, vorne + LP
Dankososaiken	unten, unten/vorne, vorne, unten, unten/vorne, vorne + HP (aufladbar)
<b>Todes Attacke</b>	
Hishohakure	unten, unten/vorne, vorne + HP + HK

## Grundstrategie

### Die 3 Schlüssel zum Sieg

- verwende den Nantokyokakushobu als Schild und greife mit Sprungattacken und Spezial Attacken in der Luft an!
- setze im Nahkampf normale Attacken ein, die du mit einem Jump Cancel abbrichst und setze den HK in einem Luft-Dash an, um die Verteidigung des Gegners zu öffnen!
- verwende den Nantokoharyu, um in Attacken, mit denen der Gegner in Reis Angriffe dazwischen schlagen möchte, zu zerschlagen und geh danach in einen Combo über!

Da Rei einen Dreifach-Sprung und viele Spezial Attacken in der Luft hat, greift er grundsätzlich aus der Luft an. Auf weiter bis mittlerer Distanz setzt man erst einmal den Nantokyokakushobu ein, um seine Aura Leiste aufzuladen. Da diese Attacke nicht nur gegnerische Projektile wirkungslos macht, sondern den Gegner auch treffen kann, sollte man den Gegner danach mit Sprungattacken oder Spezialattacken in der Luft angreifen. Ist man in den Nahkampf gelangt, setzt man normale Attacken am Boden

ein und unterbricht diese mit einem Jump Cancel, um weiter im Angriff bleiben zu können. Die wichtigste Sprungattacke für Rei ist der HK in einem Luft-Dash. Dieser hat nämlich eine hohe Priorität. Wenn man erahnt, dass der Gegner in Reis Angriffe dazwischen schlagen wird, zerschlägt man im Idealfall die gegnerischen Attacken mit dem Nantokoharyu.

## Rei greift immer aus der Luft an

Konnte man auf mittlerer bis weiter Distanz den Nantokyokakushobu ausführen, setzt man danach entweder den Hienryubu ein oder greift den Gegner danach aus der Luft an. Hierfür verwendet man den Dreifach-Sprung und setzt in der Luft den HK oder den [unten + LK] an. Wenn man denkt, dass der Gegner versuchen wird, denn Nantokyokakushobu zu zerschlagen, bevor dieser herausgekommen ist, sollte man hier den Nantojinshusuizan (schräg nach vorne hinunter) ansetzen. Dieser sollte den Gegner meistens treffen. Er sollte am besten ab und zu als Variation eingesetzt werden. Einen Gegner, der sehr defensiv spielt, sollte man nach dem Nantokyokakushobu mit einem in sehr tiefer Position ausgeführten Nantokuyokujinzan angreifen. Da die Attacke Rei im Vorteil lässt nachdem sie geblockt wurde, kann danach gleich ein weiterer Angriff gestartet werden. Hat man es geschafft an den Gegner heran zukommen, kommt der in einem Luft-Dash ausgeführte HK ins Spiel. Da man die meisten normalen Attacken auf dem Boden mit einem Jump Cancel abbrechen kann, sollte der HK im Luft-Dash grundsätzlich aus so einem Jump Cancel angesetzt werden. Besonders gut eignet sich hierfür der nahe HK, da der Gegner in dem Fall nur schwer dazwischen schlagen kann. Um die Verteidigung des Gegners zu öffnen, sollte man den gesprungenen HK mit dem mittelhoch treffenden Nantojinshusuizan (schräg nach vorne hinunter) unterbrechen oder nach dem gesprungenen HK landen und den tiefen LK ansetzen. Ist man bei der Ecke, kann nach dem Nantojinshusuizan (schräg nach vorne hinunter) [gesprungener LK → naher HP → Grave Shoot → ...] als Combo angehängt werden. Außerdem ist auch der Wurf ein wirksames Mittel, um die Verteidigung des Gegners zu öffnen.



Zuerst setzt man den Nantokyokakushobu in einer sicheren Position ein. Danach setzt man auch andere Attacken ein, um Reis Angriff aufbauen zu können.



Rei schützt sich mit dem Nantokyokakushobu und greift den Gegner dabei mit dem Nantokuyokujinzan an. Auch wenn dieser geblockt wird, bleibt Rei im Vorteil.



Der Grave Shoot kann auch auf mittlerer Distanz eingesetzt werden. Er wird auch zu einer nützlichen Gegenluftattacke für Sprungattacken, die aus einem Sprung angesetzt wurden.

## Auch einen aufstehenden Gegner greift man aus der Luft an

Nach einem Combo der mit dem Nantojinshusuizan (schräg nach vorne hinunter) beendet wurde, fällt der Gegner auf jeden Fall zu Boden. Hier setzt man den Nantokyokakushobu an, um den Gegner im Aufstehen anzugreifen. Hat man ihn in einer sehr tiefen Position ausgeführt, kann man eine 2er-Wahl mit dem [unten + LK] in der Luft und dem tiefen LK nach der Landung ansetzen. Nach dem [unten + LK] kann man den Gegner mit [unten + LK x 1-2 → gesprungener HK] mühelos weiterattackieren. Des Weiteren kann man auch einen Combo mit [unten + LK (→ Boost) → gesprungener {LP → LK}] ansetzen. Hierbei handelt es sich um einen schwierigen Boden-Combo. Man kann den aufstehenden Gegner auch mit einem Nantokyokakushobu, der etwas höher, direkt über dem Gegner ausgeführt wird, angreifen. Setzt man danach den [unten + LK] in der Luft an, sieht es so aus, als würde dieser überquerend treffen (die Richtung, in die der Gegner blocken muss, ändert sich dabei jedoch nicht). Gegen diesen [unten + LK] kann sich der Gegner nur schwer wehren und danach kann Rei einen gesprungene HK ansetzen. Dieser trifft hier sehr oft. Auch wenn es sich hierbei nur um mittelhohe Attacken handelt, sind diese Angriffe hier sehr verwirrend, weil sie direkt über dem Gegner angesetzt werden. Übrigens können alle diese Angriffe von Attacken, die nach oben schlagen und eine unverwundbare Phase haben, wie z.B. Tokis Hakutosaihaken oder Judas Nantoyosohazan, sehr leicht zerschlagen werden. Daher sollten sie in manchen Situationen nicht eingesetzt werden.



Beendet man einen Combo mit dem Nantojinshusuizan (schräg nach vorne hinunter), sollte man daran denken, dass die Attacke sehr langsam heraus kommt und sie daher vorzeitig ansetzen.



Bis zur Landung befindet man sich im Aerial Jump und kann daher die Flugbahn beeinflussen. Setzt man kurz vor der Landung einen Nantokyokakushobu an,...



...hat man eine mittelhoch/tief 2er-Wahl. Setzt man den [unten + LK] so (wie auf dem Bild) an, wird der Gegner auch von einem nachfolgenden gesprungenen HK leicht getroffen.

## Im Kampf gegen Rei

Da der Nantokyokakushobu eher langsam heraus kommt, sollte man ihn bevor er noch ganz herausgekommen ist, mit einer Luft-Gegen-Luft Attacke (= Sprungattacke etc.) zerschlagen. Falls man jedoch denkt, dass man Rei nicht rechtzeitig treffen wird, sollte man kein Risiko eingehen und einfach nur blocken. Wenn man mit einem HK im Luft-Dash rechnet, setzt man am Boden eine Attacke, die schnell heraus kommt (z.B. LP), an, um Rei rechtzeitig aufzuhalten. Hat man den Nantojinshusuizan (schräg nach vorne hinunter) geblockt, kann man eine Gegenattacke anbringen, wenn man sofort danach schnell einen Dash macht. Verwendet man einen Boost statt dem Dash, wird die Sache um einiges einfacher. Auch wenn man den Nantosekimoha oder den Nantokoharyu~Folgeattacke geblockt hat, kann man Rei mit einer schnellen Attacke bestrafen.



Vor einem Nantosekimoha, den Rei spontan herauslässt, sollte man sich auf jeden Fall in Acht nehmen. Mit Thouter und Mamiya sollte man hier den Aura Guard einsetzen.

### Combos

1	{tiefer LK → tiefer HK} → (Jump Cancel) Luft-Dash HP → naher oder entfernter HP → Grave Shoot → Aerial Jump {LK → HP} → (Cancel) Nantojinshusuizan (schräg nach vorne hinunter)
2	Wurf → (Jump Cancel) {LK → HP} → Hishohakure
3	{tiefer LK x 2 → tiefer HP} oder {Nantokoharyu (ohne Folgeattacke)} → (Boost) Banishing Strike (→ automatischer Boost) → {naher HP → naher HK} → {(Jump Cancel) Luft-Dash LK → naher HP} x 1-3 → (Jump Cancel) Luft-Dash LK → Nantosekimoha oder Hishohakure

Bei Combo1 sollte der HP im Luft-Dash etwas verzögert angesetzt werden. Wenn die Distanz zu groß ist, trifft der HP im Luft-Dash nicht. In diesem Fall setzt man vor dem HP im Luft-Dash einen Boost ein. Combo2 ist ein Combo, mit dem die Todes Attacke leicht angebracht werden kann. Bei {LK → HP} wird der LK etwas verzögert angesetzt. Danach kann man auch den Abschnitt ab dem (stehenden) HP aus Combo1 anhängen. Den Banishing Strike in Combo3 gibt man sofort nachdem der tiefe HP getroffen hat mit der Eingabe [HP + HK + Boost] ein.

# JUDA

<b>Attacken</b>	
<b>Spezial Attacken</b>	
Ichidoomoishiraseteageyo	unten, unten/vorne, vorne + LK
Dagarunochiryaku	zurück, unten, unten/zurück + LK
Oreworiyoshitanoka!!	Unten, unten/zurück, zurück + LK
Stamp the UD	Vorne, unten, unten/vorne + LP
Komakunochiryaku	zurück, unten, unten/zurück + LP
Ichikoro	unten, unten/vorne, vorne + LP
Denshoreppa	unten, unten/vorne, vorne + HP
Chiryakunojidai ※	im Aufstehen: zurück, unten/zurück, unten, unten/vorne, vorne + Boost
Spezielle Attacke	in der Luft: unten + LP
Spezielle Attacke	in der Luft: unten + LP
<b>Super Spezial Attacken</b>	
Damukekkai	unten, unten/vorne, vorne, unten, unten/vorne, vorne + HP
Nantoyosohazan	unten, unten/zurück, zurück, unten, unten/zurück, zurück + HP
<b>Todes Attacke</b>	
Keshoshi	unten, unten/vorne, vorne + HP + HK

## Grundstrategie

### Die 3 Schlüssel zum Sieg

- grundsätzlich wartet man mit Juda. Setze daher Judas Attacken mit großer Reichweite ein, um den Gegner auf Distanz zu halten!
- rufe deine Untertanen sobald du in eine vorteilhafte Lage gekommen bist und greife den Gegner an!
- setze den Damukekkai ein, wenn du unter Druck gerätst und nicht mehr weiter weißt!

Juda hat viele Attacken mit großer Reichweite, wie z.B. den entfernten LK und den tiefen HK. Diese setzt er im Kampf auf mittlerer Distanz ein und ruft während dessen seine Untertanen herbei. Nachdem seine Untertanen erschienen sind, setzt er entweder einen Dash ein, um an den Gegner zu gelangen und ihn anzugreifen, oder bleibt auf Distanz und setzt den Denshoreppa an. Wichtig ist, dass man mit Juda hier keine großen Risiken eingeht. Juda hat auch gute Gegenluftattacken. Gegen Sprünge setzt man den entfernten

HP bzw. den Grave Shoot ein. Gegen Attacken aus einem Luft-Dash wird der entfernte LP bzw. der Stamp the UD verwendet. Judas Stil könnte als solide bezeichnet werden und wenn er einmal in die Gelegenheit kommt, den Gegner anzugreifen, tut er dies mit Fallen, bei denen man sich auch die Untertanen zu nutzen macht.

## Im Kampf auf weiter Distanz

Auf weiter Distanz sollte man den Dagarunochiryaku und den Komakunochiryaku einsetzen und darauf achten, dass Juda selber in Sicherheit ist, sodass ihm nichts passiert. Wird man hier von einem springenden Gegner attackiert, stoßen seine Attacken meistens mit denen der Untertanen zusammen. Dabei spielt es auch keine Rolle, welche der beiden Spezialattacke man ausgeführt hat. Daher sollte man hier auch den Denshoreppa einsetzen. Hat man zwei Denshoreppa heraus gelassen, hat sich die Dagaru (Komaku) Leiste wieder erholt und man sollte ihn wieder rufen. Auch wirksam ist ein Ichidoomoishiraseteageyo, nachdem man den Komakunochiryaku ausgeführt hat. Ein Gegner, der versucht sich hier zu bewegen, wird davon oft getroffen und wenn er geblockt hat, kann man noch einen Denshoreppa ansetzen, um einen Gegenangriff zu zerschlagen und so einen Counter Hit zu verursachen.



Selbst wenn nur mehr ein einziger Untertan auf dem Bildschirm ist, kann der Gegner Juda nur schwer angreifen. Der Kampf kann also ruhig in die Länge gezogen werden.

## Attacken, mit denen man die Verteidigung des Gegners öffnet

Hat man ausreichend Boost Energie, kann man nach dem [unten + HP] im Sprung einen Boost einsetzen, um eine 2er-Wahl mit einem gesprungenen LK und einem nahen LK (nach der Landung) ansetzen. Den [unten + HP] im Sprung kann man sicher ansetzen nachdem der Ichidoomoishiraseteageyo oder der Stamp the UD geblockt wurde. Den gesprungenen LK nach dem Boost gibt man am besten mit [Boost~LK] ein, und rutscht dabei schnell über die Knöpfe drüber. So kommt die Attacke besonders schnell heraus.



Nachdem der [unten + HP] im Sprung geblockt wurde, ist Juda eigentlich im Nachteil. Durch den Einsatz des Boost, hat er hier aber ein hervorragendes Mittel, um die Verteidigung des Gegners zu öffnen.



Hier kommt es auch vor, dass der gesprungene LK nach dem Boost im Überqueren trifft. Hat die Attacke getroffen, hängt man den (stehenden) LK an, um in einen Combo überzugehen.

## Zum Einsatz des Ichikoro

Hat der Ichikoro den Gegner getroffen, ist dieser für eine Zeit lang vergiftet (und verliert langsam Lebensenergie). Da die Attacke sehr langsam ist, kann man sie nur schwierig anbringen. Es gibt jedoch Schemen, mit denen sie angebracht werden kann. Diese werden hier erklärt.

### 1. Einsatz beim aufstehenden Gegner

Dieses Schema kann nach Combo2 und Combo3 gut angesetzt werden: [Ichikoro → Ichidoomoishiraseteageyo (wird so angesetzt, dass es den Gegner im Aufstehen trifft) → Heavy Strike]. Wurde hier der Ichidoomoishiraseteageyo geblockt, wird der Gegner vom Heavy Strike getroffen und somit trifft auch der Ichikoro als Combo.



Nach Combo3 kann der Ichikoro angebracht werden. Setzt man sofort nach Judas Landung [Ichikoro → Nantoyosohazan] an,...

### 2. Einsatz in Combos

Nach Combo3 dauert es eine Zeit lang, bis der Gegner auf dem Boden liegt. Wenn man hier sofort nach dem Landen [Ichikoro → Nantoyosohazan] ansetzt, wird der Gegner hier im Fallen von [Nantoyosohazan → Ichikoro] getroffen. Da der Gegner hierbei auf jeden Fall getroffen wird, ist dieses Schema besonders gut.



...wird der fallende Gegner vom Nantoyosohazan getroffen. Da der Gegner von dieser Attacke lange festgehalten wird, trifft auch der Ichikoro.



Danach können noch weitere Attacken als Combo angehängt werden. Da man dem Gegner damit aber nicht viel Energie abziehen kann, sollte man hier Attacken einsetzen, die es einem danach ermöglichen den Gegner im Aufstehen anzugreifen, oder danach in den Kampf auf weiter Distanz zu gehen.

Bei beiden Schemen, können nach dem Ichikoro noch weitere Attacken angehängt werden. Wird hier aber der Heavy Strike nach Schema Nr. 1 angehängt oder der Heavy Strike/Banishing Strike nach Schema Nr. 2 angehängt, verliert der Gegner dabei keine Sterne.

## Im Kampf gegen Juda

Setzt Juda den Ichidoomoishiraseteageyo aus einer starken/harten Attacke heraus an, kann die Attacke zerschlagen werden. Wenn man hier mit einer Attacke, die lange aktiv ist, dazwischen schlägt, wird auch Juda davon getroffen. Projektile aus weiter Distanz sollte man mit dem Agility Defense abwehren, um so die Aura und Boost Leiste aufzuladen. Dabei sollte man jedoch nicht vergessen, dass man etwas Blockenergie verliert. Hat man Attacken, die hier als Gegenattacke angebracht werden können, wie z.B. Kenshiros Tenhakassatu oder Mr. Hearts Earth Crush, kann man auch diese einsetzen. Bis auf die Todes Attacke, hat Juda keine Attacken mit unverwundbarer Phase. Daher sollte man versuchen ihn gleich zu besiegen, wenn man einmal im Angriff ist.



Auf weiter Distanz sollte man aufpassen, dass man nicht unvorsichtig wird und einen Counter Hit einsteckt.

### Combos

1	{naher LK x 2 → tiefer HP} → (Boost) tiefer HP → Grave Shoot → Aerial Jump HP → {HP → HK} → (Cancel) unten + HP
2	(Bei der Ecke:) {naher LK x 2 → tiefer HK} → (Cancel) Stamp the UD → hoher Sprung LK → {LK → HP} → (Cancel) unten + HP → tiefer HK (trifft fallenden Gegner)
3	Heavy Strike → (Boost) Banishing Strike (→ automatischer Boost) → {tiefer HP → naher HK} → (Cancel) Stamp the UD → {gesprungener LK (im Aufsteigen) → LP} x 4

Nach dem Grave Shoot in Combo1 wird der Aerial Jump etwas verzögert angesetzt und danach der HP im Aufsteigen angesetzt. Hat man den Grave Shoot als Gegenluftattacke angesetzt, kann man diesen Combo auch anbringen. Combo2 trifft Mamiya nicht wenn sie zu weit entfernt ist. Bei Combo3 wird der Abschnitt {gesprungener LK (im Aufsteigen) → LP} beim ersten Mal etwa beim höchsten Punkt im Sprung angesetzt. Ab dem zweiten Mal ansetzen wird der LK im Aufsteigen und der LP bei der Landung angesetzt. Ab dem dritten Mal wird der Combo einfacher, wenn man vor dem Losspringen einen kurzen Dash macht.

# THOUTHER

<b>Attacken</b>	
<b>Spezial Attacken</b>	
Kyakusejijishohafu	unten, unten/zurück, zurück + LP
Kyokusejijiken-hitai	unten, unten/vorne, vorne + LP
Kyokusejijiken-hibi	unten, unten/vorne, vorne + HP
Kyokusejijiken-hisho	unten, unten/vorne, vorne + HK
Kyokusejijiken-hibigedan	unten, unten/vorne, vorne + LK
Nantobakuseha	in der Luft: unten, unten/zurück, zurück + LP
Tosho	vorne, unten, unten/vorne + P
<b>Super Spezial Attacken</b>	
Hoshoujijihō	unten, unten/zurück, zurück, unten/zurück, unten, unten/vorne, vorne + LP (auch in der Luft möglich)
Ho-okotokaiten	unten, unten/zurück, zurück, unten, unten/zurück, zurück + HP
Setejujiryō※	unten, unten/vorne, vorne, unten, unten/vorne, vorne + HP, vorne, unten, unten/vorne + HP
<b>Todes Attacke</b>	
Tenshoujijihō	unten, unten/vorne, vorne + HP + HK

※Folgeattacke verbraucht einen Balken der Aura Leiste.

## Grundstrategie

### Die 3 Schlüssel zum Sieg

- Attackiere den Gegner mit dem tiefen LK aus einem Dash und mit einer Attacke im Luft-Dash!
- greife den Gegner im Aufstehen an nachdem du einen Combo angebracht hast!
- verwende die aufgeladene Aura Leiste für den Guard Cancel!

Thouter hat zwar keine gute Defensive, dafür aber viele Angriffsmöglichkeiten und gute Mittel, um dem Gegner Sterne abzuziehen. Seine Angriffe aus dem tiefen LK und dem Luft-Dash sind oft schwer zu erkennen und mit seinen Combos kann er dem Gegner gleich mehrere Sterne abziehen. Eine weitere Stärke von Thouter sind seine Angriffe nachdem er ein Projektil bei einem aufstehenden Gegner angesetzt hat. Da man hier einen Heavy Strike oder eine Attacke aus einem Luft-Dash gut anbringen kann, sollte

man hierbei sehr aggressiv vorgehen. Wird man vom Gegner attackiert, verwendet man den Guard Cancel, um den Gegner wieder abzuschütteln. Dafür wird auch die Aura Leiste, die Thouter mit seinen Angriffen aufgeladen hat, verwendet.

## Wie man sich dem Gegner nähert

Versucht man den Gegner einfach so anzugreifen, ist die Wahrscheinlichkeit, dass Thouter von gegnerischen Attacken zur Verteidigung getroffen wird, groß. Deshalb setzt man beim Angreifen grundsätzlich den Kyakusejishohafu als Schild ein. Dabei sollte man jedoch vorsichtig sein, weil Thouter kurz nachdem der Kyakusejishohafu herausgekommen ist eine kurze Erholungszeit braucht. Daher sollte man zuerst einen Nantobakuseha aus einem hohen Sprung heraus lassen und nach er Landung einen Kyakusejishohafu eingeben. So kann der Gegner nur schwer dazwischen schlagen. Falls der Gegner versucht über den Kyakusejishohafu drüber zu springen, setzt man den Tosho ein. Wenn man es mit Hilfe dieser drei Projektile einmal geschafft hat, in die Distanz zugelangen, wo der Kyakusejishohafu den Gegner erreicht, greift man den Gegner auch gleich aus einem Dash oder Luft-Dash an.



Auf der Distanz, bei der der Kyakusejishohafu den Gegner nicht erreicht, muss man sich mit den Attacken, die den Gegner auf dieser Distanz treffen, durchsetzen. Hier sollte man versuchen sich dem Gegner langsam zu nähern.

## Die wichtigsten Attacken und Fallen im Nahkampf

Thouters tiefer LK hat eine große Reichweite und Thouter ist bei seiner Ausführung in relativ tiefer Position. Der HP im Luft-Dash wird nur selten mit einer Gegenluftattacke bestraft, solange der Gegner die Attacke nicht voraus ahnt. Im Nahkampf werden diese beiden Attacken verwendet. Nach dem HP im Luft-Dash setzt man zu einer 2er-Wahl mit dem tiefen LK und dem mittelhoch treffenden Nantobakuseha. Letzterer wird so angesetzt, dass man damit den HP im Luft-Dash unterbricht. Beide Attacken dieser 2er-Wahl kommen zu einem ähnlichen Zeitpunkt heraus und können daher schwer auseinander gehalten werden. Außerdem kann man nach beiden Attacken



Nach dem HP im Luft-Dash ist Thouter wieder am Zug. Hier setzt man eine 2er-Wahl mit dem Nantobakuseha und dem tiefen LK an.



Nachdem der erste Treffer des Kyokusejiken-hisho getroffen hat, gibt man [Boost~HP] ein und rutscht dabei über die Tasten. Egal ob der Gegner hier getroffen wurde oder geblockt hat, kommt er dadurch in eine sehr gefährliche Situation.

Außerdem kann man nach beiden Attacken einen Combo anhängen. Wird diese 2er-Wahl in der Mitte des Bildschirms angesetzt, kommt es jedoch oft vor, dass der erste Treffer des Nantobakuseha nicht trifft. Wenn man hier aus einer etwas weiteren Distanz angreift,

sollte man [Luft-Dash LK → Nantobakuseha] ansetzen. In diesem Fall kommt es zwar vor, dass der Gegner dazwischen schlängelt, aber so trifft auch der erste Treffer des Nantobakuseha besser. Wurde der erste Angriffsversuch abgewehrt, sollte man nach dem tiefen LK noch eine 2er-Wahl ansetzen. Hierfür verwendet man einen Nantobakuseha, der im Aufsteigen ausgeführt wird, und einen verzögerten tiefen LK. Ist die Distanz jedoch etwas größer, setzt man [entfernter HK → Kyokusejijiken-hibi] ein, um zu verhindern, dass der Gegner dazwischen schlagen kann oder greift den Gegner mit einem weiteren HP in einem Luft-Dash an. Grundsätzlich sollte man immer versuchen eine 2er-Wahl anzubringen, aber manchmal kann man auch den Kyokusejijiken einsetzen und so auch seine Leisten aufladen. Wird der Kyokusejijiken-hitai geblockt, ist Thouthers danach weder im Vorteil noch im Nachteil. Wird der Kyokusejijiken-hibi aus einer größeren Distanz ausgeführt und vom Gegner geblockt, kann dieser hier meistens keine Gegenattacke anbringen. Hat man ausreichend Boost Energie, kann man [Kyokusejijiken-hibi → Boost → tiefer LK → ...] einsetzen, um den Gegner zum Blocken zu Bringen oder kann auch den Kyokusejijiken-hisho ansetzen.

### Wie man den aufstehenden Gegner angreift und ihm Sterne abzieht

Thouthers Stärken liegen darin, dass er bei einem am Boden liegenden Gegner ein Projektil ansetzen kann, um ihn dann im Aufstehen besser angreifen zu können und dass er mit seinen Combos viele Sterne abziehen kann. Thouthers Grave Shoot lässt sich auch an leichte Attacken als Combo anhängen. Daher sollte man nach leichten Attacken manchmal einen Grave Shoot anhängen (ohne dabei einen Boost zu verwenden) und in Combo1 übergehen. Setzt man beim aufstehenden Gegner Kyakusejijishohafu an und bringt dann [Heavy Strike (→ Boost) → Banishing Strike → Combo] an, werden damit zwar zwei Boost Leisten verbraucht, aber wenn man hier in Combo2 übergeht, verliert der Gegner dabei auch drei Sterne und man kann sogar den Tenshojujiho anhängen.



An leichte Attacken kann der Grave Shoot als Combo angehängt werden. So kann man Combos anbringen, ohne die Boost Leiste zu verwenden.

## Im Kampf gegen Thouter

Thouter kann einen mit seiner Vielfalt an Angriffen, seinen 2er-Wahlen und den Angriffen bei am Boden liegenden Gegnern gut unter Druck setzen. Da seine Combos nicht sehr stark sind, sollte man sich darauf konzentrieren seine Angriffe mit Attacken mit unverwundbarer Phase zu zerschlagen. Verursacht man hierbei einen Counter Hit, kann man ihm so gleich zwei Sterne abziehen. Daher wird der Thouter Spieler hier versuchen sein Angriffsarsenal auf naher Distanz zu vergrößern. Dagegen sollte man wiederum Attacken aus einem Luft-Dash ansetzen. Da Thouter keine guten Attacken mit unverwundbarer Phase hat, braucht man sich beim Angreifen keine Sorgen zu machen, dass man von einer Attacke als Counter Hit getroffen wird und Sterne verliert. Daher sollte man seinen Angriff nicht stoppen und versuchen einen Guard Crush zu verursachen.



Wenn man einmal in den Angriff gekommen ist, hat man leichtes Spiel. Hier sollte man sich keine Gedanken über einen Counter Hit machen und weiter angreifen.

### Combos

1	(Bei der Ecke:) Grave Shoot → Aerial Jump HP → (Cancel) Nantobakuseha → Grave Shoot → Aerial Jump LK → (Cancel) Nantobakuseha → LK (→ (Cancel) Nantobakuseha)
2	(nachdem man am Boden mit einer Attacke 3 mal getroffen hat) Banishing Strike (→ automatischer Boost) → Grave Shoot → Aerial Jump → tiefer Nantobakuseha (→ Landung) → Luft-Dash LK → Tenshojuiho
3	Banishing Strike (→ automatischer Boost) → tiefer LP x 2 → (Cancel) Kyokusejijiken-hitai → {gesprungener LK (im Aufsteigen) → LK (im Fallen)} x n

Combo1 ist ein Combo, den man nach einem Grave Shoot (am Boden) anhängt. Er zieht dem Gegner zwei Sterne ab. Der erste Aerial Jump wird hierbei etwas verzögert ausgeführt und der HP wird so angesetzt, dass er den Gegner von unten trifft. Gegen Toki, Thouter und Mamiya setzt man statt dem ersten gesprungenen LK einen gesprungenen LP an. Nach dem zweiten Nantobakuseha hält man den Hebel [zurück] und gibt LK ein, um den Gegner im Fallen zu treffen. Danach setzt man einen verzögerten Nantobakuseha an, um den Gegner im Aufstehen zu treffen. Gegen Toki und Rei kann der Combo auch in der Mitte des Bildschirms angebracht werden. Gegen alle anderen Charaktere muss hierbei der erste Aerial Jump sehr schnell angesetzt und der Gegner dann mit einem LP abgefangen werden. Raoh wird von dem Combo jedoch nicht getroffen. Wird bei Combo3 die Trefferzahl (= Anzahl der Strikes) 10 überstiegen, setzt man nach der Landung [entfernter HP → Kyakusejijishohafu] an, um den Gegner damit im Aufstehen zu treffen.

# MR. HEART

<b>Attacken</b>	
<b>Spezial Attacken</b>	
Nigechadame	vorne, unten/vorne, unten, unten/zurück, zurück + P
Dokokarademodouzo ※	unten, unten/zurück, zurück +
Dunk Receive	vorne, unten, unten/vorne + P
Earth Crush	unten, unten/zurück, zurück +
Earthquake	in der Luft: unten + LK
Jintai Throwing (itai)	bei einem Gegner in der Luft: unten, unten/vorne, vorne + HK
Big Tyfun (itai)	unten, unten/vorne, vorne + HP (auch in der Luft möglich)
Niku Cross (itai)	in der Luft: unten, unten/vorne, vorne + LK
Big Hug (itai)	beim Gegner: unten, unten/vorne, vorne + LP
Niku Dunk (itai)	bei einem Gegner in der Luft: unten, unten/vorne, vorne + Boost
<b>Super Spezial Attacken</b>	
Heartno A	beim Gegner: unten, unten/vorne, vorne, unten, unten/vorne, vorne + LP
Kempogoroshi	unten, unten/zurück, zurück, unten, unten/zurück, zurück +
Iteyo!!	unten, unten/vorne, vorne, unten, unten/vorne, vorne + HP
<b>Todes Attacke</b>	
Choiteyo!!	unten, unten/vorne, vorne + HP + HK

※ Guard Cancel Version verbraucht die halbe Aura Leiste

(itai) = kann nur während der Iteyo!! aktiv ist, ausgeführt werden

## Grundstrategie

### Die 3 Schlüssel zum Sieg

- Setze den Earth Crush auf weiter Distanz ein und lade so deine Aura Leiste auf!
- versuche immer die Guard Cancel Version des Dokokarademodouzo anzusetzen, wenn du gerade in der Defensive bist!
- Die wichtigste Attacke, um die gegnerische Verteidigung zu öffnen ist der Heartno A. Setze diese Attacke daher immer an erster Stelle ein, wenn du im Nahkampf bist!

Ein aus einem Guard Cancel heraus ausgeführter Dokokarademodouzo ist Mr. Hearts wichtigste Attacke. Dafür wird die halbe Aura Leiste verbraucht und wenn die Attacke den Gegner trifft, kann man einen starken Combo anhängen. Sie hat eine geringe Reichweite, aber kommt sehr schnell heraus. Wenn man sie schnell ausführt, kann man damit sogar leichte Attacken abwehren. Da Mr. Heart eine sehr gute Verteidigung hat, muss der Gegner mit einem anderen Spielstil als normalerweise vorgehen. Im Angriff ist Mr. Heart jedoch nicht sonderlich gut und kann auch seine Aura Leiste

nur schwer aufladen. Da es nur im Kampf gegen Shin zu einem Guard Crush kommen kann, lädt er seine Leiste grundsätzlich nur durch Blocken auf.

## Wenn der Gegner Mr. Heart nicht angreift

Ein Gegner, der Mr. Heart gut kennt, wird, aus Angst vor einem Guard Cancel, Mr. Heart nicht sehr viel angreifen. Daher ist es sehr wichtig, zu wissen, wie man auch auf weiter Distanz, wo man den Guard Cancel nur schwer einsetzen kann, kämpfen soll. Auf weiter Distanz wird hauptsächlich der Earth Crush eingesetzt. Je nach Distanz, setzt man die leichte oder starke Version der Attacke ein. Trifft die leichte Version, kann man mittels Aerial Jump in einen Combo übergehen. Nachdem die starke Version getroffen hat, setzt man den LP oder den Dunk Receive ein, um einen Gegner, der sich in der Luft fängt, abzufangen oder setzt noch einen Earth Crush an, der den Gegner bei der Landung treffen soll. Gegner, die nicht mehr vom Earth Crush getroffen werden möchten, haben zwei Möglichkeiten: Entweder sie setzen Sprünge ein, um dabei Mr. Hearts Verhalten zu beobachten oder sie nähern sich mit einem Dash und blocken den Earth Crush mit dem Agility Defense. Gegen ersteres setzt man den LP, welcher eine hohe Priorität hat, ein und hängt den Dunk Receive als Combo an. Gegen unüberlegte Sprungattacken sollte natürlich der Guard Cancel eingesetzt werden. Falls der Gegner sich Mr. Heart mit einem Dash nähern möchte, sollte an den Heavy Strike einsetzen. Dieser hat auch eine große Reichweite. Falls man ausreichend Aura Energie hat, kann man hier den Heartno A anhängen und so viel Schaden austeilen.



Auch gegen gegnerische Attacken auf mittlerer Distanz, die nicht tief treffen kann man die Konter-Version des Dokokarademodouzo einsetzen.



Nachdem man den LP als Gegenluftattacke angebracht hat, hängt man den Dunk Receive als Combo an.



Danach kann man den zu Boden fallenden Gegner noch mit einem starken Earth Crush treffen. Dies ist zwar nicht einfach, aber so kann man ihm auch Sterne abziehen.

## Im Nahkampf

Da man im Kampf auf großer Distanz nicht viel Schaden austeilen kann, sollte man versuchen in den Nahkampf zu gelangen, sobald die Aura Leiste aufgeladen ist, um dort den Heartno A anzubringen. Um sich dem Gegner nähern zu können, setzt man gegen Beinfeger-ähnliche Attacken des Gegners einen Sprung an, geht sofort in einen Luft-Dash und führt den HK in der Luft aus. Eine andere Möglichkeit wäre den Gegner mit [leichter Earth Crush → gesprungener HP] anzugreifen, um ihn damit zu Boden zu bringen und ihn danach im Aufstehen angreifen zu können. Ist man einmal in den Nahkampf gekommen, eröffnet man seinen Angriff, indem man eine normale Attacke ansetzt und mit dem Nigechadame unterbricht. Danach kann man den Gegner mit dem Heartno A werfen. Wenn man ihn hier jedoch schlagen möchte, sollte man [LP (1. Teil) → HK] ansetzen. Damit kann man verhindern, dass der Gegner weg springt und falls man ihn damit in der Luft trifft, kann man [leichter Earth Crush → gesprungener HP → Heartno A] als Combo anhängen. Trifft man damit einen stehenden Gegner, kann man [starker Earth Crush → gesprungener HP → Heartno A (trifft nicht sicher)] als Combo anhängen oder den Gegner mit dem Nigechadame wieder heransaugen und den Heartno A anbringen. Gegen Attacken, mit denen der Gegner dazwischen schlagen möchte, Sprünge oder einen Backstep setzt man nach dem HK einen verzögerten leichten Earth Crush an.



Bricht man eine normale Attacke mit dem Nigechadame ab, kann Mr. Heart seinen Angriff fortsetzen. Versucht ein Gegner hier mit einer leichten Attacke dazwischen zu schlagen,...



...wird die Super Armor Funktion des Nigechadame aktiv. Damit kann ein Treffer abgefangen werden. Setzt man sofort danach einen LP an, trifft man den Gegner in seiner Erholungszeit.



Danach hängt man [tiefer LK → leichter Earth Crush] als Combo an.

## Im Kampf gegen Mr. Heart

Da Mr. Heart einen sehr gefährlichen Guard Cancel hat, möchte er, dass man ihn mit einer Attacke aus einem Luft-Dash angreift. Da seine Guard Cancel Attacke jedoch keine große Reichweite hat, sollte man Attacken mit großer Reichweite so ansetzen, dass sie ihn nur mit der Spitze treffen, um Mr. Hearts Guard Cancel Attacken ins Leere laufen zu lassen. Gegen Attacken auf mittlerer Distanz setzt Mr. Heart gerne den Earth Crush ein. Diesen kann man aber mit einer Gegenattacke bestrafen, wenn man ihn auf naher Distanz geblockt hat. Nachdem man Mr. Heart dazu gebracht hat keine Attacken mehr heraus zu lassen, sollte man versuchen Combos aus dem Heavy Strike anzusetzen, um ihm Sterne abziehen. Da Mr. Heart nicht sonderlich agil ist, kann er sich gegen diese Attacken auch nicht gut wehren und da Kämpfe gegen Mr. Heart meist sehr lange dauern, sollte man versuchen die Todes Attacke anzubringen.



Wenn man Mr. Heart mit der Spitze einer Attacke mit großer Reichweite trifft, geht seine Guard Cancel Attacke ins Leere.

### Combos

1	{LP (1. Teil) → tiefer LK} → (Cancel) leichter Earth Crush → Aerial Jump {LP (Cancel) Luft-Wurf (LP + HP)} oder {gesprungener HP → Heartno A}
2	(Bei der Ecke:) {Guard Cancel Version von Dokokarademodouzo} oder {tiefer LK → Banishing Strike} (→ automatischer Boost) → {HK → (Jump Cancel) Luft-Dash HK} x 2 → leichter Dunk Receive → {LP (1. Teil) → (Cancel) leichter Dunk Receive} oder {Heartno A}
3	(Bei der Ecke:) Konter-Version des Dokokarademodouzo (→ automatischer Boost) → HK → (Jump Cancel) Luft-Dash HK → (stehender) HK → (Cancel) leichter Dunk Receive → {HP (1. Teil) → (Cancel) leichter Dunk Receive} oder {Heartno A}

Combo2 ist ein Combo, den man ansetzt, nachdem man den Gegner gegen die Wand gestoßen hat. Gegen Shin und Juda wird der Abschnitt [HK → Luft-Dash HK] in einem Stück ausgeführt. Gegen Jagi, Thouthter und Mamiya wird er Dunk Receive direkt an den ersten HK angehängt. Raoh und Mr. Heart werden vom zweiten leichten Dunk Receive nicht getroffen. Gegen Raoh, Toki, Shin, Rei und Thouthter ist es schwierig Combo3 anzubringen, daher sollte man hier direkt den leichten Dunk Receive anhängen und dann noch die letzte Attacke anbringen, um den Gegner hier sicher zu treffen.

# MAMIYA

<b>Attacken</b>	
<b>Spezial Attacken</b>	
Bowgun (hoch)	unten, unten/vorne, vorne + LP
Bowgun (tief)	unten, unten/vorne, vorne + LK
Luft-Bowgun	in der Luft: unten, unten/vorne, vorne + LP
Bowgun Reload	unten, unten/zurück, zurück + LP
Metbomb	unten, unten/vorne, vorne + HK
Zenten	unten, unten/zurück, zurück + LK
Gabishikokan	unten, unten/zurück, zurück + HP
Spike Attack	unten, unten/vorne, vorne + HP, LP oder LK
Bind Yoyo	vorne, unten, unten/vorne + HP
Back Slash Kick	vorne, unten, unten/vorne + HK
Choke Yoyo	in der Luft: LK + HK
<b>Super Spezial Attacken</b>	
Bind Trick	unten, unten/vorne, vorne, unten, unten/vorne, vorne + LP
Bike	unten, unten/vorne, vorne, unten, unten/vorne, vorne + HP
<b>Todes Attacke</b>	
Sayonara...	unten, unten/vorne, vorne + HP + HK

## Grundstrategie

### Die 3 Schlüssel zum Sieg

- verwende den Bowgun und den Metbomb, um den Gegner auf Distanz zu halten!
- setze den entfernten HK an, um den Banishing Strike nach Trefferüberprüfung anzuhängen!
- Verwende den Guard Cancel, wenn du in der Defensive bist, um wieder auf Distanz gehen zu können!

Mamiya kämpft hauptsächlich auf mittlerer bis weiter Distanz. Auf weiter Distanz verwendet man Projektile wie den Metbomb, und den Bowgun. Auf mittlerer Distanz setzt man den entfernten HK ein, um daraus in Combo3 übergehen zu können. Da Mamiya keine starken Attacken hat und auch keine gute Verteidigung hat, sollte der Nahkampf so weit möglich gemieden werden. Wird man vom Gegner attackiert, setzt man den Bind Trick, welcher eine unverwundbare

Phase hat, ein, um dazwischen zu schlagen oder verwendet den Guard Cancel. Als Gegenluftattacken werden der Back Slash Kick und der gesprungene LP eingesetzt. Ersterer bringt einen hohen Ertrag, wenn er als Counter Hit trifft.

## Mit mittelhoch/tief 2er-Wahlen wird die Verteidigung des Gegners geöffnet

Hat man den Gegner auf mittlerer Distanz dazu gebracht einen entfernten HK oder so zu blocken, kann man mit dem Spike Attack eine mittelhoch/tief 2er-Wahl ansetzen. Als mittelhohe Attacke wird hier die LP-Folgeattacke angesetzt. Danach sollte hier prinzipiell ein Boost aktiviert werden und wenn sie getroffen hat, Combo2 angehängt werden. Als tiefe Attacke wird die LK-Folgeattacke angesetzt. Nach Trefferüberprüfung setzt man einen Boost ein, um [Grave Shoot → Aerial Jump {HP x 2 → HK} → Choke Yoyo] anzuhängen. Nachdem der Gegner zu Boden gegangen ist oder man direkt beim Gegner steht, kann man den Metbomb ansetzen und danach in eine 2er-Wahl übergehen. (Die Erholungszeit des Metbomb kann mit einer normalen Attacke, mit einer Attacke, bei der man den Hebel nach [vorne] hält, oder mit einer Spezial Attacke abgebrochen werden). Für so eine 2er-Wahl setzt man den mittelhohen [vorne + LP] und den tiefen LK ein. Da der [vorne + LP] zwei Mal trifft, sollte einem die Trefferüberprüfung hier nicht schwer fallen. Hat die Attacke getroffen, gibt man [LP + HP + Boost] ein, um [Boost → Grave Shoot] anzuhängen und beendet den Combo danach genauso wie in der vorher erklärten 2er-Wahl mit dem Spike Attacken mit LK-Folgeattacke. Hat der tiefe LK getroffen, hängt man entweder Combo2 an oder hängt einen weiteren tiefen LK und dann [tiefer HP → Boost → Banishing Strike (HP + HK + Boost) → zweite Hälfte von Combo3] an.



Mit dem Spike Attack (LP-Folgeattacke) kann man dem Gegner auch bei einem normalen Treffer einen Stern abziehen. Setzt man hier einen Boost ein...



...und geht via Grave Shoot in den Choke Yoyo, verliert der Gegner sogar noch einen weiteren Stern.



Den Metbomb bricht man mit dem [vorne + LP] ab, um die Verteidigung des Gegners zu öffnen. Auch der Heavy Strike wäre hier eine Option.

## Wie man dem Gegner mit unblockbaren Fallen Sterne abzieht

Hat man den Gegner mit dem Bind Trick getroffen und ist danach in den automatischen Sprung übergegangen, sollte man am höchsten Punkt im Sprung LK x 2 ansetzen, um so als erstes auf dem Boden landen zu können. Wenn man sofort nach der Landung einen Backstep macht und [Metabomb → Heavy Strike] ansetzt, hat man eine unblockbare Falle. Der Metbomb zwingt den Gegner hier im Aufstehen zu blocken und mit dem Heavy Strike bringt man den Gegner dazu weiter (automatisch) zu blocken. Somit kann der Gegner hier nicht herauskommen. Trifft der Metbomb, wird der Gegner in die Luft geschleudert. Daher sollte man hier einen Combo ansetzen, der auch einen Gegner, der sich in der Luft befindet, trifft. Falls man sowohl Boost Energie, als auch Aura Energie hat, kann man hier [Heavy Strike (→ Boost) → naher HP → Bind Trick] anbringen. Falls man nur Boost Energie hat, setzt man [Heavy Strike (→ Boost) → Grave Shoot] an. Ist der Gegner bei der Ecke und hat in dem Moment, wo der Bind Trick getroffen hat keinen Stern mehr, sollte man LK x 2 ansetzen und nach der Landung den Sayonara... ausführen. Hier sollte der Gegner von der Arznei Flasche getroffen werden. Und wenn man den fallenden Gegner hier mit einigen Pfeilen der Armbrust beschießt, sollten er auch von der Flüssigkeit aus der Flasche als Combo getroffen werden.



Nachdem der Bind Trick getroffen hat, setzt man, je nach Zustand der gegnerischen 7-Sterne Leiste und aktueller Kampfsituation, den entsprechenden Combo an.



Falls man dem Gegner noch mehr Sterne oder Energie abziehen möchte, sollte man vor ihm landen, um ihn beim Aufstehen mit einer unblockbaren Falle abfangen zu können.



Bei der Ecke kann man den Gegner mit dem Sayonara gleich töten. Dafür sollten 3 Pfeile der Armbrust ausreichend sein.

Bei der Ecke kann man den Gegner mit dem Sayonara gleich töten. Dafür sollten 3 Pfeile der Armbrust ausreichend sein.

## Im Kampf gegen Mamiya

Im Kampf auf weiter Distanz sollte man aufpassen, dass man nicht von Mamiyas Projektilen als Counter Hit getroffen wird. Wenn sich Mamiya mit dem Ansetzen von [Metabomb → Bowgun (tief)] eine vorteilhafte Situation geschaffen hat, sollte man mittels [hoher Sprung → Luft-Dash] seine Position wechseln. Wenn Mamiya dann mit dem Bowgun schießt, greift man sie mit Sprungattacken an. Da Mamiya keine guten Gegenluft-Attacken hat, kann man sich ihr mit einem Luft-Dash nach einem hohen Sprung nähern, um dann direkt über ihrem Kopf anzukommen. Da sie sehr schwach ist, kann man mit einem einzigen Combo schon sehr viel Schaden austeilen.



In jeder Situation, in der man auch nur ein wenig im Nachteil ist, sollte man zu einem hohen Sprung ansetzen.

### Combos

1	{tiefer LK x 2 → tiefer HK (1. Teil)} → (Cancel) Back Slash Kick → (Boost) Grave Shoot → Aerial Jump {LP → HP → HK (1. Teil)} → (Cancel) Choke Yoyo
2	Spike Attack (LP-Folgeattcke) → (Boost) gesprungener HP → Grave Shoot → Aerial Jump → Aerial Jump {LP → HP → HK (1. Teil)} → (Cancel) Choke Yoyo
3	entfernter HK (3. Teil) → (Boost) Banishing Strike (→ automatischer Boost) → tiefer HP → Grave Shoot → Aerial Jump Bowgun (im Aufsteigen) → Dash → naher LP → {gesprungener LK (im Aufsteigen) → LK (im Fallen)} → Bind Trick

Wird Combo1 gegen Toki, Jagi, Rei oder Mamiya angesetzt, lässt man den gesprungenen HP nach dem Boost aus und geht direkt in den Grave Shoot. Gegen Kenshiro und Thouthter kann vor dem Grave Shoot noch ein naher HP eingebaut werden. Wird Combo3 gegen Raoh, Toki, Rei, Thouthter oder Mamiya angesetzt, wird der LP nach dem Dash durch einen LK ersetzt. Gegen Mr. Heart lässt man den LP aus und geht in den gesprungenen LK über. Gegen Shin wird nach dem Bowgun in der Luft folgendes angehängt: [{Dash → entfernter LP → entfernter HK (1. Teil)} → Bind Trick]