

# KAMPFREGELEN

# GRUNDTECHNIKEN



Im Spiel gibt es verschiedene Möglichkeiten, eine Kampfunde zu gewinnen und das Match letztlich zu gewinnen. Sofern nicht wie im Waffenmeister-Modus besondere Bedingungen zu erfüllen sind, wird eine Runde wie folgt entschieden:

**K.O.:**  
Die Lebensenergie einer Spielfigur wurde auf Null reduziert. Dieser Charakter verliert die Kampfunde, und sie wird der anderen Figur zugeschrieben. Der Sieger erhält einen Punkt.

**Ring Out:**  
Einer der Akteure wird aus der Arena geschleudert (oder fällt einfach dummerweise selbst hinaus), somit gibt es automatisch einen erklärten Sieger auf dem Platz – egal, wieviel Lebensenergie dieser Charakter noch besitzt. Der Sieger erhält selbstverständlich einen Punkt.

**Time's up:**  
Wurde in den Optionen die Round Time nicht auf „UNENDLICHZEICHEN“ gestellt, läuft während der Runden ein 30-bis-60-Sekunden-Countdown ab. Gibt es am Ende dieser Zeit keinen Sieger durch K.O. oder Ring Out, wird geprüft, welcher Spieler noch die meiste Lebensenergie besitzt – dieser ist dann Sieger der Kampfunde und erhält einen Punkt.

**Perfect:**  
Wurde ein Sieg per K.O. erreicht und der Gewinner hat keinen Treffer erliden müssen, wird diese Leistung mit einem „Perfect“ auf dem Bildschirm lobend unterstrichen.

**Double K.O.:**  
Leert sich die Lebensenergie-Anzeige beider Kämpfer gleichzeitig durch beidseitige Treffer, ist dies ein Double K.O. und wird als Draw gewertet. Jeder Kämpfer erhält einen Punkt.

**Draw and Suddenddeath:**  
Besitzen beide Kämpfer am Ende der Rundenzeit gleich viel Lebensenergie, haben sie sich gar gleichzeitig K.O. geschlagen oder gemeinsam die Arena in einem Ring Out verlassen, wird die Kampfunde als unentschieden – „Draw“ – gewertet. Die Runde wird nicht wiederholt, jedem der Akteure wird eine Kampfunde abgezogen und hierdurch evtl. sogar der Match-Sieger ermittelt.

Beispiel: Talim und Raphael treten in einem Match über zwei Gewinnrunden gegeneinander an. Die erste Runde gewinnt Talim, die zweite Runde verläuft mit einem „Draw“ unentschieden. Sieger des Matches ist Talim. Hätten beide Charaktere zunächst eine Runde gewonnen und wäre es danach zu einem Unentschieden gekommen, wäre das Match insgesamt als Draw gewertet worden.

Ausnahme: In einigen Spielmodi folgt anschließend noch eine Runde Suddenddeath, in der abermalig um den Sieg gekämpft wird. Hierbei wird das Zeitlimit und die Lebensenergie beider Charaktere reduziert. Geht auch diese Runde unentschieden aus, wird der Sieger per Zufall ermittelt.



**Game Over:**  
Verlieren Sie in den Einspieler-Modi einen Kampf, wird ein „Game Over“ angezeigt und das Spiel ist vorüber. In bestimmten Spielmodi haben Sie die Chance per Continue wieder ins Geschehen einzusteigen und abermals gegen den letzten Kontrahenten anzutreten. Im Überlebenskampf-Modus können Sie nach einem Game Over Ihren Namen eingeben, um Ihre Ergebnisse für die Wertungen-Liste (in den Optionen) zu speichern.



Das Kampfsystem von Soulcalibur II bietet einen leichten Einstieg und doch äußerst komplexe Aktionsmöglichkeiten. Grob gesagt gibt es zwei Angriffsschläge, einen Tritt und eine Abwehrfunktion, den Block – jeweils mit einer Controller-Taste auszulösen. In Kombination mit den Richtungstasten ergeben

sich hieraus zahlreiche Attacken und Verteidigungsmöglichkeiten. Nachfolgend werden die grundlegenden Techniken erklärt, fortgeschrittene Spieler blättern weiter zum Kapitel „Kampfschule“.

## Eingabebefehle und die Ausführung

Alle Eingabebefehle im gesamten Buch sind für Charaktere aufgelistet, die auf der linken Seite des Bildschirms stehen (normale Position des ersten Spielers). Befindet sich die Figur

auf der rechten Bildschirmseite (z. B. der zweite Spieler im Duell), müssen die Richtungsangaben nur gespiegelt werden: Aus  $\rightarrow \Rightarrow A$  wird  $\leftarrow \Leftarrow A$ , und  $\downarrow \Downarrow \Rightarrow B$  wird zu  $\uparrow \Uparrow \Leftarrow B$ .

Eingabebefehl	Bedeutung	Controller PlayStation® 2	Controller Xbox™	Controller GameCube™
$\rightarrow$	Bewegung ausführen, hierfür Richtungstaste drücken	Entsprechende Richtungstaste drücken	Entsprechende Richtungstaste drücken oder Ministick links bewegen	Entsprechende Richtungstaste drücken oder Control Stick bewegen
$\Rightarrow$	Bewegung ausführen, hierfür Richtungstaste nur kurz antippen	Entsprechende Richtungstaste nur kurz antippen	Entsprechende Richtungstaste nur kurz antippen	Entsprechende Richtungstaste nur kurz antippen
A	Horizontaler Schlag	$\odot$	$\odot$ -Taste	$\odot$ -Knopf
B	Vertikaler Schlag	$\odot$	$\odot$ -Taste	$\odot$ -Knopf
K	Tritt	$\odot$	$\odot$ -Taste	$\odot$ -Knopf
G	Blocken	$\otimes$	$\otimes$ -Taste	$\otimes$ -Knopf

• Die Richtungspfeile gibt es für folgende acht Richtungen:  
 $\rightarrow \leftarrow \uparrow \downarrow \nearrow \nwarrow \swarrow \searrow$

• Die Tastenbelegung kann in den Optionen unter Controller-Konfiguration beliebig konfiguriert werden.

Die beiden Schläge und der Tritt können in drei verschiedenen Stufen ausgeführt werden. Dies wird durch folgende Symbole dargestellt, z. B. für A, den horizontalen Schlag:

Eingabebefehl	Bedeutung
a b k g	Taste nur kurz antippen
A B K G	Taste drücken
A B K G	Taste gedrückt halten

## Trefferhöhen und Abkürzungen

In den Befehlslisten des Spiels (Abweichungen in Klammern) und im Kapitel „Move-Listen“ finden Sie einige Abkürzungen.

### Weitere Abkürzungen

Abkürzung	Bedeutung
!	Nicht blockbar: Der Angriff ist nicht durch Blocken abzuwehren
.	Gibt an, dass die Tasten hintereinander und nicht gleichzeitig gedrückt werden müssen. Ist kein Punkt zwischen den Tasten, muss die Eingabe generell sehr schnell hintereinander erfolgen
*	Neutrale Eingabe: Keine Taste ist zu drücken
AW (AT)	Angriffswurf: Aus einer laufenden Attacke heraus entsteht ein Wurf
GB	Aktive Verteidigung: Die Attacke durchbricht eine Block-Abwehr
CA (Gi)	Aktive Deckung: Eine besondere Art der Abwehr
SP	Spezial: Eine besondere Handlung oder Stellung
ST	Stance: Eine Stellung, siehe auch "Spezial"
W (T)	Wurf: Der Gegner wird gepackt und in der Regel zu Boden geworfen
UB	Nicht blockbar: Der Angriff ist nicht durch Blocken abzuwehren
+	Zwei Tasten gleichzeitig drücken, "A+G" bedeutet, dass A und G gleichzeitig gedrückt werden müssen

### Die verschiedenen Trefferhöhen

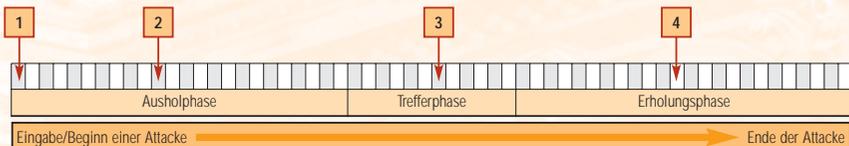
Trefferhöhe	Abkürzung	Bedeutung
Hoch	H	Hohe Attacke, etwa auf den Kopf
Mitte	M	Angriff auf mittlerer Höhe, etwa im Brustbereich
Unten	T (L im Menu)	Tiefe Attacke, etwa auf die Knie oder Füße
S-Mitte	SM	Eine Attacke auf Bauchhöhe, sehr selten

- GRUNDLAGEN
- KAMPFSCHULE
- CHARAKTERE
- WAFENWEISTER
- GEHEIMNISSE
- MOVE-LISTEN
- TASTENBELEGUNG
- SPIELMODI UND MENÜS
- OPTIONEN
- SPIELBILDSCHIRM
- KAMPFREGELEN
- GRUNDTECHNIKEN

## 4. Lektion: Ausholen, treffen und erholen

Wenn es um Attacken geht, spielen die jeweiligen Aushol- und Erholungsphasen eine entscheidende Rolle.

Um Ihnen die Zusammenhänge zu verdeutlichen, zeigen wir zunächst, wie ein Angriff vom Ablauf her ausgeführt wird. Stellen Sie sich die Bewegung des Kämpfers während eines Angriffs wie ein Daumenkino vor, dessen Ablauf in drei Bereiche unterteilt ist:



Aushol-, Treffer- und Erholungsphase. Die jeweiligen Einzelbilder werden „Frames“ genannt.

Je nachdem, ob Sie Soulcalibur II im 50Hz- oder 60Hz-Modus spielen (die Wahl erfolgt nach dem Starten der PlayStation®2), besteht eine Sekunde im Spiel aus 50 bzw. 60 Einzelbildern/Frames.

**1** In unserem Beispiel befindet sich der Charakter in seiner Grundstellung. Der Beginn einer Attacke startet mit der Eingabe der Tastenkommandos.



**2** Es folgt die Ausholphase bzw. Ausholbewegung. In dieser Zeit ist der Charakter ungeschützt und der Gegner kann den Angriff durch eine eigene Attacke abbrechen. Dies wird als Gegenangriff gewertet.



**3** Daran schließt sich die Trefferphase an, die in der Regel die kürzeste der drei Phasen ist und – gemäß unseres Daumenkino-Vergleichs – nur über wenige Einzelbilder/Frames verfügt.



**4** Es folgt die Erholungsphase, die den Charakter in der Regel wieder in seine Grundstellung zurückkehren lässt. Hierbei ist er selbstverständlich verwundbar, ein Angriff wird jedoch nicht als Gegenangriff gewertet. Erst hiernach startet eine neue Aktion (z. B. Attacke oder Bewegung) des Charakters. Diese kann jedoch schon während der Erholungsphase eingegeben werden.



Kurze Ausholphasen sorgen also für einen schnellen Treffer und geben dem Gegner kaum Gelegenheit für einen Gegenangriff. Kurze Erholungsphasen ermöglichen es dem Charakter, schnell z. B. eine weitere Attacke oder Bewegung folgen zu lassen. Bei Special Moves, die aus mehreren Attacken oder einer Combo bestehen, muss die Eingabe des nächsten Angriffs in der Regel während der Treffer- oder Erholungsphase stattfinden.

### Gegenangriffe

Trifft ein Angriff z. B. während der gegnerischen Laufbewegung oder der gegnerischen Ausholphase, spricht man von einem Gegenangriff. Abhängig von der Haltung des Getroffenen variiert der Schaden. Bei einem normalen Angriff-Gegenangriff und dem Zurückweichen-Gegenangriff ist auf dem Bildschirm ein roter Lichteffect zu sehen (siehe Screenshot). Einige Special Moves erhalten als Gegenangriff eine zusätzliche Eigenschaft – siehe hierzu die Spalte „Bemerkungen“ in den Move-Listen.



Art des Gegenangriffs	Schaden	Bemerkung
Angriff	120%	Treffer während der Ausholphase, zu Beginn eines Wurfes oder während Seelenangriff. Roter Lichteffect
Laufen	115%	Während 8-Way Run (außer ↘, ←, ↙) oder Vorwärtsschritt. Oder bei einem Angriff im Seelenangriff-Level 2
Seitschritt	118%	Während eines Seitschritts
Zurückweichen	140%	Während 8-Way Run in Richtung ↙, ← oder ↘. Oder bei einem Angriff im Seelenangriff-Level 3. Roter Lichteffect
Break	115%	Wenn ein vertikaler Angriff eine horizontale Attacke durchbricht – siehe Lektion 6

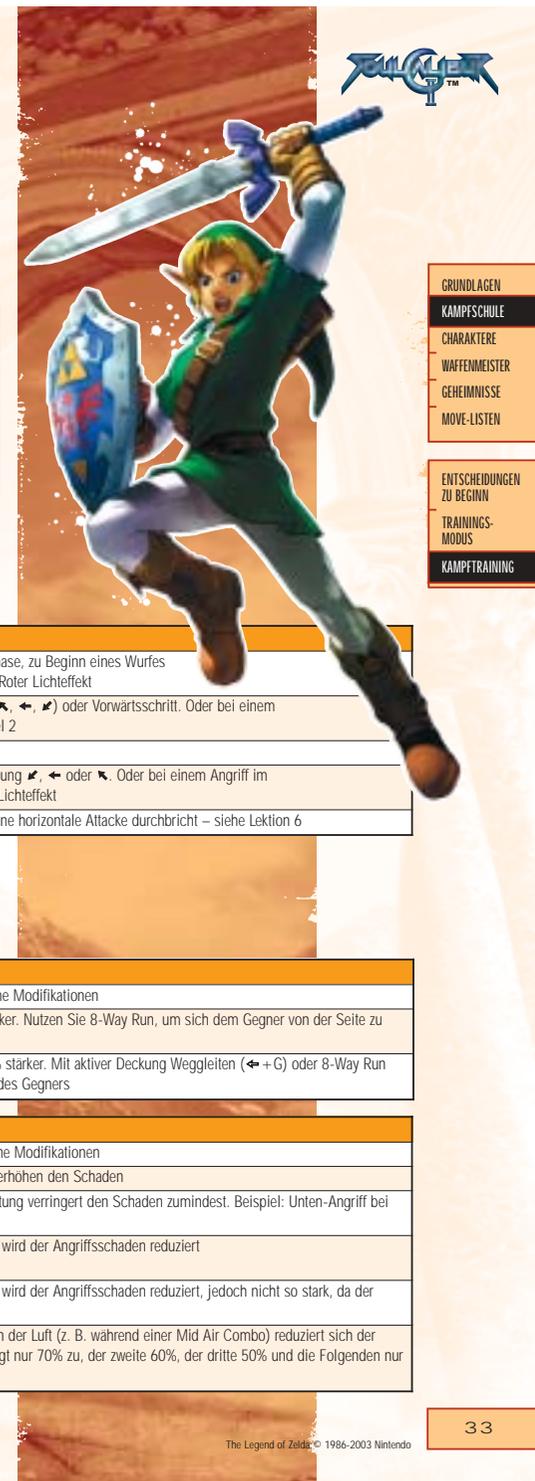
Die Auswirkungen verschiedener Arten von Gegenangriffen (bis auf Break) lassen sich im Trainings-Modus nachstellen. Siehe hierzu Seite 28.

### Treffer von verschiedenen Seiten und Höhen

Der Schaden eines Angriffs wird durch verschiedene Faktoren beeinflusst.

Angriff von...	Schaden	Bemerkung
...vorn (frontal)	100%	Ein ganz normaler Treffer ohne Modifikationen
...der Seite	105%	Seitliche Treffer sind 5% stärker. Nutzen Sie 8-Way Run, um sich dem Gegner von der Seite zu nähern
...hinten	110%	Angriffe von hinten sind 10% stärker. Mit aktiver Deckung Weggleiten (←+G) oder 8-Way Run kommen Sie in den Rücken des Gegners

Der Gegner...	Schaden	Anmerkung
...steht	100%	Ein ganz normaler Treffer ohne Modifikationen
...ist in der Hocke	107%	Treffer auf geduckte Gegner erhöhen den Schaden
...blockt falsch	90%	Treffer in falscher Abwehrhaltung verringert den Schaden zumindest. Beispiel: Unten-Angriff bei Hoch/Mitte-Abwehr
...liegt mit dem Rücken am Boden	70%	Liegt der Gegner am Boden, wird der Angriffsschaden reduziert
...liegt am Boden, Gesicht nach unten	75%	Liegt der Gegner am Boden, wird der Angriffsschaden reduziert, jedoch nicht so stark, da der Rücken angegriffen wird
...wird in der Luft getroffen	70%-45%	Bei mehrmaligen Angriffen in der Luft (z. B. während einer Mid Air Combo) reduziert sich der Schaden. Der erste Treffer fügt nur 70% zu, der zweite 60%, der dritte 50% und die Folgenden nur jeweils 45%



- GRUNDLAGEN
- KAMPFSCHULE**
- CHARAKTERE
- WAFFENMEISTER
- GEHEIMNISSE
- MOVE-LISTEN

- ENTSCHEIDUNGEN ZU BEGINN
- TRAININGS-MODUS
- KAMPFTRAINING**

# ASTAROTH



**Alter:** seine Erschaffung liegt sieben Jahre zurück   
**Geburtsort:** unbekannt   
**Größe:** 202 cm  
**Gewicht:** 130 kg   
**Geboren:** 3. September   
**Blutgruppe:** keine   
**Waffe:** eine riesige Axt namens Kulutues  
**Kampfstil:** Gyulkus   
**Verfügbar:** bereits zu Beginn anwählbar

Ein Hoher Priester und Verehrer des Kriegsgottes Ares erschuf einst den Golem Astaroth. Bewaffnet mit einer riesigen Axt, wurde Astaroth ausgesandt, um das Schwert Soul Edge zu finden. Der Golem wurde jedoch im Kampf bezwungen und scheinbar getötet.

Jahre vergingen und dank den Fragmenten des Soul Edges regenerierte sich Astaroth. Sein Körper ist hierdurch stärker denn je und sein Wille, die Waffe zu finden, weiterhin ungebrochen.



- GRUNDLAGEN
- KAMPFSCHULE
- CHARAKTERE**
- WAFFENMEISTER
- GEHEIMNISSE
- MOVE-LISTEN

- ASTAROTH**
- CASSANDRA
- CERVANTES
- CHARADE
- HEIHACHI
- IVY
- KILIK
- LINK
- MAXI
- MITSURUGI
- NECRID
- NIGHTMARE
- RAPHAEL
- SEUNG MINA
- SOPHITIA
- SPAWN
- TAKI
- TALIM
- VOLDO
- XIANGHUA
- YOSHIMITSU
- YUNSHUNG
- ASSASSIN
- BERSERKER
- LIZARDMAN

## Taktiken und Tipps

Mitsurugi ist ein hervorragender Allroundkämpfer, der über Attacken mit großer Reichweite und noch dazu über Nahkampfstärken verfügt. Im Allgemeinen sollten Sie mit Mitsurugi als Spielfigur Ihre Gegner mit schnellen Attacken unter Druck setzen.

Kommt Ihr Gegner in Reichweite, provozieren Sie mit **↘** oder **↖**. B.A eine Reaktion oder attackieren mit **↑B** oder **↓B** oder **⇒A+B**.

In mittlerer Distanz gehen Sie mit **↖B** oder **↗B** oder **⇐A** zum Angriff über, da diese Attacken eine hohe Reichweite besitzen. Bei einem Treffer mit der letztgenannten Attacke können Sie beispielsweise **⇒K** oder **A+G** bzw. **B+G** folgen lassen. Wird **⇐A** geblockt, können Sie entweder selbst in die Defensive gehen, auf aktive Deckung setzen oder mit **↓A** erneut angreifen.

Wirkungsvoll ist auch der Übergang zur Stellung Relic mit **⇐A+B**, um von dort aus mit **B** zu attackieren und hierbei einem gegnerischen Angriff weit gehend auszuweichen

## Aktive Deckung

War die aktive Deckung erfolgreich, lassen Sie **↖B** folgen. Diese Attacke trifft 100%, sofern Ihr Gegner keine aktive Deckung einsetzt. Sollten Sie diese Abwehrtechnik erahnen, kommt **⇒A+B** zum Einsatz. Dieser Angriff ist eine gute Finte, denn er hat eine ähnliche Anfangsbewegung wie **↖B** und kann mit **G** abgebrochen werden. Nach folgenden drei Special Moves bietet es sich an, eine aktive Deckung zu planen, da der Gegner meist im Anschluss angreift: **↘A** und **A.A** und **B.B**.

kB mag auf den ersten Blick ein guter Angriff sein, ist jedoch wenig wirksam, sofern Ihr Gegner mit 8-Way Run umhergeht und ausweicht.

Im Nahkampf bieten sich **A.A** oder **⇒A** an. Beide sind schnelle Techniken und gut gegen 8-Way Run einzusetzen. Bei einem Treffer führen Sie **⇒K** oder **↖B** oder den Unten-Angriff **↓K**. B aus, oder gehen mit **A+G** oder **B+G** zu einem Wurf über. Versucht Ihr Kontrahent mit 8-Way Run zu entkommen, setzen Sie abermals den Seitwärtsschlag **⇒A** ein.

Wird **A.A** oder **⇒A** geblockt, lassen Sie schnell **↓A** folgen. Dieser schnelle Angriff ist schwierig. Generell sollten Sie immer mit solchen schnellen kurzen Angriffen die Gegner unter Druck setzen.



## Die wichtigsten Special Moves

Double Reaver	⇒A.A
Trefferhöhe:	H, M
Schaden:	16, 23
Horizontaler Angriff	
Trifft der erste Angriff als Gegenangriff, ist der zweite Treffer sicher. In der Regel sollten Sie nur den ersten Angriff ausführen, um den Gegner unter Druck zu setzen. Als Variante sollten Sie gelegentlich <b>↖A</b> verwenden, und im Falle eines Gegenangriffs <b>A.A</b> folgen lassen.	

Drawn Breath	⇐A
Trefferhöhe:	H
Schaden:	28
Horizontaler Angriff	
Bei einem Treffer besitzt Mitsurugi die kürzere Erholungsphase und kann im Anschluss mit einem Wurf oder <b>⇒K</b> angreifen. Als Gegenangriff: Umdrehen. Nach dem Angriff <b>⇒</b> drücken, um zur Stellung Mist zu wechseln.	

Forced Prayer Divide	B.B
Trefferhöhe:	M, M
Schaden:	17, 19
Vertikaler Angriff	
Dieser Schlag hat eine kurze Ausholphase. Der zweite Angriff trifft automatisch, sofern der erste sitzt. Der Angriff ist mit <b>G</b> abbrechen und daher gut, um den Gegner zu verwirren. Nach der Technik mit <b>⇒</b> nach Mist, mit <b>↑</b> oder <b>↓</b> nach Half Moon Death wechseln.	

Heaven Cannon	↖B
Trefferhöhe:	M
Schaden:	33
Vertikaler Angriff	
Bei einem Treffer fliegt der Gegner in die Luft und Sie können anschließend eine Mid Air Combo ausführen. Setzen Sie diese Technik abwechselnd mit einem Wurf ein, um den Gegner durcheinander zu bringen. Bei diesem Schlag hat Ihr Charakter eine kurze Erholungsphase.	

Wind Hole (Lower)	⇒B↓
Trefferhöhe:	T
Schaden:	20
Vertikaler Angriff	
Diese Technik hat eine kurze Ausholphase sowie eine große Reichweite. Sie ist gut für einen Überraschungsangriff in mittlerer Distanz geeignet. Bei schneller Eingabe (sehr schwierig) wird die Technik langsamer ausgeführt und fügt mehr Schaden zu.	

Stalk Shaver	↓K.B
Trefferhöhe:	T, M
Schaden:	23, 28
Tritt	
Ein Treffer des ersten Angriffs lässt den Gegner umfallen und die zweite Attacke sicher treffen. Der Schlag hat eine kurze Ausholphase und es ist für den Gegner schwierig auszuweichen. Passive Gegner werden von dem Schlag überrascht. Nach der Technik mit <b>⇒</b> zur Stellung Mist wechseln.	



Twin Splinters	A.A
Trefferhöhe:	H, H
Schaden:	13, 16
Horizontaler Angriff	
Trifft der erste Angriff, ist auch der nachfolgende Treffer sicher. Die Attacke ist gut für den Nahkampf und gegen 8-Way Run. Drücken Sie für eine Finte vor dem ersten Angriff <b>G</b> , um abbrechen.	

Rising Knee	K⇒
Trefferhöhe:	M
Schaden:	31
Tritt	
Der Schlag hat eine kurze Aushol- und Erholungsphase – Sie sind also sicher, auch wenn der Gegner den Angriff blockt. Als Gegenangriff bleibt Zeit, andere Angriffe folgen zu lassen.	

Relic	⇐A+B
Trefferhöhe:	-
Schaden:	-
Spezial	
Während der Technik sind Bewegungen möglich, abgebrochen wird sie mit <b>G</b> . Fire Brand weicht vertikalen Attacken aus und False Purification besitzt eine automatische aktive Deckung gegen horizontale Angriffe. Bill of Fire verursacht einen nicht blockbaren Schaden und trifft je nach Aufladedauer mittig (langes Aufladen) oder hoch (kurzes Aufladen). Mit <b>B+K</b> nimmt Mitsurugi die Stellung Mist ein.	

Mist	⇒A+B
Trefferhöhe:	-
Schaden:	-
Spezial	
Während der Technik sind Bewegungen möglich, abgebrochen wird sie mit <b>G</b> . Die Angriffe, die mit <b>A</b> beginnen, sind sehr schnell. <b>A+B</b> besitzt eine automatische aktive Deckung gegen Hoch- und Mitte-Angriffe. Die normalen Würfe <b>A+G</b> oder <b>B+G</b> sind in dieser Stellung ebenfalls möglich.	

## Mitsurugis Combos

Combo	1. Technik	2. Technik	Ca. Schaden	Bemerkung
1	↖B	↓↖⇒B	66	Ggf. 2. Technik aufladen für mehr Schaden
2	↖ oder ↗B	Während Relic B	56	-
3	B⇒	↓↖⇒B	70	1. Angriff muss als Gegenangriff treffen
4	⇒A	AA	51	1. Angriff muss als Gegenangriff treffen
5	K⇒	↖B	60	1. Angriff muss als Gegenangriff treffen

## Mitsurugis Waffen im Waffenmeister-Modus

Waffe	Reichweite	Angriff	Abwehr	Eigenschaften	Fundort
Shishi-Oh	100	100	100	-	Standardwaffe
Korefuji	90	130	100	-	Laden, Kapitel 1
Two Handed Sword	100	100	100	HV-, SC A+	Laden, Kapitel 2
Shamshir	125	100	100	Counter-	Laden, Kapitel 3
Basilard	90	100	130	VH+	Laden, Kapitel 4
Gassan	100	100	100	Counter+, Atk -3HP	Laden, Kapitel 6
Tulwar	125	100	65	Guard+ 20%	Laden, Kapitel 8
Masamune	100	130	120	SC Spd+, SC Def-	Laden, Kapitel 8
Soul Edge (komplett)	100	150	100	-3HP CPU+	Laden, Bonuskapitel 1
Damascus Sword	100	175	150	UB-, CPU+	Laden, Bonuskapitel 2
Souvenir Gift	100	80	80	CPU-	Laden, Unterkapitel 2

- GRUNDLAGEN
- KAMPFSCHULE
- CHARAKTERE
- WAFFENMEISTER
- GEHEIMNISSE
- MOVE-LISTEN
- ASTAROTH
- CASSANDRA
- CERVANTES
- CHARADE
- HEIHACHI
- IVY
- KILIK
- LINK
- MAXI
- MITSURUGI
- NECRID
- NIGHTMARE
- RAPHAEL
- SEUNG MINA
- SOPHITIA
- SPAWN
- TAKI
- TALIM
- VOLDO
- XIANGHUA
- YOSHIMITSU
- YUNSGUNG
- ASSASSIN
- BERSERKER
- LIZARDMAN

# ALLE KAPITEL IM ÜBERBLICK



**Kapitel 1-1 – Proving Grounds** Schwierigkeit:

EP / Gold: 400 / 600 Arena: Colosseum am See

**Kapitel 1-2 – Bulwark Ruins** Schwierigkeit:

EP / Gold: 400 / 900 Arena: Ruinen der Xiwel-Belagerung

**Kapitel 1-3 – Warrior's Trial Grounds** Schwierigkeit:

EP / Gold: 400 / 1500 Arena: Colosseum am See ohne Wände

**Kapitel 2-1 – Thuban Ferry** Schwierigkeit:

EP / Gold: 500 / 400+ Arena: Reichshauptstadt Ayutthaya

**Kapitel 2-2 – Village of Arche** Schwierigkeit:

EP / Gold: 500 / 800 Arena: Dorf des Windes

**Kapitel 2-3 – Minkar Mine** Schwierigkeit:

EP / Gold: 400 / 1600 Arena: Labyrinth

Legende	
Normal	Zusatzmission
Volle Heilung nach jedem Raum	Volle Heilung nach jedem Raum

**Kapitel 3-1 – Carnival** Schwierigkeit:

EP / Gold: 700 / 1000 Arena: Phönixhof

**Besonderheiten / Ziel:** Rutschiger Rand. Besiegen Sie den Gegner durch ein „Ring Out“.

**Kampfrunden / Zeitlimit:** 1 Runde à 99 Sekunden

**Gegner:** Charade 2000%

**Nach Sieg freigeschaltet:** Charade, Kapitel 3-2 und 3-3

**Zusatzmission:**

- Besonderheit: Wind von unten
- Schwierigkeit:
- EP / Gold: 1300 / 2000
- Kampfrunden / Zeitlimit: 1 Runde à 50 Sekunden
- Gegner: Berserker 1000%

**Kapitel 3-2 – Talitha Gambling Den** Schwierigkeit:

EP / Gold: 700 / 1000 Arena: Colosseum am See mit Wänden

**Kapitel 3-3 – Entrance to Diphda Temple** Schwierigkeit:

EP / Gold: 700 / 500 Arena: Galerie des Eurydyke-Schreins

**Kapitel 3-4 – Benetnasch Harbor** Schwierigkeit:

EP / Gold: 800 / 2500 Arena: Piratennest

**Kapitel 4-1 – Al Gieba Ruins** Schwierigkeit:

EP / Gold: 800 / 1200 Arena: Goldgrube mit Wänden

**Kapitel 4-2 – Windmill** Schwierigkeit:

EP / Gold: 800 / 1200 Arena: Dorf des Windes

**Kapitel 4-3 – Merope Monastery** Schwierigkeit:

EP / Gold: 800 / 3000 Arena: Kapelle Ostheinsburg

**Kapitel 4-4 – Deserted Village** Schwierigkeit:

EP / Gold: 900 / 1200 Arena: Bibliothek

**Besonderheiten / Ziel:** Gegnerattacken erzeugen oft Breaks. Die Gegner favorisieren vertikale Attacken. Besiegen Sie das gegnerische Team.

**Kampfrunden / Zeitlimit:** 2 Runden à 50 Sekunden

**Gegner:** Mitsurugi und Raphael

**Nach Sieg freigeschaltet:** Raphaels 5. zusätzliche Waffe Schweizer, Kapitel 4-5

**Zusatzmission:**

- Besonderheit: Die Gegner favorisieren horizontale Attacken.
- Schwierigkeit:
- EP / Gold: 1800 / 2400
- Gegner: Necrid und Astaroth

**Kapitel 4-5 – Charon's Pass** Schwierigkeit:

EP / Gold: 1500 / 3000 Arena: Ägyptische Krypta

**Besonderheiten / Ziel:** Kämpfen Sie sich durch das Labyrinth und besiegen Sie den Gegner.

**Kampfrunden / Zeitlimit:** Je 1 Runde à 50 Sekunden

**Gegner:** Talim, Xianghua, Cassandra, Taki, Ivy und LEANA (Sophitia)

**Nach Sieg freigeschaltet:** Sophitia, Kapitel 5-1

**Zusatzmission:**

- Schwierigkeit:
- EP / Gold: 1500 / 6000
- Gegner: männlicher Charakter (außer Charade und Inferno), Yunsung, Klilik, Mitsurugi, Nightmare, Raphael und GERALD (Maxi)
- Maxis 5. zusätzliche Waffe Fuzoroi

Legende	
<b>Normal</b>	<b>Legende</b>
Volle Heilung nach jedem Raum	Volle Heilung nach jedem Raum
1: Eis	1: Eis
2: Sand	2: Sand und Gegenheilung
3: Feuer und Gegenheilung	3: Feuer und Gegenheilung
4: Gegenheilung	4: Gegenheilung

**Kapitel 5-1 – Nereid Gorge** Schwierigkeit:

EP / Gold: 900 / 2100 Arena: Ägyptische Krypta

**Besonderheiten / Ziel:** Lebensenergie + 100. Ein 3er-Team wird für Sie zufällig ausgewählt, wobei Sie keinen der gegnerischen Charaktere erhalten. Besiegen Sie das gegnerische 3er-Team.

**Kampfrunden / Zeitlimit:** Je 1 Runde à 50 Sekunden

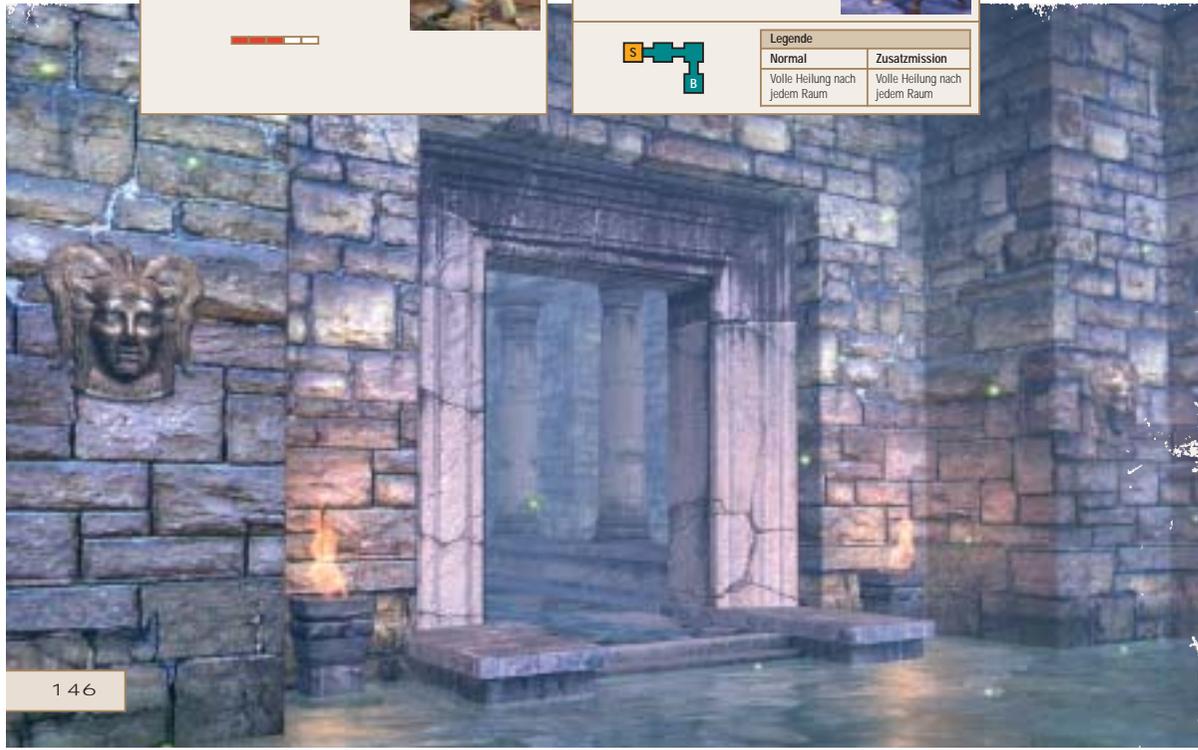
**Gegner:** 3 Charaktere: außer Seung Mina, Berserker, Lizardman, Charade, Inferno oder Ihre ursprünglich gewählte Spielfigur

**Nach Sieg freigeschaltet:** Spielmodus Bonus-Zeitangriff (Standard), Kapitel 5-2

**Zusatzmission:**

- Besonderheit: Sie erhalten ein 3er-Team aus Lizardman, Assassin und Berserker.
- Schwierigkeit:
- EP / Gold: 1800 / 4200
- Gegner: 3er-Team aus zufällig ausgewählten Gegnern (außer Inferno und Charade)

- GRUNDLAGEN
- KAMPFSCHULE
- CHARAKTERE
- WAFFENMEISTER
- GEHEIMNISSE
- MOVE-LISTEN
- ALLGEMEINES
- ALLE KAPITEL IM ÜBERBLICK
- ALLE EXTRAS UND DIE LÄDEN
- DIE RANGE



# GEHEIMNISSE

Auf den folgenden Seiten finden Sie die letzten Geheimnisse von Soulcalibur II und die vollständige Auflistung der Geschichte der Sammlung.



## Die kleinen Geheimnisse...

### Verschiedene Titelbilder

In Soulcalibur II gibt es drei verschiedene Titelbilder. Diese werden im Verlauf des Spiels durch das Bestreiten der unterschiedlichen Spielmodi freigeschaltet. Spielen Sie einfach lange und intensiv, um in den Genuss aller Hintergrundbilder zu kommen.



Der normale Titelbildschirm



Der Titelbildschirm im Waffen-Look

### Verschiedene Stimmen im Titelbildschirm

Je nachdem, mit welchem Charakter Sie am häufigsten in Soulcalibur II spielen, hören Sie, sobald Sie im Titelbildschirm **START** drücken oder einfach abwarten, eine andere Stimme. Nämlich die des entsprechenden Charakters...

### Den Charakter sprechen lassen

Bevor es zu einem Gefecht kommt, stehen sich die Kontrahenten im Ladebildschirm gegenüber. Drücken Sie A, B, K oder G, geben die Charaktere jeweils einmal einen ihrer vielen Sätze bzw. Sprüche von sich.



- GRUNDLAGEN
- KAMPPSCHULE
- CHARAKTERE
- WAFFENMEISTER
- GEHEIMNISSE**
- MOVE-LISTEN