

Ultraman Fighting Evolution (Import) FAQ/Walkthrough (Dutch)

by Salman

Updated on Sep 12, 2004

Ultraman Fighting Evolution 1 FAQ by Salman.

Game: Ultraman Fighting Evolution

Cover <http://allsoft.scei.co.jp/jacket/1/slps91145.jpg>

Back <http://allsoft.scei.co.jp/jacket/1/slps91145b.jpg>

Design: Banpresto

Systeem: Japanse PSOne

Released: 19 februari 1998

Spoedcursus Ultraman:

Ergens lichtjaren verwijderd van de aarde was er een planeet (Nebula M78) met een vergevorderde beschaving. Op een dag werd deze binnengevallen door allerlei monsters die het wilden veroveren. Door de oorlog die ontstond werd deze wereld verwoest en uiteindelijk werd ook het stelsel vernietigd door een supernova.

Deze mensen waren echter zo ver ontwikkeld dat ze niet zomaar doodgingen, maar transformeerden zich tot energie/licht en vormden een nieuwe thuisdimensie.

Toen ze ontdekten dat een verre planeet genaamd de Aarde een doelwit was geworden stuurden ze een van hun beste vechters er naar toe om het te beschermen.

Daar aangekomen kwam hij erachter dat hij maar 3 minuten kon overleven op aarde, dit kwam door de zon, die te weinig energie gaf. Hij sloot een verbond met een mens om zo te kunnen leven op aarde en als de tijd weer was gekomen om te vechten, transformeerde de mens tot Ultraman. Omdat de monsters altijd gigantisch zijn vecht Ultraman ook in deze grootte: 400 meter.

Naast de tijdslimiet zijn er nog meer zwaktes zoals; duisternis (geen zonlicht), extreme kou en chemisch afval/vervuiling.

Hun bloed is normaal rood of soms ook puur licht... een color timer (alarmfase) geeft hun conditie aan.

Na verloop van tijd neemt er een nieuwe Ultraman de plaats in van de vorige, dit hangt af van de nieuwe monsters, opgelopen blessures of door omstandigheden zoals invasies. Ze zien elkaar als "Ultrabrothers" en als het moet vechten er meerdere tegelijk.

Alhoewel Ultraman (1966) het Japanse antwoord is op Superman, kunnen alle Ultramannen vechtsporten zoals boxen, kickboxen, judo/karate wat ze combineren met energie-stralen/wapens (treinen gebruiken als nunchuks)/teleports.

In het spel vecht je met 3 Ultramannen en 9 monsters...

Spelmodes:

Battle (Amazing Players Ranking)

VS

Survival (Ultrasurvivors Ranking)

Practice (Groggy Practice)

Gallery (Normal+Special*)

Option (Handy configuration: shortcuts)

Secrets:

3 verschillende intro's na een demo gevecht.

Speed up Credits: inhouden knop.

Exit mode: Select knop.

Unlock Gomora: 1x battle uitspelen.

Unlock Alien Magma: 2x.

Unlock Ace Killer: 3x.

Unlock Zetton: 4x.

Na allen unlocked te hebben, krijg je een Special Gallery* met deze 4.

Spelopzet+info:

Square: guard

X, Neer+X, Omhoog+X: sidestep (Anti Super)

Triangle: P

O: K

L1 p+k+g (Super voor Finish) (Handy Config)

L2 p+k (HC)

R1 p+g (worp: elke kant-HC) (voor; breekbaar met p+g)

R2 k+g (sterkste worp: alleen voor-HC)

Dash: >>/<<

Ren: >>+inhouden

Crouching: DF/DB inhouden

Defensive Roll: DF, DF/DB, DB

Guard Roll: Square inh en DFx2 of DBx2

Afmaker: Omhoog+P(ver)/DF+O(dicht)

Sprong: tikje omhoog of inhouden supersprong

Liggend Herstel: Square/Neer+Square/O/Neer+O

Intro pose, 2 win poses en een Time Over pose

Close Up Victory Shot: Sweep/K/Knockdowns/Super.

Finish: Standing Attack op Counter-PKG/L1 (dicht)

Sidestep eigenlijk beter als Guard

Classic Air Encounter: alle twee UF+K

Effectief: Neer+k/DB+O/P+K: UF+K: PKG (als ze opstaan en van een afstand)

Canned Combo pppk: een vaste string, dus niet custom.

Je kan de Finish move sidesteppen/bukken.

Alien is de vertaling van "Seijin".

Counter een jumpkick na block met worp of backdash en Finish/Special.

Figuren op de grond kunnen geraakt worden zoals in Tekken.

Er zijn P1/P2 costumes maar deze hebben meestal een wat donkere tint, alleen bij VS portraits is er verschil.

Taunts: p+k+g+s tegelijk (p+g~s+k)

QCT moves ook mogelijk met DP command.

Combosysteem:

UFE heeft een raar cs wat draait om groggy(duizeligheid), strings/canned combo's, afmakers. Er zijn geen juggles of linkers... het beste wat je kan doen is een serie van aanvallen te bedenken die elkaar goed opvolgen.

Als je een paar goede hebt gevonden moet je kijken in practice mode (groggy meter) of ze over de 50 recovery komen. Dan is je tegenstander duizelig voor 5 seconden

Dan wordt de schade die werd toegebracht voordat die groggy werd meegeteld met de canned strings/k+g worp/super...en een super kost de helft van z'n levensbalk. Een super laadt 3 sec op, maar kan niet meer ontweken worden als hij activeert terwijl ze nog groggy zijn.

Niet makkelijk, maar als het lukt dan is het een easy win

Character List:

Ultraman, Ultraseven, Ultraman Taro, Alien Baltan, Dada, Eleking, Alien Metron!, King Joe, Gomora, Alien Magma, Ace Killer, Zetton.

Ultraman: de allereerste kwam jaren geleden naar de aarde toe om een monster tegen te houden en gevangen te nemen. Na dat dit was gelukt vloog

hij weg en botste tegen een vliegtuig aan. De piloot, Hayate, was zeer gewond en Ultraman redde hem door een verbond te sluiten. Ultraman bleef op aarde voor een lange tijd totdat hij uiteindelijk werd verslagen.

tegen de monsters werkt DB+k/Neer+k goed, als ze liggen na een knockdown, staan ze vaak recht op in een super. Ultraman maakt bij elke move/guard/jump etc een kreet, goed voor de burens hehe...

p+g (flipthrow)

p+g achter (flipthrow)

k+g (ultra swing)

ppp (string)

pp, neer+k (string met sweepkick)

pk (slag en roundhouse)

p, neer+k (slag en lage kick)

kkk (string)

kk, neer+k (string en sweep)

k, p (hoge kick en hamerslag)

k, neer+kk (hlm)

<p, kk (hamer, sweep, afzetkick: kan delayed)

neer+p, k (sneak lage p, gutkick)

DF+kkkk (shinkick+sweep)

DF+kkkp (shinkick+upperhook)

DB+p, kkk (lage slag en string)

>+kkk (shin, gut, kick)

>>, p (maagstreek)

>>+p+k (running headbutt)

>>+p (clothesline)

>>+k (slidingkick knockdown)

>>, k (ultraknee)

<<, k (afzet kick)

p+k (headbutt)

<+k (spinkick)

>+p (hook)

U+p (hammer)

DB+k (sweep)

UB+k (aerial roundhouse)

U+k (axekick)

UF+k (KO kick)

DF+p (interrupter)

U/UF inh+k (Ultrakick)

U/UF inh+p (Axehandle Drop)

Backturned Attacks:

k (midkick)

neer+k (sweep)

p (chop)

neer+p (lage chop)

Afmakers:

U+p (Ultra Kneedrop)

DF+k (Ultra Crusher).

P+K+G: Specium Beam (eats projectiles)

Groggy Combo/Setup:

p+k: U+p

p+k, DF+k, DB+k

ppp: DB+p: >+p, DF+kkkk, U+p

ppp: DB+p: >+p, k+g, U+p

kp: kp: DF+kkkp, U+p

DF+kkk: kp: >+p, PKG (Finish)

DB+p: DB+pkk, (sidestep back opp. PKG)

kkk, neer+k, DF+k (groggy)

pp, neer+k, DF+k.

Ultraseven (Ultra7): Deze is een ontdekkingsreiziger die alle planeten in kaart bracht en leerde over de verschillende beschavingen. Ook lid van de Ultra Garrison, een speciale eenheid die monsters opspoot en elimineert; U7 is ook bekend hierdoor als de Red Violent Warrior. Omdat op aarde veel monsters werden gesignaleerd nadat de eerste UM weg was, heeft U7 zich daar gevestigd als Dan Moroboshi. U7 is de enige UM die zich kan transformeren tot mens...verloor op het eind van de serie zijn krachten.

U7 lijkt veel weg te hebben van een kickboxer..i n tegenstelling tot UM die meer karate achtig was. Ook heeft hij een vin op zijn helm die hij kan gebruiken als slagwapen

p+g (Armlock)

p+g achter (Running Bulldog)

k+g (Suplex-7).

ppp (string: boxing upper)

pp, neer+k (2xhp, lage toekick)

pk (h, mid kick)

p,neer+k (h, shin kick)

kkk (hhh)

kk, neer+k (hh, sweep)

kp (hh)

k, neer+k (hk, sweep)

>+ppp (high knockdown)

>+ppk (hl sweep)

neer+ppp (ll, high hook)

>kkkkk (finishing kicks)

neer+kkkk (llm, knee)

<+kkk (2 backkicks, sweep)

<+kkp (2 backkicks, hook).

>>+p (arrowknuckle)

>>,p (beater)

>>+k (sweep)

>>k (spinkick 7)

<<+k (dropkick)

p+k (straight arrowknuckle).

<+p (backhand)

DB+p (guthook met vin)

DF+p (upperhook)

U+p (hammer)

UF+p (elbowhook)

U/UF inh+p (heavy vindrop)

DB+k (sweep knockdown)

neer+k (sweep)

DF+k (toekick)

UF+k (roundhouse)

UB+k (saltokick)

UB inh+k (dropkick)

U+k (twin kicks)

U/UF inh+k (doublefooter).

Backturned attacks:

p (mid)

neer+p (low)

k (donkeykick)

neer+k (sweep)

Afmakers:

U+p (bodysplash)

DB+k (toekick)

P+K+G (wideshot)

<, HCT+P (vin boomerang)

Groggy Combo/Setup:

ppp: ppp, PKG

pp,neer+k: pp, neer+k, k+g
kkk: kkk, PKG
neer+ppp: neer+ppp: p, >+kkkkk
neer+kkkk: ppp,PKG
<+kkp: ppp, kk, neer+k, U+p.

Ultraman Taro: Toen de jonge boxer Kotaro Higashi mensen redde tijdens een monster aanval, stierf hij...door zijn heldendaad en zuiver hart werd hij door de leiders van de nieuwe thuisdimensie (Land of Light) uitverkoren om terug te keren van de dood als Ultraman Taro. Hij is zeer wedijverig en wil bewijzen dat hij het waard is om Ultraman Taro te zijn. De geest van een vechter...

Ultraman Taro is een agressieve boxer en door zijn ego bezit hij ook een tauntmove. Zowat de beste UM

p+g (bodylifter)
p+g achter (backsuplex)
k+g (fliptoss)
ppp (1-2-upper)
pp, neer+k (combo+shinkick)
pk (p,soccerkick)
p, neer+k (slag,sweep)
kkk (triple roundhouse)
kk, neer+k (2 rh+shinkick)
kp (h+hook)
k, neer+k (h,l)
>p, >pppp (uppercut combination)
>ppp (high hook+midsection)
>p>pk (double hook+shinkick)
neer+p, kk (donkey kick combo+taunt)
DF+kkk (lmh)
neer+kkk (llm)
k, >k (k, axekick)
taunt (1-p+g whiff/2-p+k+g+s)
QCT+k (kneeshot)
>>+k (sliding kick)
>>, k (salto mortale kick)
<<, k (aerial axer)
p+k (ribbreaker)
>>+p (flying torpedo)
<p (backsmash)
DB+p (low hook)
DF+p (guts)
UF+p (rising elbow)
U+p (hammer chop)
U/UF inh+p (arching salto hammer)
>k (mid)
<k (hammerkick)
UB+k (backward saltokick)
U+k (upper saltokick)
UF+k (knockdown kick)
U/UF inh+k (straight T-kick)
DB+k (sweep knockdown)
Backturned attacks:
p (hook)
neer+p (low hook)
k (reverse midkick)
neer+k (sweep)
Afmakers:
U+p (Taro Chop)
U+p verre afstand (radslag Taro Chop)

DF+k (Brutal Soccer)
p+k+g (Streilum Beamu)
Groggy Combo/Setup:
ppp: ppp, ss, PKG
kkk, kk, k+g
>ppp: >pp, >p>pppp, U+p
neer+kkk: neer+k
QCT+k: kkk, afstand, UF inh+k, U+p.

Alien Baltan: Hij maakt deel uit van een kreeft-achtig ras die bekend staan als "Space-Ninja's".

Belandde op aarde omdat hun planeet door een kernexplosie onleefbaar was geworden. Hier eenmaal geland besloot een van hun om groot te worden, ze zijn normaal microscopisch, en dit hun nieuwe planeet te maken. Allergisch zijn ze voor "specium", het element wat voorkomt in Ultraman's Specium Beam. Speciale technieken zoals Illusies en Hypnose worden gebruikt als hij een stad aanvalt en de mensen onder zijn controle brengt. Maakt een onheilspellende lach (FWOH, FWOH, FWOH!) en is een van de eerste monsters. *door zijn scharen hoeft hij niet dichtbij te zijn om aan te vallen, lacht veel...en de aartsvijand van de originele UM*

p+g (walking throw)
p+g achter (throwaway)
k+g (discard)
ppp (double scissors, hook)
neer+ppp (scoop hunter)
pp, neer+p(2 scissor, low hook)
pk (slag, knee)
p, neer+k (slag, toekick)
kkk (ninkicks)
kk, neer+k (njkicks, shinkick)
kp (kick, slash)
k, neer+k (kick, sweep)
pp<k (2 slagen, saltokick)
>ppp (hooks, rising h)
>ppk (hooks, knee)
>pp, neer+k (hooks, toekick)
neer+kkk (triple sweeper)
neer+ppk (low ninja trick)
>kkk (backkicks, knee)
>kk, neer+k (heel, knee, sweep)
QCT+p (Takedown)
QCT+k (Russian Polka)
>>+p (Salto Headbutter)
>>, p (clear out)
<<+k (mid roundhouse)
>>+k (sliding kick)
>>, k (lobster knee)
<>+k (air kicku).
>>> (Space Ninja Laugh/Taunt)
DF+p (sweepslag)
<k (heel kick)
DB+k (sweep)
db+k (reverse sweep)
DF+k (shin kick)
UB+k (saltokick)
U/UF+k (crashkick)
U/UF inh+k (salto crusher)
UF+p (360 hook)
U+p (hammer)
Backturned attacks:

p (midchop)
neer+p (low chop)
k (gutkick)
neer+k (toekick swirler)
Afmakers:
U+p (doublefooter)
DF+k (bodykick)
neer+k (bodysweeper)
neer+ppp (crabattack)
P+K+G (Red Bullets)
Groggy Combo/Setup:
pk: pk, ss, PKG
kkk: pk, k+g
pp<k: pp, >ppp, U+p
>ppk: pk, PKG, U+p
neer+kkk: pp, >kk, neer+k, neer+ppp
neer+ppk: pk, ss back, PKG
>kkk: kk, pp, neer+p.

Dada: een monster-man met 3 gezichten. Voor het eerst verschenen in de eerste Ultraman serie. Wil de wereld overnemen en dit doet hij door mensen te krimpen en onderzoeken. Ook kan hij door muren heen lopen en gebruikt verwarrende aanvallen. Genoemd naar de irrationele kunstvorm Dada-isme. *snel met kick aanvallen en moeilijk te lezen. Ook een wit met zwarte lijnen pak, a bstract achtig...en gestoord*

p+g (backbreaker)
p+g achter (tickle nightmare)
k+g (hypnotize+kisses).
ppp (hmm)
pp, neer+k (slagen, slider)
pk (slag, trap-stun)
p, neer+k (slag, toekick)
kkk (step-in kicks)
kk, neer+k (stepper, sweep)
kp (roundhouse,slap)
k, neer+k (h, toekick)
ppk (slagen, radslagkick)
neer+ppk (poke, slap, kick)
>pp (double backhander)
>pk (hook, step-in)
neer+kkk (low kicks, saltokick, dada-taunt)
Neer+kk,neer+k (low kick, double sweeper)
>kp (step-in, hook)
>kk (gutkicks)
QCT+p (Poker)
QCT+k (double gutmauler)
QCB+k (double sweeper)
>>+p (buttbumper)
>>, p (insane elbow)
>>+k (sweep slider)
>>, k (step up)
<>+p (gutbutter)
DF+p (gutpoke)
DB/D/DF+p (lowpoker)
DB+k (sweep)
U+p (hammer)
UB+k (saltoflipkick)
U+k (radslagkick)
U, UF, k (Dada heel)
U/UF inh+k (Twin Footer)

U/UF inh+p (Dada Hook Play)
Backturned attacks:
p (Wild Turnaround)
neer+p (low swipe)
k (mid kick)
neer+k (low kick)
Afmakers:
U+p (Dada's Revenge)
DF+k (Violator)
P+K+G (Big Para-Laser Gun)
Groggy Combo/Setup:
pp,neer+k: pk, PKG
kkk: k, k+g
kp: kp, ss back, p+g
ppk: ppk, ss back, PKG
neer+ppk: neer+ppk, QCT+k,U+p
>pp: ppk, backdash, >>+p
>kk: ppk, <>+p.

Eleking: een "Ness"-achtig monster wat elektrische aanvallen gebruikt. Hierbij wordt de staart elektrisch en schiet hij stroomstoten uit z'n bek, heeft radar-antennes op de kop en is geel/zwart gevlekt. Het ruimteschip wat Eleking als larve droeg stortte neer in Lake Azuma te Kiso Canyon. De Ultra Garrison waartoe U7 lid van is, stuurde hem om het schip te onderzoeken.

Daar kwam hij erachter dat de Pitt-Seijin, twee vrouwelijke aliens Eleking verzorgden totdat deze groot genoeg was. Terwijl ze U7 "afleidden" groeide Eleking uit tot volwassen grootte...

Eleking kan zijn staart gebruiken om mensen op afstand te houden, alleen dichtbij moet hij z'n kleine armpjes gebruiken wat z'n zwakte is

p+g (electro tailchoke)
p+g achter (holdchoke)
k+g (tail express)
pppp (string)
pp,neer+k (slagen, low tail)
pk (slag,tail)
p, neer+k (slag, low tail)
kkk (tailwhacker)
kk, neer+k (tails, low tail)
kp (tail, gutter)
k, neer+k (tail, low tail)
p>pp (slag, hooking down)
>ppk (hooks, dropkick)
>pp, neer+k (hooks, sweep)
kk>p (tails, hook)
neer+kkk (l, h, dropkick)
<kk (tailer)
DB+kk (tail,shinkick).
QCT+k (Eleslide)
>>+p (body dropper)
>>,p (hook)
>>+k (slider)
<<, k (spinning tail knockdown)
<>, p (left hook)
DD, k (shinkick)
DB+k (low tailer)
Neer+p (low hook)
>+k (gutkick)
UF, p (air hook)
U/UF+p (Heavy Elecrash)

UF, k (High Kick)
U+k (Dropkick)
UF inh+k (Taildrop)
Backturned attacks:
p (Clawhook)
neer+p (Low Headbutt)
k (Tailturn)
neer+k (low Tailturn)
Afmakers:
U+p (Big Stomper)
DF+k (Tail Punishment)
P+K+G (Electric Wave Boom)
Groggy Combo/Setup:
pppp: <>pp,p+g,U+p
pp, neer+k: pppp,pk
pk: <>p: <>p, PKG
kkk: ppp, k+g, DF+k
<kk, pppp, ss back, PKG
<kk, pppp, >ppk.

Alien Metron: Ziet eruit als een grappenmaker maar in de U7 serie wilde hij de aarde overnemen door het drinkwater en levensmiddelen te besmetten met rood kristalstof.

Hierdoor werden de mensen onredeneerbaar en konden niet meer logisch nadenken...haat,chaos en massavernietiging zou de mensheid zwakker moeten maken en uitroeien. Uiteindelijk kwam dit tot een confrontatie met U7 wat eindigde toen ze allebei een jumpkick deden tegen de achtergrond van een rode zon.

Een van de beste monsters in het spel met z'n multihit moves, snelheid en lenigheid, gevaarlijk..

p+g (alien buster)
p+g achter (pincer~judoflip)
k+g (DDT)
pppp (string)
pp, neer+k (string, sweep)
pk (slag,hopkick)
p, neer+k (slag, low kick)
kkkk (string)
kk, neer+k (kicks, low kick)
kp (kick ,hammer)
k, neer+k (kick, sweep)
p>pk (slag, hammer, sweep)
>pkkk (slag, hopping kicks)
>pk, neer+k (slag, hopkick, sweep)
<ppp (backchops)
<ppk (backchops,low kick)
neer+kkk (low kicks)
DF+kkk (kicks, roundhouse)
QCT+p (whirlwind attacker)
QCT+k (air bicycle kicks)
>>+p (headbutt in the gut)
>>, p (double air chops)
>>, k (advancing flipkick)
>>+k (slider)
<>, k (hopper)
D, D, k (low buzzsaw)
p+k (karatekick)
UF/UB+p+k (flying torpedo).
DF+p (elbow)
neer+p (low headbash)

UF, pp (high hooks)
U/UF inh (hammerchop)
DB, k (sweep)
<k (backgroundhouse)
UB+k (flipkick knockdown)
U+k (flipkick)
UF, k (sitdown attack)
UF+k (metron sunkick)

Backturned attacks:

p (elbow)
neer+p (low hook)
k (reverse flipkick)
neer+k (sweep)

Afmakers:

U+p (chop)
U+p ver (kickcrusher)
neer+k (Quick Boot)
DB+k (swept away)
P+K+G (Orange Fireball)

Groggy Combo/Setup:

pppp: pp, PKG
kkkk: kk,ss back PKG,U+p
kk,neer+k: kk,s s back, p+g
kp: pppp,QCT+p
<ppp: ppp,QCT+k
DF+kkk: >pk
QCT+p: k: kkk,PKG
D,D,k: kkkk,k+g
p+k,U+p.

King Joe: Dit zijn eigenlijk 4 UFO's die samenlinken om tegen Ultraman Seven te vechten. Ze zijn immuun voor U7's aanvallen en er moest dan ook een bom gemaakt door de Ultra Garrison aan te pas komen om ze uit te schakelen,een van de weinige robots in de Ultraman geschiedenis
KJ is zeer sterk, en heeft een paar flinke strings met hooks en roundhouses,best lomp qua aanval

p+g (arm toss,had een mooie floater kunnen zijn...)

p+g achter (crucifix suplex)

k+g (triple groundtrasher)

ppp (hooks)

pp,neer+k (hooks,low kick)

pk (slag,roundhouse)

p,neer+k (slag,toekick)

kkk (kicku)

kk,neer+k (kk,sweep)

kp (k,hook)

k,neer+k (kick,sweep)

<pk (chop,roundhouse)

>>,ppppp (5 hooks)

>>,kkkkk (automaton kicker)

<kkk (triple roundhouse)

DF+kkk (mid,sweep)

DF+kk,<+k (mid,mid roundhouse)

QCT+p (low charger)

>>+p (mid strike)

>>+k (sliding double)

p+k (ram)

DB+p (mid hook)

DF+p (hook down)

UB+p (spinning hook)

UF+k (spinkick)
neer+k (sweep)
>+k (midkick)
DB+k (double sweep)
UB+k (revolving axekick)
U+k (upward kick)
UF+p (chop)
U/UF inh +p (UFO hammer)
U/UF inh +k (descend heel)
Backturned attacks:
p (headbutt)
neer+p (low hook)
k (mid kick)
neer+k (sweep)
Afmakers:
U+p (sitdown)
U+p ver (Dive Down)
DF+k (punter)
neer+k (toesnap)
P+K+G (UFO Quad Laser)
Groggy Combo/Setup:
ppp:<pk,ss side,PKG,U+p
kkk:<p,>>,ppppp
<kkk:<kkk,>>,kkkkk
<kkk:<pk,k+g.

Gomora:een levende mega/dinosaurus van 150.000.000 jaar oud. Eenmaal ontdekt werd hij verdoofd en vervoerd naar een laboratorium voor onderzoek. Onderweg werd hij wakker en brak het net boven Osaka, waar toen de stad zowat met de grond werd gelijk gemaakt. Had Ultraman voor de eerste keer verslagen, maar werd later toch door hem vernietigd...

Geen super/finish move,maar wel zeer sterk,vooral met worpen en moeilijk te vloeren

p+g (lunchtime)
p+g achter (chowdown meal)
k+g (domination).
ppp (claws,hook)
pp>p (claws,horn ram)
>pk (gutclaw,kick)
kkk (tail,kick,knee)
kp (tail,slag)
k,neer+k,k (tail,lage kick,knee)
>kk (2 gutkicks)
neer+ppp (horn mutilator)
neer+kkk (tail rushes)
pk (mid slag+k)
ppk (slagen,knee)
p,neer+k (slag,lage kick)
pp,neer+k (slagen,lage tail)
p+k (claw handle)
QCT+p (sweeping horn)
QCT+k (Dive Horn)
<<,p (wild swinger)
>>+p (horn stampede)
>>,k (bigfoot)
>>+k (mega-slider)
>>,p (lift).
UF,p (clear out)
UB,p (clawmark)
DF+k (toenail)

neer+k (tail)
DB+k (tailsweep)
<+k (tail knockdown)
UB+k (tailspike)
U/UF+K (high tail impact)
UF,k (mega-knee)
UF+k (sitdrop)
U/UF+p (fumbling belly impact)
Backturned attacks:
p (raging claws)
neer+p (low rage)
k (tailspinarooni)
neer+k (low tailnapper)
Afmakers:
U+p (primal crusher)
DF+k (tailmarker)
GEEN SUPERFINISH MOVE!
Groggy Combo/Setup:
ppp: ppp,p+g
pp>p: pp>p ,k+g
neer+ppp (instant stun)
neer+kkk (instant stun)
pp,neer+k,pp,neer+k,p+k,U+p
>>,k: p+g,DF+k
kp: ppp, p+g.

Alien Magma:de vernietiger van Asylum L72,een andere planeet en degene die Ultraman Seven zwaar verwondde. Meestal bijgestaan door twee handlangers genaamd,Red Giras & Black Giras..zwart pak,masker en een haak aan de ene hand en de andere een spikeneedle. Meer een soort Vega, omdat z'n stijl er erg op lijkt (hit&run) en z'n snelheid. Ziet er verwijfd uit maar is echt een man en geen vrouw.

Met z'n snelheid,spike reikwijdte en talloze combo's is Alien Magma moeilijk te raken

p+g (impaler)
p+g achter (running bulldog)
k+g (spinning stab)
ppp (hooks,spike)
pk (hook,kick)
p,neer+k (spike,sweep)
pp,neer+k (spikes,toekick)
<ppp (arc spike combo)
<kkk (h,l,roundhouse)
DF+kppp (lk,spike string)
<kppp (hk,spike string)
QCT+p (magmador)
>>+k (sweep)
>>,k (double gutkick)
>>+p (spike sniper)
p+k (running slasher)
DB+p (low spike)
DF+p (spike sting)
>+p (s-poke)
DB,p (chop)
U,p (upper hook KD)
U/UF inh+p (salto impaler)
DB+k (sweep)
>+k (straight up kick)
UF,k (knee)
U,k (faceplanter)

UB,k (flipkick)
U/UF inh+k (Magma's Heeldrop)
taunt (p+g+s+k)
Backturned attacks:
p (mid spikey)
neer+p (low spikey)
k (donkeykick)
neer+k (low sweeper)
Afmakers:
U+p (Kneedrop)
U+p ver (Ground Driller)
DF+k (stompu)
P+K+G (E. Magma Lazer)
Groggy Combo/Setup:
ppp: ppp,QCT+p, DF+k
p, neer+k: ppp, p+k, U+p
<pppp: ppp, k+g, taunt
<kppp: <pppp, ss back PKG
DF+kppp: pp,<pppp.

Ace Killer: een "menselijk achtig" monster ontworpen door de Yapool (een ras van aliens) om Ultraman Ace te doden. Om te "oefenen" ving hij vier andere Ultramannen en kruisigde hen. Toen werden hun krachten gebundeld in een Ace Robot waarmee Ace Killer kon sparren..iets wat al snel te saai voor hem werdt en hij vernietigde de Ace Robot.

Toen Ultraman Ace eenmaal aangekomen was op de maan waar z'n Ultrabrothers waren was hij niet sterk genoeg om tegen Ace Killer te vechten...gelukkig kwamen er andere Ultramannen die de rest bevrijdden en samen maakten ze korte metten met Ace Killer...

Ace Killer ziet eruit als een gemuteerde evil Ultraman en heeft dan ook soortgelijke moves,hij draagt een soort Shuriken en heeft een klauw-achtige hand..it's good to be bad!

p+g (judo roll throw)
p+g achter (scorpion killer)
k+g (lift above head-throw)
pppp (claws)
pk (slag,kick)
pp,neer+k (slagen,sweep)
p>ppp (hl mauler)
p,neer+k (sneak hl)
kkk (killer kicks)
kp (kick,elbow)
Df+kkk (KD acro-kicks)
>k>kk (KD aero-kicks)
<pppppp (Ace U)
p+k (side roundhouse)
QCT+p (frenzied claws)
>>,p (push the claw)
>>+p (helmet crusher)
>>+k (ace sliding)
>+p (elbow)
UF,p (shuriken chop)
U/UF+p (heavy chopper)
U,p (hopclaw)
U,f+P+K (air driller)
DF+p (shuriken stab)
DB+k (sweep)
<k (spinkick)
UF,k (heeldrop from Ace)
U,k (upward kick)

UB,k (double kick)
U/UF+k (Killer Kick)
Backturned attacks:
p (Ace2 swings)
neer+p (Claw swipe)
k (mid kick)
neer+k (sweepu)
Afmakers:
U+p (Shuriken Implant)
DB+k (sweep-it)
DF+k (take-it)
P+K+G (Purple Fireball)
Groggy Combo/Setup:
pppp: pp,>ppp
p>ppp: pk, ss, p+k, U+p
<pppppp (instant stun), ss side, PKG.

Zetton:dit monster deed zich voor als een professor en leefde al 40 jaar op aarde. In die tijd plande hij de overname en bereidde hij alles voor... Toen Ultraman verscheen bestudeerde Zetton hem en vond hij de zwaktes en sterktes. Met deze kennis werd Zetton immuun voor Ultraman's aanvallen wat leidde dat Ultraman werd verslagen en zwaar gewond, bijna stervend was...hij werd toen opgehaald door een van de oudste Ultramannen om thuis te herstellen en beter te worden. Hiermee eindigde de originele serie en begon Ultraman 7 als nieuwe beschermer van de aarde.

Wat gebeurde er met Zetton? Misschien kan het spel meer vertellen...

Zetton is de laatste eindbaas en is de sterkste in het spel qua kracht,knockdowns en strings. Ook is de CPU meedogenloos, alsof het steeds de opening zoekt, ziet eruit als een zwarte kever met gele vlekken en praat met een zeer zware stem

p+g (neckthrow)
p+g achter (on the knee crush throw)
k+g (swingthrow)
ppp (KD string)
pp,neer+k (slagen,bootkick)
p,neer+k (slag,bootkick)
pk (implant)
>pp (g-smacker)
<pp (gutter)
kkk (hm,gutkick)
kk,neer+k (hm,lowdown kick)
k,neer+k (hl)
<kkkk (mid destroyer,sweep)
ppkk (Z judgement)
DF+kk (shin cracker)
p+k (Hook of Doom)
QCT+p (Heads First)
>>+p (KD bodydrop)
>>+k (KD slider)
>>,p (Illusion Smasher KD)
>>,k (Illusion Takedown KD)
DB+p (cutter)
U/UF,p (skyward Axe KD)
U/UF inh+p (Zetton the Destroyer)
U/UF inh+k (Zetton the Annihilator)
DB+k (small mid roundhouse)
UB+k (upper kick)
>+k (straight Z-kick)
Backturned attacks:
p (Vicious Blow)

neer+p (Low Swipe)
k (mid roundhouse)
neer+k (low sweeper)
Afmakers:
U+p (Big Bang)
DF+k (smashkick)
P+K+G (double Z-fireballs: sterkste super)
Groggy Combo's/Setup:
pk: pp,neer+k,ss side PKG
OCT+p: kkk,PKG,U+p
pp,neer+k,>+k,p+k,DF+k.

VERSION HISTORY:

FAQ version 1.0, september 12th 2004: posted on Gamefaqs

CREDITS:

BANDAI, who made this game.
Frank, who found this game for me.
CjayC for Gamefaqs.
You for reading this, no really.

OTHER FAQ'S MADE BY ME:

Ultraman Fighting Evolution 2
Baki the Grappler
Kamen Rider 555

FUTURE FAQ'S TO BE MADE:

I usually make FAQ's for games that don't have one and really need it (play it like it's meant to be played).
Plasma Sword (Combo Faq)

Copyright (c) Ultraman Fighting Evolution FAQ: Salman.

Contact: Ultraman Fighting Evolution messageboard

Version:1.0

Date: september 12th 2004

END OF ULTRAMAN FIGHTING EVOLUTION FAQ.

This document is copyright Salman and hosted by VGM with permission.