

INSTRUCTION MANUAL



*Virtua
Fighter*™

SEGA
MEGA DRIVE
32X

EPILEPSY WARNING

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

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

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

EPILEPSIE-WARNUNG

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

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

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

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

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

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

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

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

EPILEPSIVARNING

Läs igenom nedanstående varning innan du börjar använda detta TV-spelsystem eller innan du låter dina barn börja spela.

En del människor kan drabbas av epileptiska anfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blinkande ljus eller ljusmönster i vardagslivet. Sådana personer kan drabbas av anfall medan de ser på vissa sorters bilder på TV eller medan de spelar vissa TV-spel. Detta kan inträffa även om personen ifråga aldrig tidigare har lidit av epilepsi eller drabbats av några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj någonsin har känt av epilepsi-relaterade symptom (anfall eller medvetandeförluster) på grund av blinkande ljus, bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

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

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

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

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

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

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

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

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

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

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa **INMEDIATAMENTE** la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involuntario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso **IMMEDIATAMENTE** e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

Vi rekommenderar att föräldrar håller ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn skulle känna av något av följande symptom medan du eller barnet spelar TV-spel, så sluta **OMEDELBART** spela och kontakta läkare: yrsel, ögonflimmer, ögon- eller muskelryckningar, förlust av medvetandet, disorientering, ofrivilliga rörelser eller krampryckningar.

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER MEDAN DU SPELAR

- Stå inte för nära TV-skärmen. Sitt så långt bort från TV-skärmen som kabeln tillåter.
- Spela helst på en liten TV-skärm.
- Undvik att spela om du är trött eller har sovit dåligt.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Ta en paus på minst 10 – 15 minuter varje timme när du spelar TV-spel.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik **ONMIDDELIJK** staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

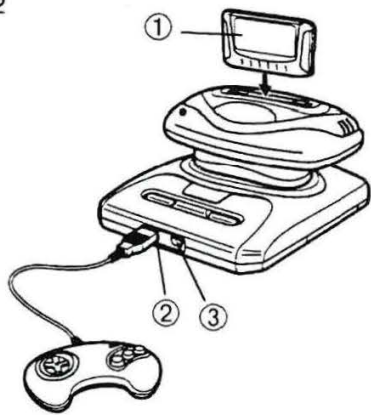
STARTING UP

1. Set up your Sega Mega Drive 32X System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1. For two-player games, plug in Control Pad 2 also.
2. Make sure the power is off. Then insert the Mega Drive 32X cartridge into the console.
3. Turn the power on, in a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power off. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power on again.

Important: Always make sure that the Console is turned off when inserting or removing your Mega Drive 32X cartridge.

Note: This game is for one or two players.

- ① Mega Drive 32X Cartridge
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



VORBEREITUNG

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive 32X wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an. Wenn zwei Personen an dem Spiel teilnehmen, schließen Sie auch Control Pad 2 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie die Mega Drive 32X-Cartridge in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Schalten Sie das Gerät wieder ein.

Wichtig: Das Gerät vor dem Einschieben oder Herausnehmen der Mega Drive 32X-Cartridge stets ausschalten.

Hinweis: Dieses Spiel kann von einer oder zwei Personen gespielt werden.

- ① Mega Drive 32X-Cartridge
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2

MISE EN ROUTE

1. Installez votre système Sega Megadrive 32X de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1. Pour jouer à deux, branchez la Manette de contrôle 2 aussi.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Megadrive 32X dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

Important : Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche Megadrive 32X.

Remarque : Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

- ① Cartouche Megadrive 32X
- ② Manette de contrôle 1
- ③ Manette de contrôle 2

INICIO

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive 32X System como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1. Para juegos de dos jugadores, conecte también el mando de control 2.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada. Inserte entonces el cartucho Mega Drive 32X en la consola.
3. Conecte la alimentación. Después de un momento, aparecerá la pantalla del Título.
4. Si no aparece la pantalla del Título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté adecuadamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que la alimentación de la consola esté desactivada antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive 32X.

Nota: Este juego es para uno o dos jugadores.

- ① Cartucho Mega Drive 32X
- ② Mando de control 1
- ③ Mando de control 2

INIZIARE

1. Montare il vostro sistema Sega Mega Drive 32X come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Controllo 1. Per giochi a due giocatori, collegare anche il Controllo 2.
2. Assicurarasi che l'interruttore sia spento. Quindi inserire la cartuccia Mega Drive 32X nella consolle.
3. Accendere l'interruttore. In breve tempo apparirà la schermata del titolo.
4. Se la schermata del titolo non appare, spegnere l'interruttore. Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi accendere di nuovo l'interruttore.

Importante: Assicurarasi sempre che l'apparecchio sia spento prima di inserire la cartuccia per Mega Drive 32X o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per uno o due giocatori.

- ① Cartuccia per Mega Drive 32X
- ② Controllo 1
- ③ Controllo 2

FÖRBEREDELSE FÖR SPELSTART

1. Koppla ihop Sega Mega Drive 32X-systemet på det sätt som beskrivs i dess bruksanvisning. Koppla in Kontrollplatta 1. Anslut också Kontrollplatta 2 för att kunna spela ett spel för två spelare.
2. Kontrollera att strömmen är frånslagen. Sätt sedan i Mega Drive 32X-kassetten i Mega Drive-konsolen.
3. Slå på strömmen. Efter ett par sekunder tänds titelbilden på bildskärmen.
4. Om titelbilden inte tänds så slå ifrån strömmen igen. Kontrollera att systemet är ihopkopplat på rätt sätt och att kassetten sitter i ordentligt. Slå sedan på strömmen igen.

Viktigt: Kontrollera alltid att strömmen är frånslagen innan du sätter i eller tar ut en kassett ur Mega Drive 32X-konsolen.

OBS! Detta spel är avsett för en eller två spelare.

- ① Mega Drive 32X-spelkassett
- ② Kontrollplatta 1
- ③ Kontrollplatta 2

STARTEN

1. Sluit je Sega Mega Drive 32X-systeem aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit bedieningsblok 1 aan. Sluit tevens bedieningsblok 2 aan indien er 2 spelers zijn.
2. Zet het Mega Drive 32X-systeem uit. Stop nu de Mega Drive 32X-systeem cassette erin.
3. Zet het Mega Drive 32X-systeem aan. Na een moment zie je het titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je het Mega Drive 32X-systeem weer uitzetten. Controleer of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer aan.

Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive altijd uit staat als je er een Mega Drive 32X-cassette instopt of uithaalt.

N.B.: Dit is een spel voor één of twee spelers.

- ① Mega Drive 32X-cassette
- ② Bedieningsblok 1
- ③ Bedieningsblok 2

EIGHT FIGHTERS, EIGHT TECHNIQUES...

In ancient China, a powerful Kung Fu technique known as *Hakkyoku ken* ("the Eight Point Fist") was developed by the Imperial Guard. This technique won great admiration and many followers. Around the time of the Second World War, the Japanese army developed their own *Hakkyoku ken* techniques in order to create the ultimate fighting force.

Now, the only active master of *Hakkyoku ken*—a young man named Akira Yuki—sets off to travel the world in search of enlightenment... and worthy opponents.



ACHT KÄMPFER, ACHT TECHNIKEN...

Im alten China wurde eine starke Kung Fu-Technik, bekannt unter dem Namen *Hakkyoku ken* ("die Acht-Punkt-Faust"), von der kaiserlichen Wache entwickelt. Diese Technik gewann große Bewunderung und viele Anhänger. Zur Zeit des Zweiten Weltkriegs entwickelte die japanische Armee ihre eigenen *Hakkyoku ken*-Techniken, um die absolute Kampfstreitmacht aufzubauen.

Der einzige aktive Meister des *Hakkyoku ken*—ein junger Mann namens Akira Yuki—begibt sich nun auf die Reise um die Welt auf der Suche nach Erleuchtung... und würdigen Gegnern.

HUIT TECHNIQUES POUR HUIT COMBATTANTS...

Dans la Chine ancienne, la garde impériale avait mis au point une puissante technique de kung-fu, connue sous le nom de *Hakkyoku-ken* ("le poing à huit points"). Cette technique avait suscité l'admiration de tous et fait tout de suite de nombreux adeptes. Aux alentours de la Seconde Guerre Mondiale, le *hakkyoku-ken* est repris par l'armée japonaise qui cherche à créer la force de combat absolue.

Aujourd'hui, le seul maître de *hakkyoku-ken* restant, un jeune homme du nom d'Akira Yuki, s'élance sur les chemins du monde à la recherche de l'illumination ... et de combattants dignes de lui.

OCHO LUCHADORES, OCHO TÉCNICAS...

En la antigua China, la guardia imperial desarrolló una poderosa técnica de Kung Fu conocida por *Hakkyoku ken* ("el puño de ocho puntas"). Esta técnica consiguió gran admiración y muchos adeptos. Por los tiempos de la Segunda Guerra Mundial, el ejército japonés desarrolló sus propias técnicas de Hakkyoku ken con el fin de crear las mejores fuerzas de combate.

Ahora, el único maestro activo de Hakkyoku ken —un joven llamado Akira Yuki —parte para viajar por el mundo en busca de sabiduría... y oponentes dignos.

OTTO COMBATTENTI, OTTO TECNICHE...

Nella Cina antica, la guardia imperiale sviluppò una potente tecnica di Kung Fu conosciuta come *Hakkyoku Ken* ("pugno degli otto punti"). Questa tecnica fu molto ammirata ed ebbe vari seguaci. Intorno al periodo della seconda guerra mondiale, l'esercito giapponese sviluppò le proprie tecniche Hakkyoku Ken per creare una forza di combattimento irresistibile.

Questo avvenne centocinquanta anni fa. Ora, l'unico maestro di Hakkyoku Ken in attività, un giovane di nome Akira Yuki, è in partenza per il mondo in cerca di illuminazione... ed avversari capaci.

ÅTTA SLAGSKÄMPAR, ÅTTA SORTERS TEKNIK...

En gång för länge sedan i Kina utvecklade Kejsarens Vaktare en mäktig Kung Fu-teknik som är känd som *Hakkyoku ken* ("Knytnäven med åtta spetsar"). Denna teknik vann stor beundran och fick många efterföljare. Någon gång runt Andra Världskriget utvecklade den japanska armén sina egna varianter av Hakkyoku ken för att på så sätt skapa den grymmaste stridsstyrka som världen någonsin skådat.

Nu ger sig den ende kvarvarande Hakkyoku ken-mästaren — en ung man vid namn Akira Yuki — iväg ut i världen på jakt efter upplysning... och värdiga motståndare.

ACHT VECHTERS, ACHT TECHNIEKEN...

In het oude China werd door de Keizerlijke Garde een krachtige kungfu-techniek ontwikkeld die bekendstaat als *hakkyoku ken* ("de achtpuntige vuist"). Deze techniek won grote bewondering en vele aanhangers. Rond de tijd van de Tweede Wereldoorlog ontwikkelde het Japanse leger zijn eigen hakkyoku ken-technieken met het doel een onoverwinnelijke strijdmacht tot stand te brengen.

Nu vertrekt de enige nog actieve hakkyoku ken-meester — een jonge man genaamd Akira Yuki — om de wereld rond te reizen op zoek naar verlichting... en waardige tegenstanders.

He finds them in the World Fighting Tournament, where the strongest fighters have gathered to determine who stands supreme in the art of hand-to-hand combat. Any and all techniques are allowed, as long as the contestants use no weapons but their own bodies. After weeks of intense dueling, seven other warriors remain:

Sarah Bryant and her brother Jacky, both skilled in Sekken Do... Lau Chan and his daughter Pai and their special variations of Kung Fu... Jeffry McWild, master of the violent Greek fighting style known as Pancratium... The ruthless professional wrestler Wolf Hawkfield... The ninja Kagamaru and his mysterious techniques....

All eight of these fighters have arrived to test their methods and their might against each other. Who will stand victorious?

Er findet sie im Welt-Kampfturnier, zu dem sich die stärksten Kämpfer der Welt versammelt haben, um herauszufinden, wer der unangefochtene Meister in der Kunst des Handkampfes ist. Alle Techniken sind erlaubt, solange die Wettkämpfer außer ihren eigenen Körpern keine anderen Waffen benutzen. Nach Wochen heftiger Zweikämpfe sind noch sieben andere Kämpfer übriggeblieben:

Sarah Bryant und ihr Bruder Jacky, beide Meister des Sekken Do... Lau Chan und seine Tochter Pai mit ihren besonderen Varianten des Kung Fu... Jeffry McWild, Meister des wuchtigen griechischen Kampfstils mit der Bezeichnung "Pancratium"... der rücksichtslose Catcher Wolf Hawkfield... der Ninja Kagamaru und seine geheimnisvollen Techniken...

Diese acht Kämpfer sind hierhergekommen, um ihre Methoden zu testen und ihre Kräfte im Kampf gegeneinander zu messen. Wer wird aus diesem Kampf als Sieger hervorgehen?

Il les trouve au World Fighting Tournament, où les combattants les plus forts du monde se sont rassemblés pour décider lequel d'entre eux est le meilleur au combat mains nues. Toutes les techniques sont permises, tant que les combattants n'utilisent pas d'autres armes que leur corps. Après des semaines d'intenses combats en duel, il ne reste que sept autres combattants en lice :

Sarah Bryant et son frère Jacky, tous deux habiles au Sekken Do... Lau Chan et sa fille Pai, qui pratiquent plusieurs variantes de kung-fu... Jeffry McWild, maître de pancrace, la violente lutte grecque... Wolf Hawkfield, le brutal lutteur professionnel... Le ninja Kagamaru avec ses mystérieuses techniques...

Ces huit combattants sont là pour essayer leurs méthodes et leur puissance sur les autres. Quel sera le vainqueur ?

Los encuentra en el torneo mundial de lucha, donde los luchadores más fuertes se han reunido para determinar quién posee la supremacía en el arte de la lucha cuerpo a cuerpo. Se permitirán todas las técnicas posibles, mientras los contendientes no utilicen más armas que sus propios cuerpos. Después de semanas de duelo intenso, quedarán siete guerreros:

Sarah Bryant y su hermano Jacky, ambos expertos en Sekken Do... Lau Chan y su hija Pai y sus variantes especiales del Kung Fu... Jeffrey McWild, maestro del violento estilo de lucha griega conocida por Pancratium... El despiadado luchador profesional Wolf Hawkfield... El ninja Kagamaru y sus técnicas misteriosas...

Todos estos ocho luchadores han llegado para probar sus métodos y su poder entre ellos. ¿Quién saldrá victorioso?

Li trova nel torneo mondiale di combattimento, dove i più forti lottatori si sono riuniti per determinare il migliore nell'arte del combattimento a mani nude. Sono permesse tutte le tecniche, a patto che i combattenti non usino armi ma il loro solo corpo. Dopo settimane di intensi scontri, rimangono altri sette guerrieri:

Sarah Bryant e suo fratello Jacky, entrambi esperti di Sekken Do... Lau Chan e sua figlia Pai con le loro variazioni speciali di Kung Fu ... Jeffrey McWild, maestro del violento stile di combattimento greco Pancratium... Il lottatore di wrestling Wolf Hawkfield, un tipo senza scrupoli... il ninja Kagamaru e le sue tecniche misteriose...

Tutti e otto i combattenti sono arrivati per usare le proprie tecniche e la loro forza di volontà gli uni contro gli altri. Chi vincerà?

Sådana finner han i Världsmästerskapet i handgemäng, där världens starkaste slagskämpar har samlats för att avgöra vem som är allra bäst på att slåss med blotta händerna. Alla metoder är tillåtna, så länge tävlingsdeltagarna inte använder några andra vapen än sina egna kroppar. Efter flera veckors intensivt duellerande är det sju andra slagskämpar kvar:

Sarah Bryant och hennes bror Jacky, som båda är skickliga på Sekken Do... Lau Chan och hans dotter Pai med sina specialvarianter på Kung Fu... Jeffrey McWild, mästare i den våldsamma grekiska stridskonsten Pancration... Den hänsynslöse proffsbrottaren Wolf Hawkfield... Ninjan Kagamaru med sina mystiska tricks...

Alla dessa åtta slagskämpar har kommit för att testa sina metoder och mäta sina styrka mot varandra. Vem av dem är den verkliga mästaren?

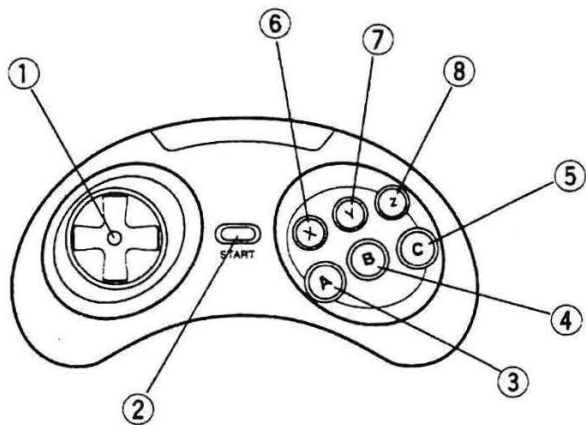
Hij treft deze tegenstanders aan op het Wereldtoernooi voor Vechters waar de sterkste vechters zich hebben verzameld voor de strijd om de titel van wereldkampioen in de kunst van het hand-op-handgevecht. Daarbij zijn alle gevechtstechnieken toegestaan zolang de mededingers geen ander wapen dan hun eigen lichaam gebruiken. Na weken van hevig duelleren zijn er nog zeven vechters in de strijd:

Sarah Bryant en haar broer Jacky, beide bedreven in sekken-do... Lau Chan en zijn dochter Pai met hun eigen speciale versies van kungfu... Jeffrey McWild, meester in de woeste Griekse gevechtsstijl bekend als pancratium... De meedogenloze beroepsworstelaar Wolf Hawkfield... De ninja Kagamaru en zijn mysterieuze technieken...

Al deze acht vechters staan klaar om hun gevechtstechnieken en hun macht tegen elkaar uit te testen. Wie zal de overwinning behalen?

TAKE CONTROL!

- ① **Directional Button (D-Button)***
 - Makes selections on menu screens.
 - Directs your fighter during game play. (See pages 40-112 for fighting moves.)
- ② **Start Button (Start)**
 - Starts the game.
 - Selects items on main menu screen.
 - Pauses gameplay; resumes paused game.
 - Skips Instant Replay after match.



ÜBERNEHMEN SIE DIE KONTROLLE!

- ① **Steuerkreuz (Richtungstaste)***
 - Dient zur Wahl von Menüpunkten auf Menübildschirmen.
 - Steuert Ihren Kämpfer während des Spiels. (Ausführliche Beschreibungen der Kampfbewegungen finden Sie auf den Seiten 40-112.)
- ② **Start-Taste (Start)**
 - Startet das Spiel.
 - Dient zur Wahl von Menüpunkten auf dem Hauptmenü-Bildschirm.
 - Dient zum Unterbrechen und Fortsetzen der Spielhandlung.
 - Dient zum Überspringen der Wiederholung nach einem Kampf.

PRENEZ LES COMMANDES !

- ① **Bouton directionnel (bouton D)***
 - Choisit une option sur les écrans de menu.
 - Dirige le combattant sur l'écran pendant le jeu. (Pour les coups de combat, voir pages 40-112.)
- ② **Bouton Début (Start)**
 - Commence le jeu.
 - Choisit les options sur l'écran de menu principal.
 - Interrompt momentanément le jeu ; le reprend après une pause.
 - Saute le "replay instantané" de l'action après le match.

¡TOMA DE CONTROL!

- ① **Botón direccional (Botón D)***
 - Hace selecciones en las pantallas de menú.
 - Dirige a su luchador durante el juego. (Consulte las páginas 41 a 113 para los movimientos de lucha.)
- ② **Botón de inicio (Start)**
 - Comienza el juego.
 - Selecciona objetos en la pantalla del menú principal.
 - Hace una pausa en el juego; reanuda el juego cuando está pausado.
 - Omite la repetición instantánea después de la lucha.

AI CONTROLLI!

- ① **Tasto direzionale***
 - Effettua le selezioni sulle schermate di menu
 - Dirige il tuo lottatore durante il gioco. (Vedi pagine 41-113 per le mosse di combattimento.)
- ② **Start**
 - Inizia il gioco.
 - Seleziona gli oggetti sulla schermata di menu principale.
 - Pusa il gioco; lo fa continuare se in pausa.
 - Salta il replay istantaneo dopo una partita.

TA KONTROLL!

- ① **Riktningknappen (D-knappen)***
 - Används för att göra val på menyskärmarna.
 - Styr din slagskämpe under spelet. (Se sidorna 41-113 om de olika stridsrörelserna.)
- ② **Startknappen (Start)**
 - Startar spelet.
 - Används för att välja inställningar på huvudmenyn.
 - Pausar spelet; startar spelet igen från pausläget.
 - Används för att hoppa över snabbreplayen efter en match.

NEEM DE LEIDING IN HANDEN!

- ① **Richtingstoets (R-toets)***
 - Om keuzes te maken op de menuschermen
 - Om de bewegingen van jouw vechter tijdens het spel te kiezen (zie blz. 41-113 voor de gevechtsbewegingen)
- ② **Starttoets (Start)**
 - Om het spel te beginnen
 - Om onderdelen op het hoofdmenuscherm te kiezen
 - Om te pauzeren en om na de pauze weer verder te spelen
 - Om de onmiddellijke herhaling na een wedstrijd over te slaan

③ **Button A***

- Makes your fighter guard against attack.
- Enters selections.

④ **Button B***

- Makes your fighter punch.
- Cancels selections.

⑤ **Button C***

- Makes your fighter kick.
- Enters selections.

⑥⑦⑧ **Buttons X, Y, Z***

- Not used in default configuration.

* Use these buttons to produce special attacks.
See pages 40-112.

Note: Button configurations can be changed in the Option menu. (See pages 20-24.)

③ **Taste A***

- Läßt Ihren Kämpfer eine Abwehr ausführen.
- Dient zur Eingabe von Wahlen.

④ **Taste B***

- Läßt Ihren Kämpfer einen Faustschlag ausführen.
- Dient zur Annullierung von Wahlen.

⑤ **Taste C***

- Läßt Ihren Kämpfer einen Tritt ausführen.
- Dient zur Eingabe von Wahlen.

⑥⑦⑧ **Tasten X, Y, Z***

- Diese Tasten werden bei der vorgegebenen Konfiguration nicht benutzt.

* Benutzen Sie diese Tasten zur Ausführung von Spezialattacken. Siehe dazu die Seiten 40-112.

Hinweis: Die Tastenbelegung kann im Optionenmenü geändert werden. (Siehe die Seiten 20-24.)

③ **Bouton A***

- Pour parer un coup.
- Valide le choix.

④ **Bouton B***

- Pour donner un coup de poing.
- Annule le choix.

⑤ **Bouton C***

- Pour donner un coup de pied.
- Valide le choix.

⑥⑦⑧ **Boutons X, Y, Z***

- Non utilisés en configuration par défaut.

* Utilisez ces boutons pour donner des coups spéciaux. Voyez les pages 40-112.

Remarque : Vous pourrez modifier l'attribution des boutons dans le menu Option. (Voir pages 20-24.)

- ③ **Botón A***
- Hace protegerse a su luchador contra ataques.
 - Introduce selecciones.
- ④ **Botón B***
- Hace que su luchador dé un puñetazo.
 - Cancela selecciones.
- ⑤ **Botón C***
- Hace que su luchador dé una patada.
 - Introduce selecciones.
- ⑥⑦⑧ **Botones X, Y, Z***
- No se utilizan en la configuración por defecto.
- * Utilice estos botones para producir ataques especiales. Consulte las páginas 41 a 113.

Nota: Las configuraciones de los botones podrán cambiarse en el menú de opciones. (Consulte las páginas 21-25.)

- ③ **Tasto A***
- Mette il tuo combattente in guardia contro un attacco.
 - Effettua le selezioni.
- ④ **Tasto B***
- Fa dare un pugno al tuo combattente.
 - Cancella le selezioni.
- ⑤ **Tasto C***
- Fa calciare il tuo combattente.
 - Effettua le selezioni.
- ⑥⑦⑧ **Tasti X, Y, Z***
- Non vengono usati nella configurazione default.
- * Usa questi tasti per produrre attacchi speciali. Vedi pag. 41-113.

Nota: La configurazione dei tasti può essere cambiata nel menu delle opzioni. (vedi pag. 21-25.)

- ③ **A-knappen***
- Får din slagskämpe att gardera sig mot en attack.
 - Används för att mata in val.
- ④ **B-knappen***
- Får din slagskämpe att slå ett knytnävsslag.
 - Används för att ångra val.
- ⑤ **C-knappen***
- Får din slagskämpe att sparka.
 - Används för att mata in val.
- ⑥⑦⑧ **Knapparna X, Y, Z***
- Används inte med standardknappuppsättningen.
- * Använd dessa knappar för att utföra specialrörelser. Se sidorna 41-113.

Observera: Det går att ändra knappuppsättningen på Optionsmenyn. (Se sidorna 21-25.)

- ③ **Toets A***
- Om jouw vechter zich tegen een aanval te laten verdedigen
 - Om keuzes te bevestigen
- ④ **Toets B***
- Om jouw vechter een vuistslag te laten uitdelen
 - Om gemaakte keuzes te annuleren
- ⑤ **Toets C***
- Om jouw vechter te laten schoppen
 - Om keuzes te bevestigen
- ⑥⑦⑧ **Toets X, Y, Z***
- Niet in standaardconfiguratie
- * Gebruik deze toetsen voor speciale aanvallen. Zie blz. 41-113.

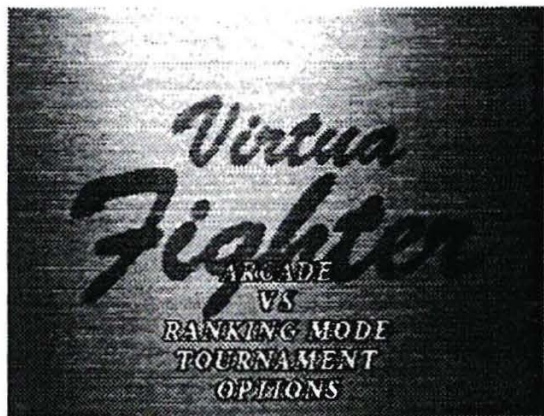
Opmerking: De toetsconfiguratie kun je in het optiemenu wijzigen. (Zie blz. 21-25.)

GETTING STARTED

A game demonstration and list of player rankings follow the *Virtua Fighter* Title screen. Watch the demo, or press Start at any time to return to the Title screen. Press Start again to bring up the game menu.

Arcade lets you select a character and take on all challengers—just like at the arcades.

Note: A second player can interrupt an Arcade match by pressing Start on the 2P Control Pad. Shortly, the Player Select screen appears. After both players have selected a fighter, the match begins. Once the match ends and neither player chooses to continue, the Arcade mode resumes at the same level as when the challenger entered the match.



SPIELSTART

Zuerst erscheint der *Virtua Fighter*-Titelbildschirm, dem eine Spieldemonstration und eine Rangliste der Spieler folgen. Sie können entweder warten und die Demonstration betrachten, oder durch Drücken von Start jederzeit auf den Titelbildschirm zurückschalten. Drücken Sie Start ein zweites Mal, um das Spielmenü aufzurufen.

Arcade läßt Sie eine Spielfigur aussuchen und gegen alle Herausforderer antreten—genau wie in der Spielhalle.

Hinweis: Ein zweiter Spieler kann einen Arcade-Wettkampf durch Drücken von Start am zweiten Control Pad unterbrechen. Kurz darauf erscheint der Spielfigurenwahl-Bildschirm (Player Select). Nachdem beide Spieler einen Kämpfer ausgesucht haben, beginnt der VS-Wettkampf. Wenn keiner der Spieler am Ende eines VS-Wettkampfes eine Fortsetzung wählt, wird der Arcade-Modus in demselben Schwierigkeitsgrad wie bei Kampfeintritt des Herausforderers fortgesetzt.

MISE EN ROUTE

L'écran-titre *Virtua Fighter* est suivi par une démonstration du jeu et par le classement des joueurs. Regardez la démonstration, ou appuyez sur Start à tout moment pour revenir à l'écran-titre. Appuyez à nouveau sur Start pour faire apparaître le menu de jeu.

Arcade vous permet de choisir un personnage et d'affronter tous les combattants un par un, exactement comme dans les salles de jeu.

Remarque : Un second joueur peut interrompre un match du mode Arcade en appuyant sur Start de la manette 2P. Quelques instants plus tard, l'écran Player Select apparaît. Lorsque les deux joueurs ont choisi chacun leur personnage, le match commence. A la fin du match, si aucun des joueurs ne choisit de continuer, le mode Arcade reprend au niveau où il avait été interrompu par l'arrivée du second joueur.

PREPARATIVOS

A la pantalla del título *Virtua Fighter* le seguirá una demostración de juego y una lista de clasificación de jugadores. Vea la demostración, o pulse Start en cualquier momento para volver a la pantalla del título. Pulse Start de nuevo para acceder al menú del juego.

Arcade le permitirá seleccionar un personaje y enfrentarse a todos los retadores —igual que en las salas de juego.

Nota: Un segundo jugador podrá interrumpir una lucha de Arcade pulsando Start en el mando de control de 2 jugadores. En breves momentos, aparecerá la pantalla de selección de jugador. Después de que ambos jugadores hayan seleccionado un luchador, comenzará la lucha VS. Una vez que termine una lucha VS y si ninguno de los jugadores elige continuar, se reanudará el modo Arcade en el mismo nivel donde el retador entró en la lucha.

INIZIARE

La schermata del titolo di *Virtua Fighter* sarà seguita da una dimostrazione di gioco e da una lista di giocatori. Guarda la dimostrazione, o premi Start per tornare alla schermata del titolo. Premi Start di nuovo per far apparire il menu di gioco.

Arcade ti fa selezionare un personaggio e sfidare tutti gli altri—come nelle sale giochi.

Nota: Un secondo giocatore può interrompere una partita Arcade premendo Start sul secondo controllo. Dopo poco appare la schermata della selezione del gioco. Dopo che entrambi i giocatori hanno scelto un combattente, lo scontro inizia. Una volta che lo scontro termina e che nessun giocatore seleziona Continue, ritorna la modalità Arcade allo stesso livello di quando lo sfidante è entrato nel gioco.

SPELSTART

Efter titelskärmen för *Virtua Fighter* följer en speldemonstration och en lista över spelarrankingar. Kolla demon, eller tryck på Start när som helst för att hoppa tillbaks till titelskärmen. Tryck en gång till på Start för att komma till spelmenyn.

Arcade (Spelhall): Här får du välja en figur och ta hand om alla utmanare — precis som i spelhallen.

Observera: En andra spelare kan avbryta en match i spelhallsläget genom att trycka på Start på kontrollplatta 2. Strax därefter tänds spelarvalsskärmen (Player Select). När båda spelarna har valt varsin slagskämpe börjar matchen. När väl matchen är slut och ingen av spelarna vill fortsätta, så kommer du tillbaks till spelhallsläget igen på samma nivå som du befann dig på när den andra spelaren kom och utmanade dig.

BEGINNEN

Na het titelscherm van *Virtua Fighter* volgen er een demonstratie van het spel en een ranglijst van de spelers. Kijk naar de demonstratie of druk op elk willekeurig moment op Start om terug te keren naar het titelscherm. Druk nogmaals op Start om het spelmenu te laten verschijnen.

Arcade laat je een vechter kiezen om daarmee de uitdaging aan te gaan, net zoals in de arcaden.

Opmerking: Een tweede speler kan een Arcade-wedstrijd onderbreken door indrukken van Start op het 2P-toetsenblok. Het spelerkeuzescherm zal voor korte tijd verschijnen. Nadat beide spelers een vechter hebben gekozen, zal de wedstrijd beginnen. Wanneer de wedstrijd is afgelopen en geen van beide spelers wil verdergaan met het spel, wordt de Arcade-modus hervat op hetzelfde niveau als toen de uitdager in de wedstrijd kwam.

VS lets you and a friend each pick a character and challenge each other. A VS game can be canceled during play by holding down Buttons A, B and C simultaneously and pressing Start. The game returns to the Title screen.

Ranking Mode is a one-player game similar to Arcade mode. When the game ends, you see a data sheet on your overall performance.

Tournament: This special 32X feature lets you and a friend select the contestants for a customized tournament. This mode is for up to eight players. For details, see pages 28-30.

Options brings up the Option menu. (See page 20)

Highlight the desired option by pressing the D-Button UP or DOWN, then press Button A or C, or Start.

VS gibt Ihnen und einem Freund die Möglichkeit, je eine Spielfigur auszuwählen und gegeneinander anzutreten. Sie können einen VS-Wettkampf während des Spielverlaufs annullieren, indem Sie die Tasten A, B und C gleichzeitig gedrückt halten und Start drücken. Daraufhin erscheint wieder der Titelschirm.

Ranking Mode ist ein Ein-Personen-Modus ähnlich dem Arcade-Modus. Am Ende des Spiels sehen Sie ein Datenblatt mit Ihrer Gesamtleistung.

Tournament: Diese besondere 32X-Funktion ermöglicht es Ihnen und einem Freund, die Wettkämpfer für ein maßgeschneidertes Turnier auszusuchen. Dieser Modus ermöglicht die Teilnahme von bis zu acht Spielern. Einzelheiten finden Sie auf den Seiten 28-30.

Options ruft das Optionenmenü auf. (Siehe Seite 20.)

Heben Sie die gewünschte Option hervor, indem Sie das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN drücken, und geben Sie anschließend Ihre Wahl durch Drücken der Taste A oder C oder Start ein.

VS permet à deux joueurs de choisir chacun un personnage et de lutter l'un contre l'autre. Pour annuler un jeu VS en cours, maintenez les boutons A, B et C enfoncés simultanément et appuyez sur Start. L'écran-titre réapparaît.

Ranking Mode vous permet de jouer seul comme en mode Arcade. Lorsque le jeu se termine, une fiche de statistiques avec vos performances apparaît.

Tournament : Cette fonction spéciale 32X permet à deux joueurs de choisir les personnages en vue d'un tournoi personnalisé. Ce mode vous permet de jouer à un maximum de 8 joueurs. Pour les détails, voyez pages 28-30.

Options fait apparaître le menu Option. (Voir page 20.)

Sélectionnez l'option voulue en appuyant sur le HAUT ou le BAS du bouton D, puis appuyez sur le bouton A ou C, ou sur Start.

VS le permitirá a usted y a un amigo escoger un personaje cada uno y retar el uno al otro. Un juego VS podrá ser cancelado durante la lucha manteniendo pulsados los Botones A, B y C simultáneamente y pulsando Start. El juego volverá a la pantalla del título.

Ranking Mode (Modo de clasificación) es un juego de un jugador parecido al modo Arcade. Cuando el juego termine, verá una hoja de datos y su rendimiento general.

Tournament (Torneo): Esta característica especial de 32X le permite a usted y a su amigo seleccionar los contendientes para un torneo diseñado por usted. Este modo es para hasta ocho jugadores. Para conocer detalles, consulte las páginas 29-31.

Options (Opciones) accede al menú de opciones. (Consulte la página 21.)

Resalte la opción deseada pulsando el Botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO, y luego pulse el Botón A o C, o Start.

VS permette a te e ad un amico di scegliere un personaggio e di sfidarsi. Una partita VS può essere cancellata durante il gioco tenendo premuti i tasti A, B e C simultaneamente e premendo Start. Ritournerà così la schermata del titolo.

Ranking Mode è una partita ad un giocatore simile alla modalità Arcade. Quando la partita finisce, vedrai una lista di dati relativi alla tua performance.

Tournament: questa modalità speciale del 32X permette a te e ad un amico di scegliere i partecipanti di un torneo customizzabile. Questa modalità è per fino a otto giocatori. Per dettagli, vedi pagina 29-31.

Options ti porta alla schermata delle Opzioni. (Vedi pagina 21.)

Illumina l'opzione che desideri premendo il tasto direzionale SU o GIÙ e premi A o C o Start.

VS (Duell): Här får du och en kompis välja varsin slagskämpe och utmana varandra. Det går att avbryta en duell mitt under spelets gång genom att hålla knapparna A, B och C intryckta samtidigt och trycka på Start. Då tänds titelskärmen igen.

Ranking Mode (Rankingläget) är ett spel för en spelare som liknar spelhallsläget. När spelet tar slut visas en skärm med data för dina prestationer överlag.

Tournament (Turnering) är en speciell 32X-finess där du och en kompis kan välja ut deltagare till en särskild turnering. I det här läget kan upp till åtta personer vara med och spela. Se sidorna 29-31 för närmare detaljer.

Options (Olika inställningsmöjligheter) tänder Options-menyn. (Se sidan 21.)

Markera önskad rad genom att trycka D-knappen UPPÅT eller NEDÅT, och tryck sedan på A- eller C-knappen eller på Start.

VS laat jou en een vriend elk een vechter kiezen om tegen elkaar te vechten. Een VS-wedstrijd kan tijdens het spelen worden geannuleerd door de toetsen A, B en C tegelijkertijd ingedrukt te houden en daarna op Start te drukken. Het titelscherm verschijnt dan opnieuw.

Ranking Mode is een wedstrijdmodus voor één speler, te vergelijken met de Arcade-wedstrijdmodus. Na het einde van de wedstrijd verschijnt er een lijst met algemene informatie over jouw prestaties.

Tournament: Deze speciale 32X-functie laat jou en een vriend de mededingers voor een aangepast toernooi kiezen. Deze modus is bestemd voor maximaal acht spelers. Zie blz. 29-31 voor nadere bijzonderheden.

Options doet het optiemenu verschijnen. (Zie blz. 21.)

Verplaats de markering naar de gewenste optie door de R-toets OMHOOG of OMLAAG te drukken. Druk daarna op toets A, toets C of op Start.

OPTIONS

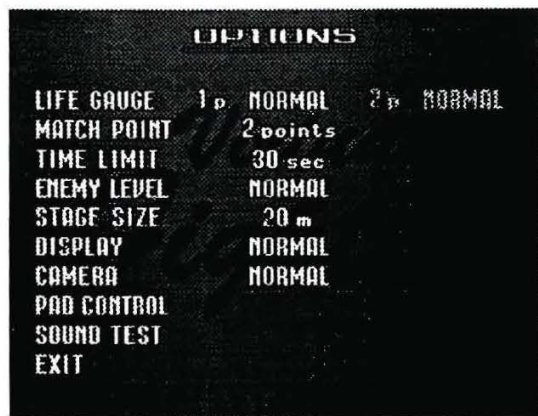
Press the D-Button UP or DOWN to select an option. Press LEFT or RIGHT to make choices within that option.

Life Gauge: Alter the length of your fighter's Life Gauge. Choose from five settings. The "larger" the Life Gauge, the less damage your fighter takes per hit.

Match Point: Select the number of victory points you want to use to decide a match. Choose from one to five points.

Time Limit: Choose how long you want your match to last: 10, 20, 30 or 60 seconds. Choose NO LIMIT to turn the match timer off.

Enemy Level (Arcade mode only): How tough do you want your opponent to be? Choose from EASY to EXPERT.



OPTIONEN

Drücken Sie das Steuerkreuz zunächst nach OBEN oder UNTEN, um eine Option anzuwählen, und dann nach LINKS oder RECHTS, um die Einstellung der Option zu ändern.

Life Gauge (Lebensanzeige): Damit ändern Sie die Länge der Lebensanzeige Ihres Kämpfers. Fünf Einstellungen stehen zur Auswahl. Je "größer" die Lebensanzeige ist, desto weniger Schaden erleidet Ihr Kämpfer bei einem Treffer.

Match Point (Siegpunkte): Damit wählen Sie die Anzahl der Siegpunkte, die ein Kämpfer benötigt, um einen Wettkampf für sich zu entscheiden. Sie haben die Wahl zwischen ein bis fünf Punkten.

Time Limit (Kampfdauer): Damit bestimmen Sie die Dauer Ihres Kampfes: 10, 20, 30 oder 60 Sekunden. Wählen Sie NO LIMIT, um die Kampfuhr abzuschalten.

Enemy Level (Gegner-Geschicklichkeit) (nur im Arcade-Modus): Wie zäh soll Ihr Gegner sein? Geschicklichkeitsgrade von EASY (leicht) bis EXPERT (schwer) stehen zur Auswahl.

OPTIONS

Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner une option. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE pour effectuer un choix au sein de cette option.

Life Gauge : Vous permet de changer la longueur de la barre d'énergie. Il y a cinq réglages au choix. Plus la barre d'énergie est "longue", moins le personnage subit de dommage à chaque coup reçu.

Match Point : Vous permet de décider en combien de manches se disputera le match. Vous pouvez choisir entre un et cinq points.

Time Limit : Vous permet de fixer la durée du match à 10, 20, 30 ou 60 secondes. Choisissez NO LIMIT pour désactiver la minuterie de match.

Enemy Level (Mode Arcade seulement) : Vous permet de choisir la force de votre adversaire. Vous pouvez choisir entre EASY (facile) et EXPERT.

OPCIONES

Pulse el Botón D hacia ARRIBA o hacia ABAJO para seleccionar una opción. Púlselo hacia la IZQUIERDA o hacia la DERECHA para elegir dentro de esa opción.

Life Gauge (Escala de vida):

Cambie la duración de la escala de vida de su luchador. Elija entre cinco ajustes. Cuanto más larga sea la escala de vida, menos daño sufrirá su luchador por cada golpe.

Match Point (Punto de combate):

Seleccione el número de puntos de victoria que quiera utilizar para decidir un combate. Elija de uno a cinco puntos.

Time Limit (Límite de tiempo): Elija el tiempo que quiera que dure la lucha: 10, 20, 30 o 60 segundos. Elija NO LIMIT para desconectar el temporizador del combate.

Enemy Level (Nivel del enemigo)

(sólo en el modo Arcade): ¿Qué grado de fuerza quiere que muestre su oponente? Elija desde EASY (FÁCIL) a EXPERT (EXPERTO).

OPZIONI

Premi il tasto direzionale SU o GIÙ per scegliere un'opzione. Premi a DESTRA o SINISTRA per fare le scelte in quell'opzione.

Life Gauge (Barra delle vita): puoi alterare la lunghezza della vita del tuo combattente. Scegli tra cinque regolazioni. Più lunga la barra, meno danno subisce il tuo personaggio per ogni colpo.

Match point: scegli un numero di incontri che desideri per decidere la vittoria di un combattente. Scegli da uno a cinque punti.

Time Limit (Limite di tempo): scegli quanto vuoi duri il tempo della partita: 10, 20, 30 o 60 secondi. Scegli NO LIMIT per spegnere il cronometro.

Enemy level (solo nella modalità Arcade): quanto vuoi sia duro il tuo avversario? Segli tra EASY a EXPERT.

OLIKA INSTÄLLNINGS- MÖJLIGHETER (OPTIONS)

Tryck D-knappen UPPÅT eller NEDÅT för att markera en inställningsrad. Tryck D-knappen ÅT VÄNSTER eller HÖGER för att ändra inställningen på den raden.

Life Gauge (Livsmätare): Ändra längden på din slagskämpes livsmätare. Välj mellan fem inställningar. Ju större livsmätaren är, desto mindre skador får din slagskämpe varje gång han eller hon blir träffad.

Match Point (Matchpoäng): Välj hur många vinstpoäng som ska behövas för att en match ska vara avgjord. Välj mellan en till fem poäng.

Time Limit (Tidsbegränsning): Ställ in hur länge du vill att matchen ska vara: 10, 20, 30 eller 60 sekunder. Ställ in NO LIMIT (Ingen tidsbegränsning) om du vill slåss med matchklockan avstängd.

Enemy Level (Fiendens styrka) (gäller endast i spelhallsläget (Arcade)): Hur pass tufft motstånd vill du ha? Ställ in motståndarens styrka mellan EASY (lätt) och EXPERT.

OPTIES

Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om een optie te kiezen, en NAAR LINKS of NAAR RECHTS om binnen de gekozen optie keuzes te maken.

Life Gauge: Wijzig de lengte van de levensmeter van jouw vechter. Kies een van de vijf instellingen. Hoe "langer" de levensmeter, des te minder schade jouw vechter bij elke slag zal oplopen.

Match Point: Kies het aantal rondes (wedstrijdpunten) dat een vechter moet winnen om tot winnaar te worden uitgeroepen. Kies van 1 tot 5 punten.

Time Limit: Kies de duur van de wedstrijd: 10, 20, 30 of 60 seconden. Kies NO LIMIT (geen limiet) voor een onbeperkte wedstrijdduur.

Enemy Level (uitsluitend Arcade-modus): Kies de gewenste sterkte van jouw tegenstander. Je keuzemogelijkheden variëren van EASY (gemakkelijk) tot EXPERT (deskundig).

Stage Size: Alter the size of the arena for an extra challenge. Choose 4, 8, 14, 20 or 24 meters.

Display: Choose a Normal or Squeeze display.

Camera: Use this feature to set the camera level during the Instant Replay. Choose from NORMAL, QUARTER, THREE QUARTER, HIGH ANGLE and SKYCAM views.

Note: You can change the camera angle during a match. Press Start to pause the game, then press the following. Press Start again to resume the match with the new camera angle.

D-Button UP: Sky Cam
D-Button DOWN: High Angle
D-Button LEFT: Quarter
D-Button RIGHT: Three Quarter
Buttons A + B + C: Normal camera angle.

Stage Size (Arenagröße): Damit können Sie die Größe der Arena verändern, um das Spiel noch anspruchsvoller zu machen. Sie haben die Wahl zwischen 4, 8, 14, 20 oder 24 Metern.

Display (Anzeige): Sie haben die Wahl zwischen einer normalen (Normal) und einer komprimierten (Squeeze) Anzeige.

Camera (Kameraeinstellung): Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die bei der Wiederholung zu sehende Kameraeinstellung bestimmen. Die folgenden Ansichten stehen zur Auswahl: NORMAL (normal), QUARTER (Viertel), THREE QUARTER (drei Viertel), HIGH ANGLE (hoher Blickwinkel) und SKYCAM (Vogelperspektive).

Hinweis: Sie können die Kameraeinstellung während eines Wettkampfes ändern. Unterbrechen Sie zunächst das Spiel durch Drücken von Start, und führen Sie dann die unten beschriebenen Tastenbetätigungen aus. Drücken Sie anschließend wieder Start, um das Spiel mit der neuen Kameraeinstellung fortzusetzen.

Steuerkreuz nach OBEN: Vogelperspektive
Steuerkreuz nach UNTEN: Hoher Blickwinkel
Steuerkreuz nach LINKS: Viertel
Steuerkreuz nach RECHTS: Drei Viertel
Tasten A + B + C: Normale Kameraeinstellung.

Stage Size : Vous permet de changer la taille de l'arène pour un combat supplémentaire. Vous pouvez choisir entre 4, 8, 14, 20 ou 24 mètres.

Display : Vous permet de choisir un écran normal ou compact.

Camera : Utilisez cette fonction pour régler le niveau de la caméra pendant un replay instantané. Vous pouvez choisir entre les angles NORMAL, QUARTER (un quart), THREE QUARTER (trois quarts), HIGH ANGLE (angle élevé) et SKYCAM (de haut).

Remarque : Vous pouvez changer l'angle de la caméra en cours de match. Appuyez sur Start pour interrompre le jeu, et appuyez sur les boutons ci-dessous. Appuyez à nouveau sur Start pour reprendre le jeu avec un nouvel angle de caméra.

HAUT du bouton D : De haut
BAS du bouton D : Angle élevé
GAUCHE du bouton D : Un quart
DROITE du bouton D : Trois quarts
Boutons A + B + C : Angle normal de la caméra.

Stage Size (Tamaño del escenario): Cambie el tamaño del escenario para un reto añadido. Elija entre 4, 8, 14, 20 o 24 metros.

Display (Visualización): Elija una visualización normal o restringida.

Camera (Cámara): Utilice esta característica para ajustar el nivel de la cámara durante la repetición instantánea. Elija entre las vistas NORMAL, QUARTER (CUARTO), THREE QUARTER (TRES CUARTOS), HIGH ANGLE (GRAN ANGULAR) y SKYCAM (AÉREA).

Nota: Podrá cambiar el ángulo de la cámara durante un combate. Pulse Start para hacer una pausa en el combate, y luego pulse lo siguiente. Pulse Start de nuevo para reanudar el combate con el nuevo ángulo de cámara.

| | |
|-----------------------------|--------------------------|
| Botón D hacia ARRIBA: | Vista aérea |
| Botón D hacia ABAJO: | Gran angular |
| Botón D hacia la IZQUIERDA: | Cuarto |
| Botón D hacia la DERECHA: | Tres cuartos |
| Botones A+B+C: | Cámara de ángulo normal. |

Stage Size: cambia le dimensioni dell'arena per una sfida più difficile. Scegli tra 4, 8, 14, 20 o 24 metri.

Display (vista) : scegli tra Normal e Squeeze.

Camera: usa questa opzione per regolare il livello della telecamera durante il replay istantaneo. Scegli tra le viste NORMAL, QUARTER, THREE QUARTER, HIGH ANGLE (angolo alto) e SKYCAM (dall'alto).

Nota: puoi cambiare l'angolo della telecamera durante un match. Premi Start per pausare il gioco e usa i tasti che seguono. Premi ancora Start per continuare il gioco con la nuova angolatura.

| | |
|-------------------------------|-----------------|
| Tasto direzionale in SU: | Sky Cam |
| Tasto direzionale in GIÙ: | High Angle |
| Tasto direzionale a SINISTRA: | Quarter |
| Tasto direzionale a DESTRA: | Three Quarter |
| Tasti A+B+C: | angolo normale. |

Stage Size (Scenstorlek): Ändra arenans storlek för att göra det ännu mer spännande. Välj mellan 4, 8, 14, 20 eller 24 meter.

Display (Bild): Välj mellan normal bild (Normal) eller sammantryckt bild (Squeeze).

Camera (Kameravinkel): Här kan du ställa in kameravinkeln för snabbpriserna. Välj mellan NORMAL, QUARTER (kvartsvinkel), THREE QUARTER (trekvartsvinkel), HIGH ANGLE (hög vinkel), eller SKYCAM (fågelperspektiv).

Observera: Du kan byta kameravinkel under matchens gång också. Tryck på Start för att pausa spelet, och tryck sedan på nedanstående sätt. Tryck en gång till på Start för att fortsätta spela med den nya kameravinkeln.

| | |
|-----------------------|----------------------|
| D-knappen UPPÅT: | Fågelperspektiv |
| D-knappen NEDÅT: | Hög vinkel |
| D-knappen ÅT VÄNSTER: | Kvartsvinkel |
| D-knappen ÅT HÖGER: | Trekvartsvinkel |
| Knapparna A+B+C: | Normal kameravinkel. |

Stage Size: Wijzig de grootte van het strijdperk voor een extra uitdaging. Je kunt kiezen uit 4, 8, 14, 20 of 24 meter.

Display: Kies normale of versmalde weergave.

Camera: Gebruik deze functie om tijdens herhaalde weergave de gezichtshoek van de camera af te stellen. Je hebt de keuze uit NORMAL (normaal), QUARTER (kwart), THREE QUARTER (driekwart), HIGH ANGLE (hoge hoek) en SKYCAM (vogelvlucht).

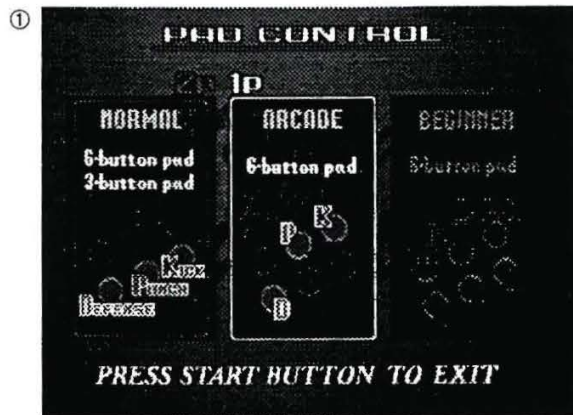
Opmerking: Tijdens een wedstrijd kun je de gezichtshoek van de camera wijzigen. Druk op Start om te pauzeren en druk daarna op een van de onderstaande toetsen. Druk opnieuw op Start om de wedstrijd te hervatten met de nieuwe gezichtshoek.

| | |
|----------------------|-----------------------|
| R-toets OMHOOG: | Vogelvlucht |
| R-toets OMLAAG: | Hoge hoek |
| R-toets NAAR LINKS: | Kwart |
| R-toets NAAR RECHTS: | Driekwart |
| Toets A+B+C: | Normale gezichtshoek. |

- ① **Pad Control:** Use this feature to configure the buttons on your Control Pad. Select this option and press Button A or C to bring up the Control Pad screen. There are three settings available. Each player highlights the desired setting by pressing the D-Button LEFT or RIGHT. Press Start to return to the Option menu.
- ② **Sound Test:** Select this option and press Button A or C to call up the Sound Test screen and sample the sound effects, voices and music used in the game. Make selections as you would in the Option screen, and press Button A or C to play the track. Pressing Button B stops BGM.

- ① **Pad Control (Tastenbelegung):** Benutzen Sie diese Option, um die Tasten Ihres Control Pads zu konfigurieren. Wenn Sie diese Option wählen und die Taste A oder C drücken, erscheint der Control Pad-Bildschirm. Drei verschiedene Einstellungen stehen zur Verfügung. Jeder Spieler hebt die gewünschte Einstellung hervor, indem er das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS drückt. Drücken Sie anschließend Start, um wieder auf das Optionenmenü zurückzuschalten.
- ② **Sound Test (Tontest):** Wenn Sie diese Option wählen und Taste A oder C drücken, wird der Tontest-Bildschirm (Sound Test) aufgerufen. Hier können Sie dann die im Spiel verwendeten Musiktitel, Stimmen und Klangeffekte abhören. Treffen Sie Ihre Wahl wie auf dem Optionenbildschirm (Option), und drücken Sie dann Taste A oder C, um die Wiedergabe der Tonspur zu starten. Mit Taste B wird die Wiedergabe gestoppt.

- ① **Pad Control :** Cette fonction vous permet de configurer la manette. Sélectionnez cette option et appuyez sur le bouton A ou C pour faire apparaître l'écran de configuration de la manette. Vous disposez de trois choix. Chaque joueur sélectionne la configuration voulue en appuyant sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D. Appuyez ensuite sur Start pour revenir au menu Option.
- ② **Sound Test :** Choisissez cette option et appuyez sur le bouton A ou C pour faire apparaître l'écran Sound Test et écouter les effets sonores, les voix et la musique dans le jeu. Effectuez la sélection comme dans l'écran Option, et appuyez sur le bouton A ou C pour lire la plage. Ensuite, appuyez sur le bouton B pour arrêter la musique de fond.



- ① **Pad Control (Mando de control):** Utilice esta característica para configurar los botones en su mando de control. Seleccione esta opción y pulse el Botón A o C para acceder a la pantalla del mando de control. Hay disponibles tres ajustes distintos. Cada jugador resalta el ajuste deseado pulsando el Botón D hacia la IZQUIERDA o hacia la DERECHA. Pulse Start para volver al menú de opciones.
- ② **Sound Test (Prueba de sonido):** Seleccione esta opción y pulse el Botón A o C para acceder a la pantalla de prueba de sonido y muestrear los efectos de sonido, las voces y la música utilizadas en el juego. Realice selecciones tal como lo haría en la pantalla de opciones, y pulse el Botón A o C para reproducir la melodía. Pulse el Botón B para parar la música de fondo.
- ① **Pad Control:** usa questa caratteristica per ridefinire i tasti sul tuo controllo. Scegli quest'opzione e premi i tasti A o C per far apparire la schermata del controllo. Ci sono tre configurazioni possibili. Ogni giocatore seleziona la configurazione desiderata premendo il tasto direzionale a DESTRA o SINISTRA. Premi Start per tornare al menu delle opzioni.
- ② **Sound Test:** scegli quest'opzione e premi il tasto A o C per richiamare la schermata del test del suono e sentire gli effetti sonori, le voci e le musiche usate nel gioco. Fai le selezioni come faresti nella schermata delle opzioni e premi il tasto A o C per sentire la musica. Premi il tasto B per fermare la musica di sottofondo.
- ① **Pad Control (Kontrollplattan):** Använd den här raden om du vill ändra om vad de olika knapparna på din kontrollplatta ska styra. Markera raden och tryck på A-knappen eller C-knappen så tänds kontrollplatteskärmen. Det finns tre olika knappuppsättningar att välja mellan. Var och en av spelarna markerar önskad uppsättning genom att trycka D-knappen ÅT VÄNSTER eller HÖGER. Tryck på Start för att hoppa tillbaks till Options-menyn.
- ② **Sound Test (Ljudtest):** Markera den här raden och tryck på A-knappen eller C-knappen så kommer du till ljudtestskärmen där du kan kolla de olika ljudeffekterna, rösterna och musikspåren som förekommer i spelet. Markera spår på samma sätt som på Options-menyn och tryck på A-knappen eller C-knappen för att spela spåret. Om du trycker på B-knappen avbryts bakgrundsmusiken.
- ① **Pad Control:** Gebruik deze functie voor het configureren van de toetsen op jouw toetsenblok. Kies deze optie en druk op toets A of C zodat het toetsenblokscherm verschijnt. Er zijn drie verschillende instellingen beschikbaar. Iedere speler markeert de gewenste instelling door de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS te drukken. Druk op Start om terug te gaan naar het optiemenu.
- ② **Sound Test:** Kies deze optie en druk op toets A of C om het geluidstestscherm op te roepen en te luisteren naar de geluidseffecten, de stemmen en de muziek die er bij het spel worden gebruikt. Maak de keuzes op dezelfde manier als op het optiescherm en druk daarna op toets A of C om het geluidsspoor af te spelen. Om de achtergrondmuziek te stoppen, druk je op toets B.

SELECT PLAYER

When you choose a mode of gameplay, the Player Select screen appears next. Highlight the desired player by pressing the D-Button LEFT or RIGHT, and select that player by pressing Button A, B or C. You have 20 seconds to select a fighter. When the timer runs out, the highlighted fighter is automatically selected.

Note: In a VS game, both players can select the same fighter, if desired.

SPIELFIGURENWAHL

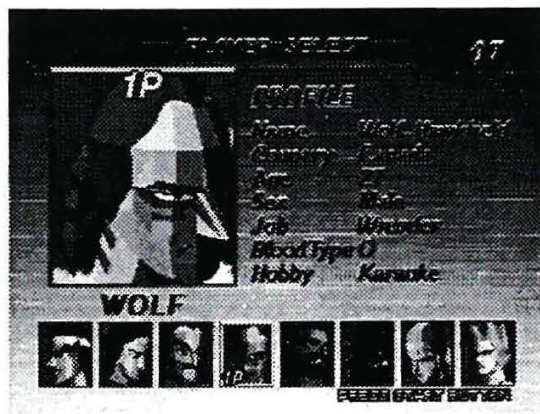
Wenn Sie einen Spielmodus gewählt haben, erscheint als nächstes der Spielfigurenwahl-Bildschirm (Player Select). Heben Sie die gewünschte Spielfigur hervor, indem Sie das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS drücken, und geben Sie anschließend Ihre Wahl durch Drücken der Taste A, B oder C ein. Sie haben 20 Sekunden Zeit zur Wahl einer Spielfigur. Wenn die Zeit abgelaufen ist, wird die hervorgehobene Spielfigur automatisch gewählt.

Hinweis: Im VS-Spielmodus können beide Spieler auf Wunsch dieselbe Spielfigur wählen.

CHOIX DU PERSONNAGE

Lorsque vous avez choisi le mode dans lequel vous allez jouer, l'écran Player Select apparaît. Sélectionnez un personnage en appuyant sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D, puis validez votre choix en appuyant sur le bouton A, B ou C. Vous avez 20 secondes pour faire votre choix. Lorsque ces 20 secondes sont écoulées, le personnage en surbrillance est automatiquement sélectionné.

Remarque : En mode VS, les deux joueurs peuvent, s'ils le désirent, choisir le même personnage.



SELECCIÓN DE JUGADOR

Cuando elija un modo de juego, a continuación aparecerá la pantalla de selección de jugador. Resalte el jugador deseado pulsando el Botón D hacia la IZQUIERDA o hacia la DERECHA, y seleccione ese jugador pulsando el Botón A, B o C. Tendrá 20 segundos para seleccionar un luchador. Cuando el tiempo se agote, el luchador resaltado será seleccionado automáticamente.

Nota: En un juego VS, ambos jugadores podrán seleccionar el mismo jugador, si lo desean.

SCELTA DEL PERSONAGGIO

Quando scegli una modalità di gioco, essa appare dopo la schermata della selezione del personaggio. Illumina il personaggio desiderato premendo il tasto direzionale a DESTRA o SINISTRA e selezionalo premendo A, B o C. Hai 20 secondi per sceglierlo. Quando il timer raggiunge lo zero, viene automaticamente selezionato il combattente illuminato.

Nota: in una partita VS, entrambi i giocatori possono scegliere lo stesso personaggio, se lo vogliono.

VÄLJ EN SLAGSKÄMPE

När du valt ett spelsätt tänds spelarvalsskärmen (Player Select). Markera den slagskämpe du vill använda genom att trycka D-knappen ÅT VÄNSTER eller HÖGER, och mata in den slagskämpen genom att trycka på A-, B- eller C-knappen. Du har 20 sekunder på dig att välja en slagskämpe. Om tiden rinner ut väljs den markerade slagskämpen automatiskt.

Observera: I duell-läget (VS) kan båda spelarna välja samma slagskämpe om de så vill.

SPELERKEUZE

Wanneer je een wedstrijdmodus kiest, zal vervolgens het spelerkeuzescherf verschijnen. Markeer de gewenste speler door de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS te drukken, en kies daarna deze speler door toets A, B of C in te drukken. Je hebt 20 seconden om een vechter te kiezen. Wanneer deze tijd verstreken is, wordt automatisch de gemarkeerde vechter gekozen.

Opmerking: Bij een VS-wedstrijd kunnen beide spelers eventueel dezelfde vechter kiezen.

TOURNAMENT MODE

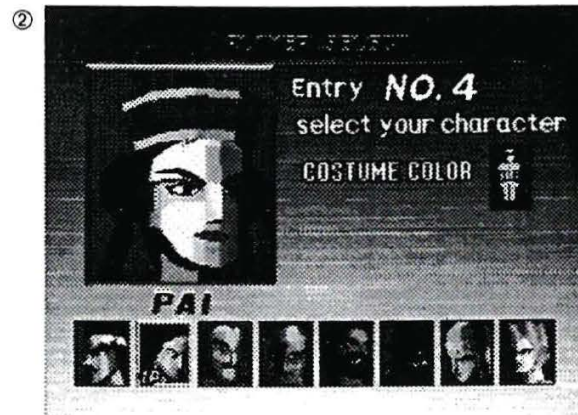
- ① Create your own special tournament between the fighters of your choice. The tournament takes place between eight positions, and plays through preliminary trials, semifinals and final matches, until a winner is declared.
- ② Once you select TOURNAMENT from the Game Menu, the Player Select screen appears. Control Pad 1 is used to make selections for up to eight players. Press the D-Button LEFT or RIGHT to highlight a fighter, and press UP or DOWN to change costume color. Press Button A or C to select. Press Button A or C again, then make your next selection. To cancel selections, press Button B. To exit the Player Select screen and begin the tournament, press Start.

TURNIER-MODUS

- ① Veranstalten Sie Ihr eigenes spezielles Turnier mit den Kämpfern Ihrer Wahl. Das Turnier, an dem acht Kämpfer teilnehmen, besteht aus den Vorausscheidungs-, Halbfinal- und Endkämpfen, aus denen ein Kämpfer als Sieger hervorgeht.
- ② Nachdem Sie TOURNAMENT auf dem Spielmenü (Game Menu) gewählt haben, erscheint der Spielfigurenwahl-Bildschirm (Player Select). Treffen Sie Ihre Wahl mit Control Pad 1 für bis zu acht Spieler. Drücken Sie das Steuerkreuz zunächst nach LINKS oder RECHTS, um einen Kämpfer hervorzuheben, und dann nach OBEN oder UNTEN, um die Kostümfarbe zu ändern. Geben Sie anschließend Ihre Wahl durch Drücken der Taste A oder C ein. Drücken Sie Taste A oder C erneut, und treffen Sie dann Ihre nächste Wahl. Um eine Wahl zu annullieren, drücken Sie Taste B. Um den Spielfigurenwahl-Bildschirm (Player Select) zu verlassen und das Turnier zu beginnen, drücken Sie Start.

MODE TOURNAMENT

- ① Vous pouvez organiser un tournoi spécial entre les personnages de votre choix. Le tournoi s'effectue entre huit positions, et il comprend des épreuves préliminaires, des matchs de demi-finale et une finale, jusqu'à ce qu'un personnage soit déclaré vainqueur.
- ② Une fois que vous avez sélectionné TOURNAMENT dans le menu Game, l'écran Player Select apparaît. La manette 1 permet de faire les sélections pour huit joueurs maximum. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour sélectionner un personnage, et appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour changer la couleur du costume. Appuyez sur le bouton A ou C pour valider la sélection. Appuyez à nouveau sur le bouton A ou C pour passer à la sélection suivante. Pour annuler une sélection, appuyez sur le bouton B. Pour quitter l'écran Player Select et commencer le tournoi, appuyez sur Start.



MODO DE TORNEO

- ① Cree su propio torneo entre los luchadores elegidos por usted. El torneo tendrá lugar entre ocho posiciones, y se juega a través de pruebas preliminares, semifinales y combates finales, hasta que se declare un ganador.
- ② Una vez que seleccione TOURNAMENT en el menú del juego, aparecerá la pantalla de selección de jugador. El mando de control 1 se utiliza para hacer selecciones de hasta ocho jugadores. Pulse el Botón D hacia la IZQUIERDA o hacia la DERECHA para resaltar un luchador, y púselo hacia ARRIBA o hacia ABAJO para cambiar el color de su indumentaria. Pulse el Botón A o C para seleccionar. Pulse el Botón A o C otra vez, y luego realice su siguiente selección. Para cancelar selecciones, pulse el Botón B. Para abandonar la pantalla de selección de jugador y comenzar el torneo, pulse Start.

MODALITÀ TORNEO

- ① Crea il tuo torneo speciale tra i combattenti che desideri. Il torneo è diviso in otto partecipanti e si svolge in scontri preliminari, semifinali e finali finché non viene dichiarato un vincitore.
- ② Quando scegli TOURNAMENT dal menu del gioco, appare la schermata di selezione del giocatore. Il controllo 1 è usato per fare selezioni fino a otto giocatori. Premi il tasto direzionale a SINISTRA o DESTRA per selezionare un giocatore e premi in SU o GIÙ per cambiare il colore del costume. Premi il tasto A o C per confermare. Premi A o C di nuovo e fai la tua prossima selezione. Per cancellare le selezioni premi B. Per uscire dalla schermata di selezione dei giocatori e iniziare il torneo premi Start.

TURNERINGSLÄGET

- ① Gör upp din egen specialturnering mellan vilka slagskämpar du vill. Turneringen går mellan åtta positioner över försöksomgångar, semifinaler och finalmatcher, tills vinnaren är avgjord.
- ② När du väl valt TOURNAMENT på spelmenyn tänds spelarvalsskärmen (Player Select). Använd kontrollplatta 1 för att välja slagskämpar för upp till åtta spelare. Tryck D-knappen ÅT VÄNSTER eller HÖGER för att markera en slagskämpe, och UPPÅT eller NEDÅT för att ändra färgen på hans eller hennes dräkt. Tryck på A-knappen eller C-knappen för att mata in slagskämpen. Tryck sedan en gång till på A-knappen eller C-knappen och välj nästa slagskämpe. Om du ångrar ditt val så tryck på B-knappen. Tryck på Start när du vill hoppa ifrån spelarvalsskärmen och börja med turneringen.

TOERNOOIMODUS

- ① Maak geheel naar eigen inzicht een speciaal toernooi tussen de vechters van jouw keuze. Het toernooi vindt plaats tussen acht posities en er worden net zoveel voorrondes, halve finales en eindwedstrijden gespeeld totdat een van de spelers tot winnaar is uitgeroepen.
- ② Nadat je op het spelmenu de optie TOURNAMENT (Toernooi) hebt gekozen, verschijnt het spelerkeuzeschermb. Bedieningsblok 1 wordt gebruikt om voor maximaal acht spelers de nodige keuzes te maken. Druk de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om een vechter te markeren, en druk OMHOOG of OMLAAG om de kleur van zijn kleding te wijzigen. Druk op toets A of C om te kiezen. Druk nogmaals op toets A of C en maak daarna jouw volgende keuze. Om een gemaakte keuze te annuleren, druk je op toets B. Om het spelerkeuzeschermb te verlaten en aan het toernooi te beginnen, druk je op Start.

You can choose up to eight participants. If you choose fewer than eight, the Computer supplies the rest. All characters you choose are controlled by Control Pads 1 and 2; those chosen by the Computer are played by the Computer. You can choose the same character more than once.

The Tournament Lineup screen appears first. Press Button A or C to begin the action. To skip a Computer vs. Computer match, press Start at the Tournament Lineup screen.

Sie können bis zu acht Teilnehmer wählen. Wenn Sie weniger als acht Kämpfer wählen, stellt der Computer die restlichen Kämpfer selbst zusammen. Alle von Ihnen gewählten Spielfiguren werden über die Control Pads 1 und 2 gesteuert, während der Computer die Steuerung der von ihm ausgesuchten Spielfiguren übernimmt. Sie haben außerdem die Möglichkeit, dieselbe Spielfigur mehr als einmal zu wählen.

Zuerst erscheint der Turnieraufstellungs-Bildschirm (Tournament Lineup). Drücken Sie die Taste A oder C, um die Action zu starten. Um einen Zweikampf Computer gegen Computer zu überspringen, drücken Sie Start auf dem Turnieraufstellungs-Bildschirm (Tournament Lineup).

Il pourra y avoir jusqu'à huit participants. S'il y a moins de 8 participants, l'ordinateur supplée au reste. Tous les personnages que vous choisissez sont commandés par les manettes 1 et 2 ; ceux qui sont choisis par l'ordinateur sont commandés par l'ordinateur. Vous pourrez choisir le même personnage plus d'une fois.

L'écran Tournament Lineup apparaît tout d'abord. Pour déclencher l'action, appuyez sur le bouton A ou C. Pour sauter un match de l'ordinateur contre l'ordinateur, appuyez sur Start à l'écran Tournament Lineup.

Podrá elegir hasta ocho participantes. Si elige menos de ocho, el ordenador suministrará el resto. Todos los personajes que usted elija estarán controlados por los mandos de control 1 y 2; los elegidos por el ordenador serán controlados por el ordenador. Podrá elegir el mismo personaje más de una vez.

Primero aparecerá la pantalla de alineación del torneo. Pulse el Botón A o C para comenzar la acción. Para omitir un combate de ordenador contra ordenador pulse Start en la pantalla de alineación del torneo.

Puoi scegliere fino a otto partecipanti. Se ne scegli meno di otto il computer sceglierà il resto. Tutti i personaggi che scegli sono controllati dai controlli 1 e 2; quelli scelti dal computer sono controllati dal computer. Puoi scegliere lo stesso personaggio più di una volta.

La schermata della formazione del torneo appare per prima. Premi il tasto A o C per iniziare. Per saltare uno scontro interamente controllato dal computer premi Start sulla schermata della formazione del torneo.

Du kan välja upp till åtta deltagare. Om du väljer färre än åtta fyller datorn i resten. Alla figurer som du själv valt styrs med kontrollplatta 1 och 2, de figurer som datorn har valt styrs av datorn. Det går att välja samma figur mer än en gång.

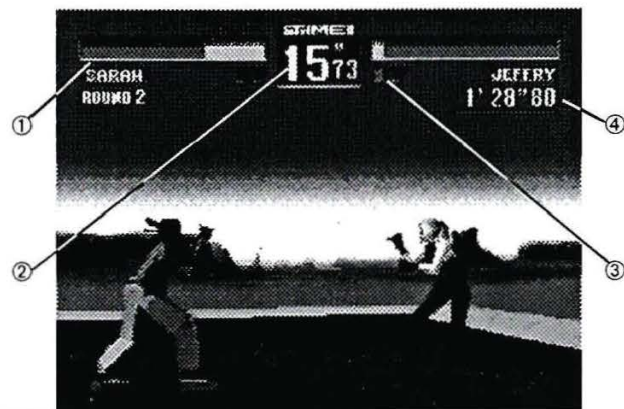
Först visas turneringsschemat. Tryck på A-knappen eller C-knappen för att börja med matcherna. Om du vill hoppa över en match där datorn spelar mot sig själv så tryck på Start på skärmen med turneringsschemat.

Je kunt maximaal acht deelnemers kiezen. Indien je minder dan acht kiest, zullen de overige deelnemers door de computer worden gekozen. Alle vechters die je kiest, worden bestuurd door bedieningsblok 1 en 2; de vechters die door de computer zijn gekozen, worden bestuurd door de computer. Je kunt dezelfde vechter meer dan eenmaal kiezen.

Eerst verschijnt het toernooi-opstellings scherm. Druk op toets A of C om met spelen te beginnen. Om een wedstrijd tussen twee computergestuurde vechters over te slaan, moet je bij het toernooi-opstellings scherm op Start drukken.

THE ARENA

- ① **Life Gauge:** The green bar on this gauge gets smaller each time your fighter takes damage. The fighter whose life gauge vanishes completely is knocked out and loses the fight.
- ② **Timer:** This shows the amount of time left in the fight. When the timer reaches zero, the fighter with the least amount of vitality left of his or her life gauge loses the fight. The timer can be adjusted or turned off in the Option menu. (See page 20.)
- ③ **Victory Points:** This shows the total number of rounds won by each fighter. In the default game, the first fighter to win two rounds wins the match. The number of rounds can also be set in the Option menu.
- ④ **Champion's Total Time:** This shows the total amount of time the current champion has lasted in the arena against his or her opponents. This feature is not available in Tournament Mode.



DIE ARENA

- ① **Lebensanzeige:** Der grüne Balken dieser Anzeige nimmt jedesmal ab, wenn Ihr Kämpfer Schaden erleidet. Der Kämpfer, dessen Lebensanzeige vollkommen erlischt, ist besiegt und verliert die Runde.
- ② **Uhr:** Hier wird die noch verbleibende Restzeit des Kampfes angezeigt. Wenn die Uhr Null erreicht, verliert der Kämpfer, der den geringeren Betrag an Lebenskraft übrig hat, den Kampf. Die Uhr kann im Optionenmenü eingestellt oder auch ganz abgeschaltet werden. (Siehe Seite 20.)
- ③ **Sieganzeige:** Hier wird die von jedem Kämpfer gewonnene Gesamtzahl von Runden angezeigt. Bei der Standardeinstellung gewinnt der Kämpfer, der zwei Runden für sich verbuchen kann, den Wettkampf. Die Anzahl der Runden kann ebenfalls im Optionenmenü eingestellt werden.
- ④ **Gesamtzeit des Champions:** Hier wird die Gesamtzeit angezeigt, die der gegenwärtige Champion in der Arena ungeschlagen überstanden hat. Diese Funktion steht im Turnier-Modus nicht zur Verfügung.

L'ARENE

- ① **Barre d'énergie :** Votre barre d'énergie (verte) se raccourcit à mesure que votre personnage subit des dommages. Le combattant dont la barre d'énergie disparaît complètement est mis K.O. et il perd le combat.
- ② **Minuterie :** Elle vous indique le temps restant jusqu'à la fin du combat. Lorsque la minuterie atteint zéro, le combattant dont la barre d'énergie est la plus faible perd le combat. Vous pouvez régler la minuterie ou la désactiver dans le menu Option. (Voir page 20.)
- ③ **Victoires :** Vous indique le nombre total de matchs gagnés par chaque combattant. Dans le jeu par défaut, le premier combattant qui gagne deux manches remporte le match. Vous pourrez également choisir le nombre de manches dans le menu Option.
- ④ **Temps total du champion :** Il indique le temps total pendant lequel le champion actuel s'est maintenu sur le ring. Cette fonction n'existe pas en mode Tournament.

EL ESCENARIO

- ① **Life Gauge (Escala de vida):** La barra verde de esta escala se reducirá cada vez que su luchador sufra daño. El luchador cuya escala de vida se agote por completo será puesto fuera de combate y perderá el combate.
- ② **Timer (Temporizador):** Esto mostrará la cantidad de tiempo que quede del combate. Cuando el temporizador alcance el cero, el luchador que le quede menos cantidad de vitalidad en su escala de vida perderá el combate. El temporizador podrá ser ajustado o desconectado en el menú de opciones. (Consulte la página 21.)
- ③ **Victory Points (Puntos de victoria):** Esto mostrará el número total de rondas ganadas por cada luchador. En el juego por defecto, el primer jugador en ganar dos rondas ganará el combate. El número de rondas podrá también ajustarse en el menú de opciones.
- ④ **Champion's Total Time (Tiempo total del campeón):** Esto mostrará la cantidad total de tiempo que el actual campeón haya aguantado en el escenario contra sus oponentes. Esta característica no estará disponible en el modo de torneo.

L'ARENA

- ① **Barra della vita:** la barra verde disminuye ogni volta che il tuo combattente viene danneggiato. Il combattente la cui barra scompare è knock out e perde lo scontro.
- ② **Timer:** mostra l'ammontare del tempo rimasto per lo scontro. Quando raggiunge lo zero, il combattente con la minore barra della vita perde lo scontro. Il timer può essere aggiustato o spento nel menu delle opzioni. (Vedi pagina 21.)
- ③ **Vittoria:** mostra il numero totale di scontri vinti da ogni combattente. Nelle partite con la regolazione all'accensione, il primo combattente a vincere due scontri vince la partita. Il numero di scontri può essere modificato nel menu delle opzioni.
- ④ **Tempo totale del campione:** mostra il totale di tempo che il campione attuale ha resistito nell'arena contro gli avversari. Questa opzione non è disponibile nella modalità Tournament.

ARENAN

- ① **Livsmätaren:** Det gröna strecket på livsmätaren krymper varje gång din slagskämpe blir skadad. När den ena slagskämpens livsmätare försvinner helt är han eller hon utslagen och har förlorat matchen.
- ② **Timern** visar hur mycket tid det är kvar i matchen. När timern tickar till noll har den av slagskämparna som har minst livskraft kvar på sin livsmätare förlorat matchen. Det går att ställa om timern eller stänga av den helt på Options-menyn. (Se sidan 21.)
- ③ **Vinstpoäng:** Här visas hur många ronder var och en av slagskämparna har vunnit. Med standardinställningen har den förste slagskämpan som vinner två ronder vunnit matchen. Det går att ställa om antalet ronder på Options-menyn.
- ④ **Totaltid för mästaren:** Här visas hur länge den nuvarande mästaren har klarat sig mot sina motståndare i arenan. Denna finsess förekommer inte i turneringsläget.

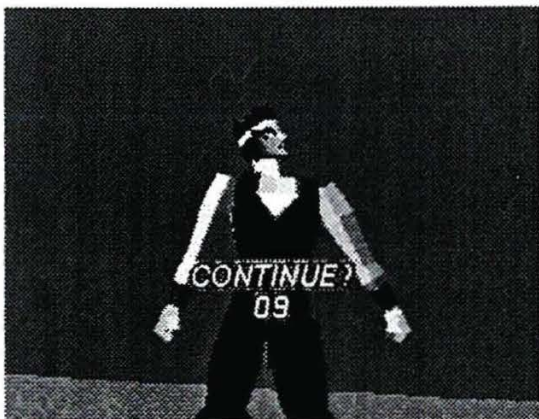
HET STRIJDPERK

- ① **Life Gauge:** Elke keer wanneer jouw vechter ervan langs krijgt, wordt de groene streep op deze meter kleiner. De vechter wiens levensmeter helemaal is verdwenen, is uitgeschakeld en verliest het gevecht.
- ② **Timer:** Deze teller geeft de resterende tijd van het gevecht aan. Wanneer de teller op nul is komen te staan, is de vechter die de kleinste hoeveelheid levenskracht op zijn of haar levensmeter overheeft, de verliezer. De teller kan worden ingesteld of uitgeschakeld in het optiemenu. (Zie blz. 21.)
- ③ **Victory Points:** Deze geeft het totale aantal rondes aan dat iedere vechter heeft gewonnen. Bij de standaardinstelling wordt de wedstrijd gewonnen door de vechter die het eerst twee rondes wint. Je kunt de instelling van het te winnen aantal rondes veranderen in het optiemenu.
- ④ **Champion's Total Time:** Deze geeft de totale tijd aan dat de huidige kampioen tegen zijn of haar tegenstanders in het strijdperk heeft standgehouden. In de toernooimodus is deze functie niet beschikbaar.

GAME OVER/CONTINUE

Arcade Mode: The game ends as soon as your fighter loses a match. The Continue screen appears next. To continue with your current level and opponent, press Start before the timer runs out.

The Player Select screen appears next. Select your fighter, then press Button C to move on to your first round with the opponent you lost to in your last game. You have an unlimited number of Continues.



SPIELENDEN/FORTSETZUNG

Arcade-Modus: Das Spiel ist zu Ende, sobald Ihr Kämpfer einen Wettkampf verliert. Daraufhin erscheint der Fortsetzungs-Bildschirm (Continue). Wenn Sie das Spiel im gegenwärtigen Schwierigkeitsgrad mit dem gleichen Gegner fortsetzen wollen, drücken Sie Start, bevor die Zeit abläuft.

Als nächstes erscheint der Spielfigurenwahl-Bildschirm (Player Select). Suchen Sie Ihren Kämpfer aus, und drücken Sie dann Taste C, um mit der ersten Runde zu beginnen, in der Sie wieder auf den Gegner treffen, gegen den Sie im letzten Spiel verloren haben. Sie haben eine unbegrenzte Anzahl von Fortsetzungen zur Verfügung.

FIN DU JEU/CONTINUE

Arcade Mode : Le jeu se termine lorsque votre personnage perd un match. Ensuite, l'écran Continue apparaît. Pour continuer à jouer avec le même niveau et le même adversaire, appuyez sur Start avant que la minuterie n'atteigne zéro.

L'écran Player Select apparaît ensuite. Choisissez votre personnage, puis appuyez sur le bouton C pour commencer la première manche contre le combattant qui vous a battu au dernier jeu. Vous avez un nombre illimité de Continues.

JUEGO TERMINADO/ CONTINUACIÓN

Arcade Mode (Modo Arcade): El juego terminará tan pronto como su luchador pierda un combate. A continuación aparecerá la pantalla de continuación. Para continuar con su nivel y contrincante actuales, pulse Start antes de que se agote el tiempo.

A continuación aparecerá la pantalla de selección de jugador. Seleccione su luchador, y luego pulse el Botón C para ir a su primera ronda con el contrincante con el que perdió en su último combate. Tendrá un número ilimitado de continuaciones.

FINE PARTITA/ CONTINUAZIONE

Modalità Arcade: la partita finisce quando il tuo combattente perde. Apparirà poi la schermata di continuazione. Per continuare al tuo livello contro l'avversario che stavi affrontando premi Start prima che il tempo finisca.

Appare poi la schermata della selezione del giocatore. Scegli il tuo combattente, premi C per andare al primo round con l'avversario che ti ha battuto nell'ultima partita. Hai un numero illimitato di continuazioni.

SPELET SLUT/ FORTSÄTTNING

Spelhallsläget (Arcade): Spelet tar slut så fort din slagskämpe förlorar en match. Därefter tänds fortsättnings-skärmen (Continue). Om du vill fortsätta slåss på samma nivå och mot samma motståndare så tryck på Start innan timern hinner ticka till noll.

Därefter tänds spelarvalsskärmen (Player Select). Välj en slagskämpe och tryck på C-knappen för att börja den första ronden mot den motståndare du förlorade emot i din förra match. Du har hur många fortsättningschanser du vill.

SPEL VOORBIJ/ VERDERGAAN

Arcade-modus: Zodra jouw vechter een wedstrijd verliest, is het spel voorbij. Hierna zal het Continue-scherm verschijnen. Indien je met hetzelfde niveau en tegen dezelfde tegenstander wilt doorvechten, druk dan op Start voordat de teller op nul is komen te staan.

Het spelerkeuzeschermbilddan verschijnen. Kies jouw vechter en druk vervolgens op toets C om te beginnen met de eerste ronde tegen de tegenstander van wie je in de voorgaande wedstrijd hebt verloren. Je kunt een onbeperkt aantal keren verdergaan met spelen.

VS Mode: When the game ends, a record screen for all characters appears. At the bottom of the screen are four functions. Press the D-Button LEFT or RIGHT to highlight the next function, and press Start. CONTINUE lets you continue play in VS Mode (you have an unlimited number of Continues). EXIT brings you back to the Sega logo. REPLAY lets you view the entire match over. RESET sets the VS record screen back to zero.

Ranking Mode: The game ends as soon as your fighter loses a match. The Ranking screen appears, showing your progress. There is no Continue option for this mode.

Tournament Mode: The game continues until the Tournament ends and a winner is declared. There is no Continue option for this mode.

| WIN | LOSE | 1 ^D | 2 ^D | WIN | LOSE |
|----------|------|----------------|----------------|-----|------|
| 0 | 1 | AKIRA | 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | PAI | 1 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | LAU | 2 | 0 | 0 |
| 1 | 0 | WOLF | 0 | 0 | 0 |
| 1 | 0 | JEFFRY | 0 | 0 | 0 |
| 0 | 1 | KAGE | 0 | 0 | 1 |
| 0 | 1 | SARAH | 0 | 0 | 0 |
| 0 | 0 | JACKY | 0 | 0 | 1 |
| | | TOTAL | | 3 | 2 |
| ----- | | | | | |
| CONTINUE | EXIT | REPLAY | RESET | | |

VS-Modus: Bei Spielende erscheint ein Datenblatt mit detaillierten Angaben für alle Spielfiguren auf dem Bildschirm. Am unteren Bildschirmrand stehen vier Funktionen zur Auswahl. Heben Sie die gewünschte Funktion durch Drücken des Steuerkreuzes nach LINKS oder RECHTS hervor, und drücken Sie dann Start. CONTINUE läßt Sie das Spiel im VS-Modus fortsetzen (Sie haben eine unbegrenzte Anzahl von Fortsetzungen zur Verfügung). EXIT bringt Sie zum Sega-Logo zurück. REPLAY läßt Sie den gesamten Wettkampf noch einmal betrachten. RESET setzt die Werte des VS-Datenblatts auf Null zurück.

Ranglisten-Modus: Das Spiel ist zu Ende, sobald Ihr Kämpfer einen Wettkampf verliert. Daraufhin erscheint der Ranglisten-Bildschirm, der Aufschluß über Ihren Fortschritt gibt. Für diesen Modus gibt es keine Fortsetzungs-Option (Continue).

Turnier-Modus: Das Spiel wird solange fortgesetzt, bis das Ende des Turniers erreicht ist und ein Sieger bekanntgegeben wird. Für diesen Modus gibt es keine Fortsetzungs-Option (Continue).

VS Mode : Lorsque le jeu est terminé, un écran de résultats apparaît pour chacun des personnages. Au bas de l'écran sont affichées quatre fonctions. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour sélectionner la fonction suivante. CONTINUE vous permet de continuer à jouer en mode VS (vous avez un nombre illimité de Continues). EXIT vous ramène au logo Sega. REPLAY vous permet de revoir le match en entier. RESET ramène l'écran de résultats VS à zéro.

Ranking Mode : Le jeu se termine lorsque votre personnage perd un match. L'écran Ranking apparaît alors pour vous indiquer vos statistiques. Il n'y a pas d'option Continue dans ce mode.

Tournament Mode : Le jeu continue jusqu'à ce que le tournoi soit terminé et qu'un vainqueur soit déclaré. Il n'y a pas d'option Continue dans ce mode.

VS Mode (Modo VS): Cuando el juego termine, aparecerá una pantalla de récords para todos los personajes. En la parte inferior de la pantalla habrá cuatro funciones. Pulse el Botón D hacia la IZQUIERDA o hacia la DERECHA para resaltar la siguiente función, y pulse Start. CONTINUE le permitirá continuar jugando en el modo VS (tendrá un número ilimitado de continuaciones). EXIT le devolverá al logotipo de Sega. REPLAY le permitirá volver a ver el combate entero. RESET volverá a poner el récord de VS a cero.

Ranking Mode (Modo de clasificación): El juego terminará tan pronto como su luchador pierda un combate. Aparecerá la pantalla de clasificación, mostrando su evolución. No habrá opción de continuación para este modo.

Tournament Mode (Modo de torneo): El juego continuará hasta que el torneo termine y sea declarado un ganador. No habrá opción de continuación para este modo.

Modalità VS: quando la partita finisce, appare una schermata dei record per tutti i personaggi. In basso allo schermo ci sono quattro funzioni. Premi il tasto direzionale a SINISTRA o DESTRA per selezionare la prossima funzione e premi Start. CONTINUE ti permette di continuare il gioco nella modalità VS (hai un numero illimitato di continuazioni). EXIT ti fa tornare al logo Sega. REPLAY ti fa vedere di nuovo l'intero match. RESET azzera la schermata dei record VS.

Modalità Ranking : La partita finisce quando il tuo combattente perde un match. Appare la schermata della classifica, e mostra i tuoi progressi. Non c'è un'opzione di continuazione in questa modalità.

Modalità Tournament: la partita continua finché il torneo finisce e un vincitore è dichiarato. Non c'è un'opzione Continue per questa modalità.

Duell-läget (VS): När spelet tar slut tänds en resultatskärm för alla figurerna. Längst ner på skärmen visas fyra funktioner. Tryck D-knappen ÅT VÄNSTER eller HÖGER för att markera nästa funktion och tryck på Start. Via CONTINUE (Fortsätt) får du fortsätta spela i duell-läget (du har hur många fortsättningschanser du vill). Via EXIT (Färdig) kommer du tillbaka till skärmen med Sega-märket. Via REPLAY (Repris) kan du se hela matchen i repris. RESET (Nollställning) nollställer resultatskärmen för duell-läget.

Rankingläget: Spelet tar slut så fort din slagskämpe förlorar en match. Rankingskärmen tänds så att du kan se hur du klarat dig. Det finns inga fortsättningschanser i det här läget.

Turneringsläget (Tournament): Spelet fortsätter tills turneringen är färdigspelad och vinnaren är avgjord. Det finns inga fortsättningschanser i det här läget.

VS Mode: Wanneer de wedstrijd voorbij is, verschijnt er een recordscherm met de gegevens van alle spelers. Onder op het scherm worden vier functies aangegeven. Druk de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om de eerstvolgende functie te markeren, en druk daarna op Start. Met CONTINUE kun je in de VS-modus verdergaan met spelen (je kunt een onbeperkt aantal keren verdergaan met spelen). EXIT brengt je weer terug naar het logo van Sega. Met REPLAY kun je de gehele wedstrijd nog eens bekijken. Met RESET worden de oorspronkelijke instellingen van het VS-recordscherm weer van kracht.

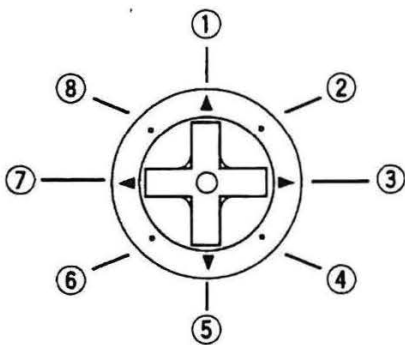
Ranking Mode: Zodra jouw vechter een wedstrijd verliest, is het spel voorbij. Het classificatiescherm verschijnt om jouw vorderingen te laten zien. Bij deze modus is er geen keuzemogelijkheid om verder te gaan met het spel.

Tournament Mode: Het spel gaat net zolang door totdat het toernooi is geëindigd en er iemand tot winnaar is uitgeroepen. Bij deze modus is er geen keuzemogelijkheid om verder te gaan met het spel.

THE BASICS

Here are the basic movements for the D-Button. All instructions on the following pages are for a fighter facing RIGHT. Reverse the instructions for a fighter facing LEFT.

- ① Leap Up
- ② Leap Forward
- ③ Move Forward
- ④ Crouch/Move Forward
- ⑤ Crouch
- ⑥ Crouch/Move Backward
- ⑦ Move Backward
- ⑧ Leap Backward



DIE GRUNDBEWEGUNGEN

Auf dieser Seite werden die Grundbewegungen für das Steuerkreuz beschrieben. Alle Anweisungen auf den folgenden Seiten gelten für einen nach RECHTS blickenden Kämpfer. Für einen nach LINKS blickenden Kämpfer muß die jeweilige Methode entsprechend umgekehrt werden.

- ① Sprung nach oben
- ② Sprung nach vorn
- ③ Bewegung nach vorn
- ④ Hocke/Bewegung nach vorn
- ⑤ Hocke
- ⑥ Hocke/Bewegung nach hinten
- ⑦ Bewegung nach hinten
- ⑧ Sprung nach hinten

MOUVEMENTS DE BASE

Les mouvements de base du bouton D sont décrits ci-dessous. Toutes les instructions des pages suivantes supposent que le personnage est tourné vers la DROITE. Pour un personnage tourné vers la GAUCHE, inversez les directions.

- ① Sauter verticalement
- ② Sauter en avant
- ③ Avancer
- ④ S'accroupir/Avancer
- ⑤ S'accroupir
- ⑥ S'accroupir/Reculer
- ⑦ Reculer
- ⑧ Sauter en arrière

LAS BASES

Estos son los movimientos básicos del Botón D. Todas las instrucciones de las páginas siguientes son para un luchador que mira hacia la DERECHA. Invierta las instrucciones para un luchador que mire hacia la IZQUIERDA.

- ① Salto hacia arriba
- ② Salto hacia adelante
- ③ Desplazamiento hacia adelante
- ④ Agazapamiento/Desplazamiento hacia adelante
- ⑤ Agazapamiento
- ⑥ Agazapamiento/Desplazamiento hacia atrás
- ⑦ Desplazamiento hacia atrás
- ⑧ Salto hacia atrás

L'ABC

Ecco i movimenti di base per il tasto direzionale. Tutte le istruzioni in questa pagina sono per un combattente rivolto a DESTRA. Devi riflettere le istruzioni per un combattente a SINISTRA.

- ① Salto in su
- ② Salto in avanti
- ③ Muoversi in avanti
- ④ Accucciarsi/muoversi in avanti
- ⑤ Accucciarsi
- ⑥ Accucciarsi/muoversi indietro
- ⑦ Muoversi indietro
- ⑧ Salto indietro

GRUNDRÖRELSER

Här är de grundläggande rörelserna för D-knappen. Alla anvisningarna på de följande sidorna gäller för slagskämpar som är vända ÅT HÖGER. Utför anvisningarna spegelvänt om figuren är vänd ÅT VÄNSTER.

- ① Hopp uppåt
- ② Hopp framåt
- ③ Rörelse framåt
- ④ Hukning/rörelse framåt
- ⑤ Hukning
- ⑥ Hukning/rörelse bakåt
- ⑦ Rörelse bakåt
- ⑧ Hopp bakåt

BASISBEDIENINGEN

Hieronder volgt een beschrijving van de basisbewegingen die er met de R-toets kunnen worden uitgevoerd. Alle aanwijzingen op de volgende bladzijden gelden voor een vechter wiens gezicht naar RECHTS is toegekeerd. Interpreteer de aanwijzingen in de omgekeerde zin voor een vechter wiens gezicht naar LINKS is toegekeerd.

- ① Omhoogspringen
- ② Vooruitspringen
- ③ Vooruitbewegen
- ④ Ineenduiken/Vooruitbewegen
- ⑤ Ineenduiken
- ⑥ Ineenduiken/Achteruitbewegen
- ⑦ Achteruitbewegen
- ⑧ Achteruitspringen

KEY

Directions on the D-Button are indicated by arrows.
Light arrows (⇨) = Press D-Button in direction indicated

Solid arrows (→) = Press and HOLD D-Button in direction indicated

A = Guard (Defend)

B = Punch

C = Kick

[+] = Simultaneously (e.g. "[A+C]" means "Press Buttons A and C simultaneously")

BBB... = Rapid tap (e.g. repeatedly tap Button B as fast as possible)

ZEICHENERKLÄRUNG

Die Richtungen des Steuerkreuzes werden durch Pfeile angegeben.

Weißer Pfeile (⇨) = Steuerkreuz in angegebene Richtung drücken

Schwarze Pfeile (→) = Steuerkreuz in angegebene Richtung gedrückt HALTEN

A = Abwehr (Verteidigung)

B = Schlag

C = Tritt

[+] = Gleichzeitig (z.B. "[A+C]" bedeutet: "Tasten A und C gleichzeitig drücken")

BBB... = Schnelles Antippen (z.B. Taste B so schnell wie möglich mehrmals antippen)

LEGENDE

Les flèches indiquent les directions du bouton D.
Flèches claires (⇨) = Appuyez sur le bouton D dans la direction indiquée.

Flèches foncées (→) = Appuyez sur le bouton D dans la direction indiquée et MAINTENEZ-LE ENFONCÉ.

A = Garde (Défense)

B = Coup de poing

C = Coup de pied

[+] = En même temps (par exemple, "[A+C]" signifie "Appuyez en même temps sur les boutons A et C".)

BBB = Appuyez par brèves pressions successives (par exemple, appuyez aussi rapidement que possible par petites pressions sur le bouton B).

TECLA

Las direcciones del Botón D están indicadas por flechas.

Flechas claras (⇨) = Pulsar el Botón D en la dirección indicada

Flechas oscuras (➡) = MANTENER pulsado el Botón D en la dirección indicada

A = Protección (Defensa)

B = Puñetazo

C = Patada

[+] = Simultáneamente (e.g. "[A+C]" significa "Pulsar los Botones A y C simultáneamente")

BBB... = Pulsar rápidamente (e.g. pulsar repetidamente el Botón B tan rápido como sea posible)

CHIAVE DI LETTURA

Le direzioni sul tasto direzionale sono indicate da frecce.

Frecce trasparenti (⇨) = Premi il tasto direzionale nelle direzioni indicate

Frecce piene (➡) = TIENI PREMUTO il tasto direzionale nelle direzioni indicate

A = Guardia (difesa)

B = Pugno

C = Calcio

[+] = Simultaneamente (esempio "[A+C]" significa "premi A e C simultaneamente")

BBB... = Colpo rapido (esempio sfiorare il tasto B ripetutamente il più velocemente possibile)

SYMBOLER

D-knappens tryckriktningar är markerade med pilar.

Vita pilar (⇨) = Tryck D-knappen i den angivna riktningen.

Svarta pilar (➡) = Tryck D-knappen i den angivna riktningen och HÅLL DEN DÅR.

A = Gard (försvar)

B = Slag

C = Spark

[+] = Samtidigt (t.ex. "[A+C]" betyder "Tryck på A-knappen och C-knappen samtidigt").

BBB... = Upprepad tryckning (t.ex. tryck upprepade gånger på B-knappen så fort du kan).

TOETS

De riktningen op de R-toets zijn met pijltjes aangegeven.

Lichte pijltjes (⇨) = R-toets in de aangegeven richting indrukken.

Vette pijltjes (➡) = R-toets in de aangegeven richting indrukken en INGEDRUKT HOUDEN.

A = Dekking (verdedigen)

B = Vuistslag

C = Schop

[+] = Gelijkijdig ("[A+C]" betekent bijvoorbeeld "Druk de toetsen A en C gelijkijdig in").

BBB... = Snel tikken (bijvoorbeeld: tik herhaaldelijk en zo snel mogelijk op toets B)

MAIN MOVES

① **Quick Step:** ← ← or ⇒ ⇒

Quickly press the D-Button TWICE LEFT or TWICE RIGHT for a quick step in those directions.

② **Dash/Retreat:** ⇒ ⇒ or ← ←

Press the D-Button TWICE RIGHT or TWICE LEFT and HOLD.

③ **Throw (except Akira): [A + B]**

If you are within grabbing range of your opponent, press Buttons A and B SIMULTANEOUSLY to throw the opponent. Throws vary according to fighter.

HAUPTBEWEGUNGEN

① **Schneller Schritt:** ← ← oder ⇒ ⇒

Steuerkreuz ZWEIMAL schnell nach LINKS oder RECHTS drücken, um einen schnellen Schritt in diese Richtungen auszuführen.

② **Vorstoß/Rückzug:** ⇒ ⇒ oder ← ←

Steuerkreuz ZWEIMAL nach RECHTS oder LINKS drücken und gedrückt HALTEN.

③ **Wurf (alle Kämpfer außer Akira): [A + B]**

Wenn Sie in Griffweite Ihres Gegners sind, drücken Sie die Tasten A und B GLEICHZEITIG, um den Gegner zu werfen. Die Würfe sind je nach Kämpfer verschieden.

LES COUPS PRINCIPAUX

① **Pas rapide :** ← ← ou ⇒ ⇒

Appuyez vivement DEUX FOIS sur la GAUCHE ou DEUX FOIS sur la DROITE du bouton D pour vous déplacer rapidement dans ces directions.

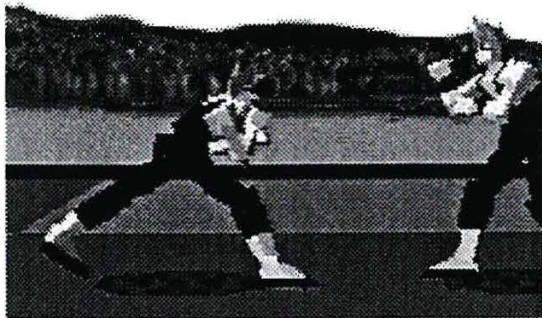
② **Courir/Reculer :** ⇒ ⇒ ou ← ←

Appuyez DEUX FOIS sur la GAUCHE ou DEUX FOIS sur la DROITE du bouton D et MAINTENEZ-LE ENFONCE.

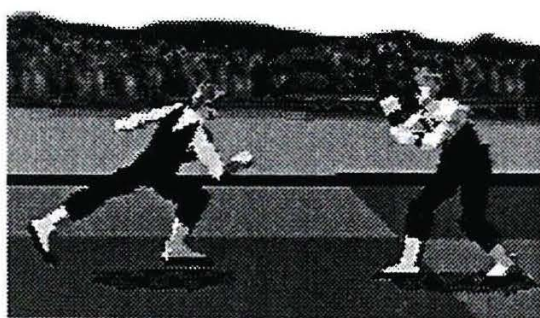
③ **Projeter (tous les personnages sauf Akira) :**
[A + B]

Lorsque votre adversaire est à votre portée, appuyez EN MEME TEMPS sur les boutons A et B pour le projeter. Les projections sont différentes selon les personnages.

①



②



③



MOVIMIENTOS PRINCIPALES

- ① **Paso rápido:** ⇐ ⇐ o ⇒ ⇒
o ⇒ ⇒

Pulse rápidamente el Botón D DOS VECES hacia la DERECHA o DOS VECES hacia la IZQUIERDA para realizar un paso rápido en esas direcciones.

- ② **Ataque/Retirada:** ⇒ ⇒
o ⇐ ⇐

Pulse el Botón D DOS VECES hacia la DERECHA o DOS VECES hacia la IZQUIERDA y MANTÉNGALO pulsado.

- ③ **Lanzamiento** (excepto Akira):
[A + B]

Si usted se encuentra dentro del radio de ataque de su contrincante, pulse los Botones A y B SIMULTÁNEAMENTE para lanzar al contrincante. Los lanzamientos variarán según el luchador.

MOSSE PRINCIPALI

- ① **Passo veloce:** ⇐ ⇐ o ⇒ ⇒
Premi velocemente il tasto direzionale DUE VOLTE a SINISTRA o DUE VOLTE a DESTRA per un passo veloce in quelle direzioni.

- ② **Corsa/ritirata:** ⇒ ⇒ o ⇐ ⇐
Premi il tasto direzionale DUE VOLTE a DESTRA o DUE VOLTE a SINISTRA e TIENI PREMUTO.

- ③ **Lancio** (tutti eccetto Akira):
[A + B]

Se sei a distanza di presa dell'avversario, premi A e B INSIEME per lanciare l'avversario. I lanci sono diversi a seconda del personaggio.

HUVUDRÖRELSER

- ① **Snabbt kliv:** ⇐ ⇐
eller ⇒ ⇒

Tryck D-knappen kvickt TVÅ GÅNGER ÅT VÄNSTER eller TVÅ GÅNGER ÅT HÖGER för att ta ett snabbt kliv i respektive riktning.

- ② **Framrusning/reträtt:** ⇒ ⇒
eller ⇐ ⇐

Tryck D-knappen TVÅ GÅNGER ÅT VÄNSTER eller TVÅ GÅNGER ÅT HÖGER och HÅLL DEN DÄR.

- ③ **Kast** (utom Akira): [A + B]

Om din motståndare befinner sig inom räckhåll så tryck på A-knappen och B-knappen SAMTIDIGT för att kasta motståndaren. Kasten varierar för de olika slagskämparna.

BASISBEWEGINGEN

- ① **Snelle stap:** ⇐ ⇐ of ⇒ ⇒
Druk de R-toets kort achter elkaar TWEEMAAL NAAR LINKS of TWEEMAAL NAAR RECHTS voor een snelle stap in de overeenkomstige richting.

- ② **Vooruitstormen/terugtrekken:**
⇒ ⇒ of ⇐ ⇐

Druk de R-toets TWEEMAAL NAAR RECHTS of TWEEMAAL NAAR LINKS en HOUD DEZE INGEDRUKT.

- ③ **Worp** (alle vechters behalve Akira): [A + B]

Indien de tegenstander binnen grijpbereik is, druk dan de toetsen A en B GELIJKTIJDIG in om de tegenstander te vellen. De worpen variëren, al naar gelang de vechter.

④ **Mid-Level Kick:** ↘ C

Quickly press the D-Button DOWN/RIGHT, then press Button C. This kick can damage an opponent who is in a crouching guard position.

⑤ **Quick Stomp:** ↑ B

Quickly press the D-Button UP, then press Button B to jump or stomp on a fallen opponent.

⑥ **Back Attack:** B or C

Surprise an opponent that's coming up from behind. Press Button B for a fist attack or Button C for a kick.

④ **Mittelhoher Tritt:** ↘ C

Steuerkreuz schnell nach UNTEN/RECHTS drücken, dann Taste C drücken. Dieser Tritt kann einem Gegner, der sich in einer hockenden Abwehrstellung befindet, Schaden zufügen.

⑤ **Schneller Stampfer:** ↑ B

Steuerkreuz schnell nach OBEN drücken, dann Taste B drücken, um hochzuspringen und einem am Boden liegenden Gegner einen Stampfer zu verpassen.

⑥ **Rückwärtsattacke:** B oder C

Überraschen Sie einen von hinten kommenden Gegner. Drücken Sie Taste B für eine Faustattacke, oder Taste C für einen Tritt.

④ **Coup de pied à mi-hauteur :** ↘ C

Appuyez vivement sur BAS/DROITE du bouton D, puis sur le bouton C. Ce coup de pied peut causer des dommages à un adversaire en position de garde accroupie.

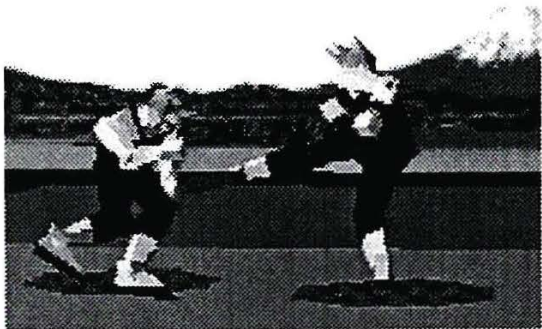
⑤ **Piétinement rapide :** ↑ B

Appuyez vivement sur le HAUT du bouton D, puis appuyez sur le bouton B pour sauter sur un adversaire tombé ou pour le piétiner.

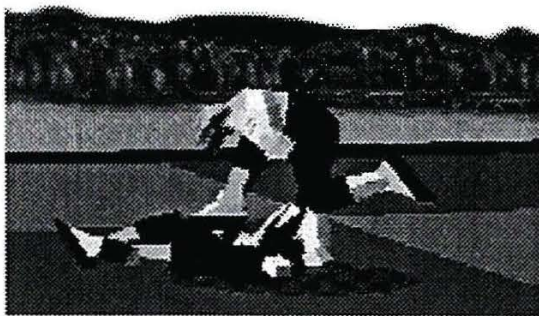
⑥ **Attaque en arrière :** B ou C

Pour prendre par surprise un adversaire qui arrive de derrière. Appuyez sur le bouton B pour donner un coup de poing, ou sur le bouton C pour donner un coup de pied.

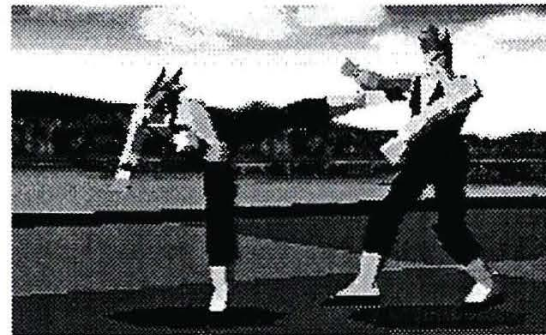
④





⑤




⑥




④ **Patada a media altura:**  **C**
Pulse rápidamente el Botón D hacia ABAJO/ARRIBA, y luego pulse el Botón C. Esta patada podrá dañar a un contrincante que se encuentre en una posición de agazapamiento defensivo.

⑤ **Patadas rápidas:**  **B**
Pulse rápidamente el Botón D hacia ARRIBA, y luego pulse el Botón B para saltar o dar patadas sobre un contrincante que se haya caído.

⑥ **Ataque trasero:** **B** o **C**
Sorprenda a un contrincante que le venga por detrás. Pulse el Botón B para un ataque de puño o el Botón C para dar una patada.

④ **Calcio a mezza altezza:**  **C**
Premi velocemente il tasto direzionale a DESTRA/SINISTRA e premi il tasto C. Questo calcio può danneggiare un avversario che sta in una posizione accucciata di guardia.

⑤ **Pestaggio veloce:**  **B**
Premi velocemente in SU il tasto direzionale e premi B per pestare e schiacciare un avversario caduto.

⑥ **Attacco da dietro:** **B** o **C**
Sorprendi un avversario che arriva da dietro. Premi il tasto B per un pugno o C per un calcio.

④ **Mellanhög spark:**  **C**
Tryck D-knappen kvickt NEDÅT/ÅT HÖGER, och tryck sedan på C-knappen. Denna spark kan skada motståndare som står hopkrupna med garden uppe.

⑤ **Snabbstämpling:**  **B**
Tryck kvickt D-knappen UPPÅT och tryck sedan på B-knappen för att hoppa på eller stampa på en fallen motståndare.

⑥ **Bakåtattack:** **B** eller **C**
Övrraska en motståndare som försöker smyga sig på dig bakifrån. Tryck på B-knappen för att nita vederbörande med knytnäven eller på C-knappen för att sparka.

④ **Middelhoge schop:**  **C**
Druk de R-toets kort OMLAAG/NAAR RECHTS, en druk daarna op toets C. Gebruik deze schop voor het treffen van een tegenstander die ineenduikt om zich te verdedigen.

⑤ **Snelle stamp:**  **B**
Druk de R-toets kort OMHOOG en druk daarna op toets B om te springen of om een gevallen tegenstander onder de voet te houden.

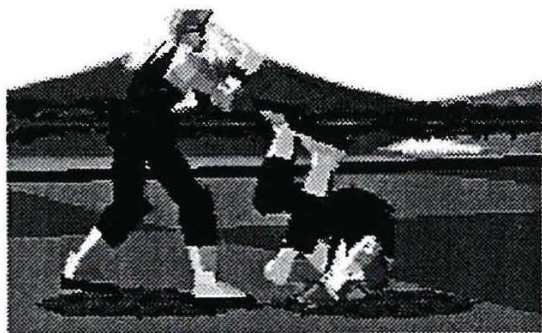
⑥ **Rugaanval:** **B** of **C**
Verras een tegenstander die van achteren op je afkomt. Druk op toets B voor een vuistaanval of op toets C voor een schop.

QUICK SAVES

When you're knocked off your feet, you'll get up automatically after a few seconds, but during that time your opponent might try to stomp on you. Use these moves to save yourself:

Recovery:

| | |
|------------------------------------|--|
| Quickly Stand Up Straight: | ↵ ↶ (rapidly toggle D-Button left and right) |
| Roll Backwards Away From Opponent: | ← |
| Roll Away to Side: | AAA... |
| Spring Up Onto Feet: | ↑ |



SCHNELLE PARADEN

Wenn Sie zu Boden geworfen werden, stehen Sie nach wenigen Sekunden automatisch wieder auf, aber während dieser Zeit könnte Ihr Gegner versuchen, Sie zu zerstampfen. Benutzen Sie die folgenden Bewegungen, um sich in Sicherheit zu bringen:

Befreiung:

| | |
|---------------------------------|--|
| Schnelles Aufstehen: | ↵ ↶ (Steuerkreuz in rascher Folge nach links und rechts drücken) |
| Rolle rückwärts vom Gegner weg: | ← |
| Rolle zur Seite: | AAA... |
| Auf die Füße springen: | ↑ |

PROTECTIONS RAPIDES

Lorsque vous êtes à terre, il s'écoule quelques secondes avant que vous ne vous releviez automatiquement. Votre adversaire peut en profiter pour vous piétiner. Voici quelques coups pour vous protéger :

Rétablissement :

| | |
|--|--|
| Se redresser rapidement : | ↵ ↶ (appuyez vivement et alternativement sur la gauche et la droite du bouton D) |
| Rouler en arrière loin de l'adversaire : | ← |
| Rouler sur le côté : | AAA... |
| Se relever d'un bond : | ↑ |

SALVARSE RÁPIDAMENTE

Quando se encuentre abatido sobre sus rodillas, se levantará automáticamente después de pocos segundos, pero durante ese tiempo su contrincante puede que intente darle patadas. Utilice estos movimientos para salvarse:

Recuperación:

| | |
|---|---|
| Levantarse rápidamente: | ↵ ⇨ (pulsar el Botón D rápidamente hacia la izquierda y hacia la derecha) |
| Rodar hacia atrás lejos de su contrincante: | ← |
| Rodar hacia un lado: | AAA... |
| Levantarse de un salto: | ↑ |

SALVATAGGI VELOCI

Quando sei per terra, ti alzerai automaticamente dopo pochi secondi, ma durante quel tempo il tuo avversario potrebbe provare a schiacciarti. Usa questi movimenti per salvarti:

Ripresa:

| | |
|--|---|
| Salta in piedi velocemente: | ↵ ⇨ (sfiora velocemente il tasto direzionale a destra e sinistra) |
| Rotola indietro lontano dall'avversario: | ← |
| Rotola sul fianco: | AAA... |
| Salta in piedi: | ↑ |

SNABBRÄDDNINGAR

När du blir omkullslagen reser du dig igen automatiskt efter ett par sekunder, men under tiden försöker kanske motståndaren platta till dig. Använd i så fall följande rörelser för att rädda livhanken:

Återhämtning:

| | |
|-------------------------------------|---|
| Res dig snabbt: | ↵ ⇨ (tryck snabbt D-knappen åt vänster och höger) |
| Rulla bakåt bort från motståndaren: | ← |
| Rulla undan åt sidan: | AAA... |
| Hoppa upp på fötterna: | ↑ |

SNELLE REDDINGSMETHODEN

Wanneer jouw vechter gevloerd is, zal deze na enkele seconden automatisch opstaan; jouw tegenstander kan deze gelegenheid echter aangrijpen om jou onder de voet te houden. Gebruik de volgende bewegingen om je uit deze situatie te redden:

Jezelf herstellen:

| | |
|---|--|
| Snel rechtop gaan staan: | ↵ ⇨ (R-toets snel achter elkaar naar links en naar rechts drukken) |
| Achterwaarts wegrollen van jouw tegenstander: | ← |
| Zijwaarts wegrollen: | AAA... |
| Opspringen: | ↑ |

Kick Recovery:

| | |
|-----------------------------|---|
| With High or Vertical Kick: | CCC... |
| With Sweep Kick: | ↓ CCC... |
| Roll to Side + Sweep Kick: | A then C (Wait until completely on the ground before initiating) |

Tritt-Befreiung:

| | |
|---|---|
| Befreiung mit hohem oder senkrechtem Tritt: | CCC... |
| Befreiung mit Bogentritt: | ↓ CCC... |
| Rolle zur Seite + Bogentritt: | A dann C (Vor Aktivierung auf vollkommenen Bodenkontakt warten.) |

Rétablissement rapide :

| | |
|---|---|
| Se rétablir avec un coup de pied haut ou vertical : | CCC.. |
| Se rétablir avec un coup de pied circulaire : | ↓ CCC... |
| Rouler sur le côté + Coup de pied circulaire : | A puis C (attendez d'avoir touché complètement terre avant de commencer) |

Recuperación con patada:

| | |
|---|---|
| Con una patada elevada o vertical: | CCC... |
| Con una patada en tijera: | ↓ CCC... |
| Rodar hacia un lado + Patada en tijera: | A y luego C (espere hasta que se encuentre completamente sobre el suelo antes de comenzar) |

Ripresa con calcio:

| | |
|---|--|
| Ripresa con un calcio alto o verticale: | CCC... |
| Ripresa con una spazzata: | ↓ CCC... |
| Rotola sul fianco + spazzata: | A poi C (Aspetta di essere completamente a terra prima di iniziare) |

Återhämtning med sparkar:

| | |
|------------------------------|--|
| Med hög eller lodrätt spark: | CCC... |
| Med svepspark: | ↓ CCC... |
| Rulla åt sidan + svepspark: | A och sedan C (Vänta tills du är helt på marken innan du börjar utföra rörelsen.) |

Jezelf herstellen met een schop:

| | |
|--|---|
| Jezelf herstellen met een hoge of verticale schop: | CCC... |
| Jezelf herstellen met een zweefschop: | ↓ CCC... |
| Zijwaarts weggrollen en zweefschop: | A en vervolgens C. (Wacht tot jouw vechter helemaal op de grond ligt en druk pas daarna op C.) |

THE VIRTUA FIGHTERS

AKIRA

Full Name: Akira Yuki

Nationality: Japanese

Date of Birth: September 28, 1968

Height: 5'9" (176 cm)

Weight: 167 pounds (76 kg)

Occupation: Kung Fu Instructor

Hobby: Kung Fu

Specialty: Punches and hand blows

Akira is an especially difficult character to use well, as most of his high-powered moves require pressing a number of button combinations while he is standing within grabbing range of his opponent. However, his Mouko Kohazan and Renkan Tai are formidable distance attacks. Learn some of his flashier moves such as the Touthin Sohtai and Youshi Senrin—the animations alone are worth the effort!



DIE VIRTUA-KÄMPFER

AKIRA

Voller Name: Akira Yuki

Nationalität: Japaner

Geburtsdatum: 28. September 1968

Größe: 176 cm

Gewicht: 76 kg

Beruf: Kung Fu-Lehrer

Hobby: Kung Fu

Spezialität: Fausthiebe und Handschläge

Akira ist eine besonders schwer zu steuernde Spielfigur, da die meisten seiner kraftvollen Bewegungen in Griffweite seines Gegners eine Kombination mehrerer Tastenbetätigungen erfordern. Mit seinem Mouko Kohazan und Renkan Tai verfügt er jedoch auch über beeindruckende Fernattacken. Erlernen Sie einige seiner knalligeren Bewegungen, wie den Touthin Sohtai und den Youshi Senrin—die Trickbilder allein sind schon die Mühe wert!

LES COMBATTANTS DE VIRTUA

AKIRA

Nom complet : Akira Yuki

Nationalité : Japonaise

Date de naissance : 28 septembre 1968

Taille : 176 cm

Poids : 76 kg

Profession : Professeur de kung-fu

Passion : Kung-fu

Spécialité : Coups de poing et coups de main

Akira est un personnage particulièrement difficile à bien utiliser, car la plupart de ses coups puissants demandent que vous appuyiez sur une série de boutons avec l'adversaire suffisamment proche pour pouvoir être attrapé. En revanche, ses Mouko Kohazan et ses Renkan Tai sont des coups fracassants que vous pouvez exécuter à distance. Essayez des coups spectaculaires comme le Touthin Sohtai et le Youshi Senrin : à elles seules, les animations en valent la peine !

LOS LUCHADORES VIRTUA

AKIRA

Nombre: Akira Yuki
Nacionalidad: Japonesa
Fecha de nacimiento: 28 de septiembre, 1968
Estatura: 176 cm
Peso: 76 Kg
Ocupación: Instructor de Kung Fu
Afición: Kung Fu
Especialidad: Puñetazos y golpes de mano

Akira es un personaje especialmente difícil de utilizarlo correctamente, ya que casi todos sus movimientos de alta potencia requieren pulsar varios botones a la vez mientras él se encuentra dentro del radio de acción de su contrincante. Sin embargo, sus movimientos Mouko Kohazan y Renkan Tai son unos formidables ataques desde lejos. Aprenda algunos de sus movimientos más llamativos como el Toushin Sohtai y Youshi Senrin —¡valdrá la pena sólo mirarlos!

I VIRTUA FIGHTER

AKIRA

Nome: Akira Yuki
Nazionalità: giapponese
Data di nascita: 28 Settembre 1968
Altezza: 176 cm
Peso: 76 Kg
Occupazione: maestro di Kung Fu
Hobby: Kung Fu
Specialità: Pugni e colpi di mano

Akira è un personaggio particolarmente difficile da usare bene, dato che la maggior parte delle sue mosse potenti richiedono combinazioni di vari pulsanti premuti insieme mentre sta a distanza di presa dell'avversario. Però i suoi attacchi dalla distanza Moko Kohazan e Renkan Tai sono formidabili. Impara alcune delle sue mosse più veloci come Toushin Sohtai e Yoshi Senrin — ne vale la pena anche solo per l'animazione!

VIRTUA-KÄMPARNA

AKIRA

Fullständigt namn: Akira Yuki
Nationalitet: Japan
Födelsedatum: 28 september 1968
Längd: 176 cm
Vikt: 76 kg
Yrke: Kung Fu-lärare
Hobby: Kung Fu
Specialitet: Knytnävsslag och andra slag med händerna

Akira är en figur som är speciellt svår att använda på ett bra sätt, eftersom de flesta av hans övergrymma rörelser kräver att du trycker på flera olika knappkombinationer medan han står inom motståndarens räckhåll. Icke desto mindre är hans Mouko Kohazan och Renkan Tai formidabla distansattacker. Lär dig några av hans mer spektakulära rörelser, som t.ex. Toushin Sohtai och Youshi Senrin — bara att få se bildsekvenserna gör det värt besväret!

DE VIRTUA-VECHTERS

AKIRA

Volledige naam: Akira Yuki
Nationaliteit: Japanner
Geboortedatum: 28 september 1968
Lengte: 1,76 m
Gewicht: 76 kg
Beroep: kungfu-leraar
Hobby: kungfu
Specialiteit: stoten en handslagen

Akira is een zeer moeilijk te hanteren vechter omdat je verschillende toetsdrukken moet combineren voor de meeste van zijn krachtige bewegingen terwijl hij zijn tegenstander binnen greepbereik heeft. Hij is echter ook in staat tot het uitvoeren van formidabele afstandsaanvallen zoals zijn mouko-kohazan en renkan-tai. Leer enkele van zijn schitterende aanvalstechnieken zoals de toushin-sohtai en de youshi-senrin. De animaties alleen zijn reeds de moeite waard!

REGULAR ATTACKS

| | |
|------------|----------|
| Chuusui: | B |
| Housui: | [↓ + B] |
| Shiyoutai: | C |
| Youzentai: | [↓ + C] |
| Sokutai: | ✎ C |

SMALL-JUMP ATTACKS

| | |
|----------------|-------------------------|
| Rakuho Sousui: | B (on way up) |
| Rakuho Sui: | B (on way down) |
| Choushitai: | C (on way up) |
| Shitai: | C (just before landing) |

NORMALE ATTACKEN

| | |
|------------|----------|
| Chuusui: | B |
| Housui: | [↓ + B] |
| Shiyoutai: | C |
| Youzentai: | [↓ + C] |
| Sokutai: | ✎ C |

KURZSPRUNGATTACKEN

| | |
|----------------|----------------------------|
| Rakuho Sousui: | B (auf dem Weg nach oben) |
| Rakuho Sui: | B (auf dem Weg nach unten) |
| Choushitai: | C (auf dem Weg nach oben) |
| Shitai: | C (kurz vor der Landung) |

ATTAQUES NORMALES

| | |
|-------------|----------|
| Chuusui : | B |
| Housui : | [↓ + B] |
| Shiyoutai : | C |
| Youzentai : | [↓ + C] |
| Sokutai : | ✎ C |

ATTAQUES AVEC PETIT SAUT

| | |
|-----------------|----------------------------------|
| Rakuho Sousui : | B (en s'élevant en l'air) |
| Rakuho Sui : | B (en retombant) |
| Choushitai : | C (en s'élevant en l'air) |
| Shitai : | C (juste avant de toucher terre) |

ATAQUES NORMALES

| | |
|------------|----------|
| Chuusui: | B |
| Housui: | [↓ + B] |
| Shiyoutai: | C |
| Youzentai: | [↓ + C] |
| Sokutai: | ✎ C |

ATAQUES CON SALTO PEQUEÑO

| | |
|----------------|------------------------------|
| Rakuho Sousui: | B (hacia arriba) |
| Rakuho Sui: | B (hacia abajo) |
| Choushitai: | C (hacia arriba) |
| Shitai: | C (justo antes de aterrizar) |

ATTACCHI REGOLARI

| | |
|-----------|----------|
| Chusui: | B |
| Hosui: | [↓ + B] |
| Shiyotai: | C |
| Yuzentai: | [↓ + C] |
| Sokutai: | ✎ C |

ATTACCHI CON SALTI REGOLARI

| | |
|---------------|------------------------|
| Rakuho Sosui: | B (mentre va in su) |
| Rakuho sui: | B (mentre va in giù) |
| Choshitai: | C (mentre va su) |
| Shitai: | C (prima di atterrare) |

VANLIGA ATTACKER

| | |
|------------|----------|
| Chuusui: | B |
| Housui: | [↓ + B] |
| Shiyoutai: | C |
| Youzentai: | [↓ + C] |
| Sokutai: | ✎ C |

ATTACKER MED LITET HOPP

| | |
|----------------|----------------------------|
| Rakuho Sousui: | B (på väg uppåt) |
| Rakuho Sui: | B (på väg neråt) |
| Choushitai: | C (på väg uppåt) |
| Shitai: | C (precis innan du landar) |

GEWONE AANVALLEN

| | |
|------------|----------|
| Chuusui: | B |
| Housui: | [↓ + B] |
| Shiyoutai: | C |
| Youzentai: | [↓ + C] |
| Sokutai: | ✎ C |

KLEINE SPRONGAANVALLEN

| | |
|----------------|-------------------------|
| Rakuho-sousui: | B (tijdens omhooggaan) |
| Rakuho-sui: | B (tijdens omlaaggaan) |
| Choushitai: | C (tijdens omhooggaan) |
| Shitai: | C (net voor het landen) |

GIANT-LEAP ATTACKS

| | |
|------------------|------------------------------|
| Rakugeki Sousui: | ➔ B (on way up) |
| Toukyaku: | C (simultaneously with jump) |
| Hidantai: | ➔ C (on way up) |
| Rakuho Tai: | C (on way up) |
| Fujintai: | C (on way down) |
| Fuumon Toukai: | ← C (on way up) |

STOMP ATTACKS

| | |
|-------------|-----|
| Gekihousui: | ↑ B |
|-------------|-----|

RIESENSPRUNGATTACKEN

| | |
|------------------|-----------------------------|
| Rakugeki Sousui: | ➔ B (auf dem Weg nach oben) |
| Toukyaku: | C (gleichzeitig mit Sprung) |
| Hidantai: | ➔ C (auf dem Weg nach oben) |
| Rakuho Tai: | C (auf dem Weg nach oben) |
| Fujintai: | C (auf dem Weg nach unten) |
| Fuumon Toukai: | ← C (auf dem Weg nach oben) |

STAMPFATTACKEN

| | |
|-------------|-----|
| Gekihousui: | ↑ B |
|-------------|-----|

ATTAQUES AVEC SAUT GEANT

| | |
|-------------------|-----------------------------|
| Rakugeki Sousui : | ➔ B(en s'élevant en l'air) |
| Toukyaku : | C (simultanément au saut) |
| Hidantai : | ➔ C (en s'élevant en l'air) |
| Rakuho Tai : | C (en s'élevant en l'air) |
| Fujintai : | C (en retombant) |
| Fuumon Toukai : | ← C (en s'élevant en l'air) |

ATTAQUES AVEC PIETINEMENT

| | |
|--------------|-----|
| Gekihousui : | ↑ B |
|--------------|-----|

ATAQUES CON SALTO DE GIGANTE

| | |
|-------------------------|------------------------------|
| Rakugeki Sousui: | ➔ B (hacia arriba) |
| Toukyaku: | C (simultáneamente al salto) |
| Hidantai: | ➔ C (hacia arriba) |
| Rakuho Tai: | C (hacia arriba) |
| Fujintai: | C (hacia abajo) |
| Fuumon Toukai: | ← C (hacia arriba) |

ATAQUES CON PATADAS

| | |
|--------------------|-----|
| Gekihousui: | ↑ B |
|--------------------|-----|

ATTACCHI CON SALTO MEGA

| | |
|------------------------|------------------------------|
| Rakugeki Sosui: | ➔ B (mentre va in su) |
| Tokyaku: | C (simultaneamente al salto) |
| Hidantai: | ➔ C (mentre va in su) |
| Rakuho Tai: | C (mentre va in su) |
| Fujintai: | C (mentre va in giù) |
| Fumon Tokai: | ← C (mentre va in su) |

ATTACCHI CON PESTAGGIO

| | |
|-------------------|-----|
| Gekihosui: | ↑ B |
|-------------------|-----|

ATTACKER MED JÄTTESPRÅNG

| | |
|-------------------------|-----------------------------|
| Rakugeki Sousui: | ➔ B (på väg uppåt) |
| Toukyaku: | C (samtidigt som du hoppar) |
| Hidantai: | ➔ C (på väg uppåt) |
| Rakuho Tai: | C (på väg uppåt) |
| Fujintai: | C (på väg neråt) |
| Fuumon Toukai: | ← C (på väg uppåt) |

STÄMPLINGSATTACKER

| | |
|--------------------|-----|
| Gekihousui: | ↑ B |
|--------------------|-----|

REUZESPRONGAANVALLEN

| | |
|-------------------------|-----------------------------|
| Rakugeki-sousui: | ➔ B (tijdens omhooggaan) |
| Toukyaku: | C (gelijktijdig met sprong) |
| Hidantai: | ➔ C (tijdens omhooggaan) |
| Rakuho-tai: | C (tijdens omhooggaan) |
| Fujintai: | C (tijdens omlaaggaan) |
| Fuumon-toukai: | ← C (tijdens omhooggaan) |

STAMPAANVALLEN

| | |
|--------------------|-----|
| Gekihousui: | ↑ B |
|--------------------|-----|

SPECIAL MOVES

| | |
|-----------------|--|
| Hachimon Kaida: | B B |
| Kansui Tai: | B C |
| Renkan Tai: | ⇒ ⇒ C C |
| Rimon Chouchuu: | ⇒ ⇒ B |
| Mouko Kohazan: | ↓ ⇒ B |
| Toushin Sohtai: | ⇐ B (within grabbing range of an opponent) |
| Shin'iha: | ⇐ ⇒ B (or ⇒ ⇐ B) |
| Youshi Senrin: | ⇐ ⇐ [B + C] |

SPEZIALBEWEGUNGEN

| | |
|-----------------|-----------------------------------|
| Hachimon Kaida: | B B |
| Kansui Tai: | B C |
| Renkan Tai: | ⇒ ⇒ C C |
| Rimon Chouchuu: | ⇒ ⇒ B |
| Mouko Kohazan: | ↓ ⇒ B |
| Toushin Sohtai: | ⇐ B (in Griffweite eines Gegners) |
| Shin'iha: | ⇐ ⇒ B (oder ⇒ ⇐ B) |
| Youshi Senrin: | ⇐ ⇐ [B + C] |

COUPS SPECIAUX

| | |
|------------------|--|
| Hachimon Kaida : | B B |
| Kansui Tai : | B C |
| Renkan Tai : | ⇒ ⇒ C C |
| Rimon Chouchuu : | ⇒ ⇒ B |
| Mouko Kohazan : | ↓ ⇒ B |
| Toushin Sohtai : | ⇐ B (avec l'adversaire à votre portée) |
| Shin'iha : | ⇐ ⇒ B (ou ⇒ ⇐ B) |
| Youshi Senrin : | ⇐ ⇐ [B + C] |

MOVIMIENTOS ESPECIALES

| | |
|-----------------|---|
| Hachimon Kaida: | B B |
| Kansui Tai: | B C |
| Renkan Tai: | ⇒ ⇒ C C |
| Rimon Chouchuu: | ⇒ ⇒ B |
| Mouko Kohazan: | ↓ ⇒ B |
| Toushin Sohtai: | ↶ B (dentro del radio de acción de un contrincante) |
| Shin'iha: | ↶ ⇒ B (o ⇒ ↶ B) |
| Youshi Senrin: | ↶ ↷ [B + C] |

MOSSE SPECIALI

| | |
|-----------------|--|
| Hachimon Kaida: | B B |
| Kansui Tai: | B C |
| Renkan Tai: | ⇒ ⇒ C C |
| Rimon Chochu: | ⇒ ⇒ B |
| Muko Kohazan: | ↓ ⇒ B |
| Toushin Sotai: | ↶ B (A distanza di presa dell'avversario) |
| Shin'iha: | ↶ ⇒ B (o ⇒ ↶ B) |
| Yoshi Senrin: | ↶ ↷ [B + C] |

SPECIALRÖRELSER

| | |
|-----------------|--------------------------------------|
| Hachimon Kaida: | B B |
| Kansui Tai: | B C |
| Renkan Tai: | ⇒ ⇒ C C |
| Rimon Chouchuu: | ⇒ ⇒ B |
| Mouko Kohazan: | ↓ ⇒ B |
| Toushin Sohtai: | ↶ B (inom räckhåll för motståndaren) |
| Shin'iha: | ↶ ⇒ B (eller ⇒ ↶ B) |
| Youshi Senrin: | ↶ ↷ [B + C] |

SPECIALE GEVECHTSTECHNIEKEN

| | |
|-----------------|--|
| Hachimon-kaida: | B B |
| Kansui-tai: | B C |
| Renkan-tai: | ⇒ ⇒ C C |
| Rimon-chouchuu: | ⇒ ⇒ B |
| Mouko-kohazan: | ↓ ⇒ B |
| Toushin-sohtai: | ↶ B (tegenstander binnen grijpbereik) |
| Shin'iha: | ↶ ⇒ B (of ⇒ ↶ B) |
| Youshi-senrin: | ↶ ↷ [B + C] |

PAI

Full Name: Pai Chan
Nationality: Chinese (Hong Kong)
Date of Birth: May 17, 1975
Height: 5'5" (166 cm)
Weight: 108 pounds (49 kg)
Occupation: Action Film Star
Hobby: Dancing
Technique: Ensei ken
Specialty: Intercept fighting style

Unlike her father, Pai has learned that the best defense is a strong offense. She can grab her attacking opponents and throw them to the ground, and her stomp attack has a fairly high success rate. As a handicap, try playing without her rapid punch moves and concentrate on throws instead. Hei!



PAI

Voller Name: Pai Chan
Nationalität: Chinesin (Hong Kong)
Geburtsdatum: 17. Mai 1975
Größe: 166 cm
Gewicht: 49 kg
Beruf: Action-Filmstar
Hobby: Tanzen
Technik: Ensei ken
Spezialität: Intercept-Kampfstil

Im Gegensatz zu ihrem Vater hat Pai gelernt, daß ein starker Angriff die beste Verteidigung ist. Sie kann ihre angreifenden Gegner packen und zu Boden werfen, und ihre Stampfattacke hat eine ziemlich hohe Erfolgsquote. Versuchen Sie als Handicap, ohne ihre schnellen Schlagbewegungen zu spielen, und konzentrieren Sie sich statt dessen auf die Würfe. Hei!

PAI

Nom complet : Pai Chan
Nationalité : Chinoise (Hongkong)
Date de naissance : 17 mai 1975
Taille : 166 cm
Poids : 49 kg
Profession : Star de films d'action
Passion : Danse
Technique : Ensei ken
Spécialité : Lutte d'interception

A la différence de son père, Pai sait que c'est en attaquant que l'on se défend le mieux. Elle attrape l'assaillant à bras le corps pour le projeter à terre, et elle réussit particulièrement bien les attaques avec piétinement. Vous pouvez corser le jeu en essayant de ne pas utiliser ses coups de poing éclair et de vous limiter aux projections. HE !

PAI

Nombre: Pai Chan
Nacionalidad: China (Hong Kong)
Fecha de nacimiento: 17 de mayo, 1975
Estatura: 166 cm
Peso: 49 kg
Ocupación: Estrella de películas de acción
Afición: Baile
Técnica: Ensei ken
Especialidad: Estilo de lucha de intercepción

A diferencia de su padre, Pai aprendió que la mejor defensa es un fuerte ataque. Ella podrá agarrar a sus contrincantes en ataque y lanzarlos al suelo y su ataque con patadas tendrá una probabilidad de éxito bastante alta. Como desventaja, pruebe a jugar sin sus movimientos rápidos de puñetazo y concéntrese en su lugar en realizar lanzamientos. ¡Hei!

PAI

Nome: Pai Chan
Nazionalità: Cinese (Hong Kong)
Data di nascita: 17 Maggio, 1975
Altezza: 166cm
Peso: 49 Kg
Occupazione: Star del cinema d'azione
Hobby: Danza
Tecnica: Ensei Ken
Specialità: Stile di combattimento ad intercetto

A differenza del padre, Pai ha imparato che la miglior difesa è un forte attacco. Può afferrare l'avversario che la attacca e buttarlo al suolo, ed il suo attacco a pestaggio ha una probabilità di successo parecchio alta. Come handicap, prova a giocare senza le sue rapide mosse di pugni e concentrati sui lanci. Forza!

PAI

Fullständigt namn: Pai Chan
Nationalitet: Kines (Hong Kong)
Födelsedatum: 17 maj 1975
Längd: 166 cm
Vikt: 49 kg
Yrke: Action-filmstjärna
Hobby: Dans
Teknik: Ensei ken
Specialitet: Fånga-i-flykten-stridsteknik

Till skillnad från sin far har Pai lärt sig att anfall är bästa försvar. Hon kan grabba tag i sina motståndare och kasta dem till marken, och hennes stämplingsattacker brukar vara mycket framgångsrika. Som handikapp kan du prova att spela utan hennes snabba slagrörelser och koncentrera dig på kasten i stället. Hei!

PAI

Volledige naam: Pai Chan
Nationaliteit: Chinese (Hongkong)
Geboortedatum: 17 mei 1975
Lengte: 1,66 m
Gewicht: 49 kg
Beroep: actiefilmster
Hobby: dansen
Techniek: ensei-ken
Specialiteit: onderschepte gevechtstijl

In tegenstelling tot haar vader heeft Pai geleerd dat verdediging de beste aanval is. Zij kan haar aanvallende tegenstanders grijpen om hen ter plekke te vellen, en haar stampaanvallen hebben behoorlijk vaak succes. Om het jezelf iets moeilijker te maken, kun je proberen zonder haar snelle stootaanvallen te spelen en je in plaats daarvan concentreren op de technieken waarmee zij haar tegenstanders tegen de grond werkt. Hé!

REGULAR ATTACKS

| | |
|--------------|-----------|
| Chuu Ken: | B |
| Souchuu Ken: | [↓ + B] |
| Sentai: | C |
| Sensai Tai: | [↓ + C] |
| Senchuu Tai: | ✎ C |

SMALL-JUMP ATTACKS

| | |
|-----------------|-------------------------|
| Toukuu Soushou: | B (on way up) |
| Toudan Kensui: | B (on way down) |
| Hishitai: | C (on way up) |
| Sokushuu Tai: | C (just before landing) |

NORMALE ATTACKEN

| | |
|--------------|-----------|
| Chuu Ken: | B |
| Souchuu Ken: | [↓ + B] |
| Sentai: | C |
| Sensai Tai: | [↓ + C] |
| Senchuu Tai: | ✎ C |

KURZSPRUNGATTACKEN

| | |
|-----------------|----------------------------|
| Toukuu Soushou: | B (auf dem Weg nach oben) |
| Toudan Kensui: | B (auf dem Weg nach unten) |
| Hishitai: | C (auf dem Weg nach oben) |
| Sokushuu Tai: | C (kurz vor der Landung) |

ATTAQUES NORMALES

| | |
|---------------|-----------|
| Chuu Ken : | B |
| Souchuu Ken : | [↓ + B] |
| Sentai : | C |
| Sensai Tai : | [↓ + C] |
| Senchuu Tai : | ✎ C |

ATTAQUES AVEC PETIT SAUT

| | |
|------------------|----------------------------------|
| Toukuu Soushou : | B (en s'élevant en l'air) |
| Toudan Kensui : | B (en retombant) |
| Hishitai : | C (en s'élevant en l'air) |
| Sokushuu Tai : | C (juste avant de toucher terre) |

ATAQUES NORMALES

| | |
|--------------|----------|
| Chuu ken: | B |
| Souchuu Ken: | [↓ + B] |
| Sentai: | C |
| Sensai Tai: | [↓ + C] |
| Senchuu Tai: | ✎ C |

ATTACCHI REGOLARI

| | |
|-------------|----------|
| Chu Ken: | B |
| Sochu Ken: | [↓ + B] |
| Sentai: | C |
| Sensai Tai: | [↓ + C] |
| Senchu Tai: | ✎ C |

VANLIGA ATTACKER

| | |
|--------------|----------|
| Chuu Ken: | B |
| Souchuu Ken: | [↓ + B] |
| Sentai: | C |
| Sensai Tai: | [↓ + C] |
| Senchuu Tai: | ✎ C |

GEWONE AANVALLEN

| | |
|--------------|----------|
| Chuu-ken: | B |
| Souchuu-ken: | [↓ + B] |
| Sentai: | C |
| Sensai-tai: | [↓ + C] |
| Senchuu-tai: | ✎ C |

ATAQUES CON SALTO PEQUEÑO

| | |
|-----------------|------------------------------|
| Toukuu Soushou: | B (hacia arriba) |
| Toudan Kensui: | B (hacia abajo) |
| Hishitai: | C (hacia arriba) |
| Sokushuu Tai: | C (justo antes de aterrizar) |

ATTACCHI CON SALTI REGOLARI

| | |
|---------------|------------------------|
| Toku Soshu: | B (andando in su) |
| Todan Kensui: | B (andando giù) |
| Hishitai: | C (andando su) |
| Sokushu Tai: | C (prima di atterrare) |

ATTACKER MED LITET HOPP

| | |
|-----------------|----------------------------|
| Toukuu Soushuu: | B (på väg uppåt) |
| Toudan Kensui: | B (på väg neråt) |
| Hishitai: | C (på väg uppåt) |
| Sokushuu Tai: | C (precis innan du landar) |

KLEINE SPRONGAANVALLEN

| | |
|-----------------|-------------------------|
| Toukuu-soushuu: | B (tijdens omhooggaan) |
| Toudan-kensui: | B (tijdens omlaaggaan) |
| Hishitai: | C (tijdens omhooggaan) |
| Sokushuu-tai: | C (net voor het landen) |

GIANT-LEAP ATTACKS

| | |
|--------------------|------------------------------|
| Rakugeki Soutai: | ➔ B (on way up) |
| Hien Toukyaku: | C (simultaneously with jump) |
| Hien Youshuui: | ➔ C (on way up) |
| Hien Kaikyaku: | C (on way up) |
| Enshou Fujinkyaku: | C (just before landing) |
| Enhaishou: | ← C (on way up) |

STOMP ATTACKS

| | |
|-------------------|---|
| Enshuu Raigeki: | ↑ B |
| Enshuu Kourageki: | ↑ B (or ↑ BBB...) |
| Rai'inshouda: | ☺ B (can be repeated indefinitely, but you must wait a moment between hits) |

RIESENSPRUNGATTACKEN

| | |
|--------------------|-----------------------------|
| Rakugeki Soutai: | ➔ B (auf dem Weg nach oben) |
| Hien Toukyaku: | C (gleichzeitig mit Sprung) |
| Hien Youshuui: | ➔ C (auf dem Weg nach oben) |
| Hien Kaikyaku: | C (auf dem Weg nach oben) |
| Enshou Fujinkyaku: | C (kurz vor der Landung) |
| Enhaishou: | ← C (auf dem Weg nach oben) |

STAMPFATTACKEN

| | |
|-------------------|---|
| Enshuu Raigeki: | ↑ B |
| Enshuu Kourageki: | ↑ B (oder ↑ BBB...) |
| Rai'inshouda: | ☺ B (Kann beliebig oft wiederholt werden, aber mit kurzer Pause zwischen den Treffern.) |

ATTAQUES AVEC SAUT GEANT

| | |
|---------------------|----------------------------------|
| Rakugeki Soutai : | ➔ B (en s'élevant en l'air) |
| Hien Toukyaku : | C (simultanément au saut) |
| Hien Youshuui : | ➔ C (en s'élevant en l'air) |
| Hien Kaikyaku : | C (en s'élevant en l'air) |
| Enshou Fujinkyaku : | C (juste avant de toucher terre) |
| Enhaishou : | ← C (en s'élevant en l'air) |

ATTAQUES AVEC PIETINEMENT

| | |
|--------------------|--|
| Enshuu Raigeki : | ↑ B |
| Enshuu Kourageki : | ↑ B (ou ↑ BBB...) |
| Rai'inshouda : | ☺ B (peut être répété indéfiniment, mais vous devez vous trouver entre deux coups) |

ATAQUES CON SALTO DE GIGANTE

| | |
|---------------------------|------------------------------|
| Rakugeki Soutai: | ➔ B (hacia arriba) |
| Hien Toukyaku: | C (simultáneamente al salto) |
| Hien Youshuui: | ➔ C (hacia arriba) |
| Hien Kaikyaku: | C (hacia arriba) |
| Enshou Fujinkyaku: | C (justo antes de aterrizar) |
| Enhaishou: | ← C (hacia arriba) |

ATAQUES CON PATADAS

| | |
|---------------------------|--|
| Enshuu Raigeki: | ↑ B |
| Enshuu Kourageiki: | ↑ B (o ↑ BBB...) |
| Rai'inshouda: | ☹ B (puede repetirse indefinidamente, pero deberá esperar un momento entre los golpes) |

ATTACCHI CON SALTO MEGA

| | |
|--------------------------|------------------------|
| Rakugeki Sotai: | ➔ B (andando su) |
| Hien Tokyaku: | C (insieme al salto) |
| Hien Yushui: | ➔ C (andando su) |
| Hien Kaikyaku: | C (andando su) |
| Enshu Fujinkyaku: | C (prima di atterrare) |
| Enhaishu: | ← C (andando su) |

ATTACCHI CON PESTAGGIO

| | |
|-------------------------|--|
| Enshu Raigeki: | ↑ B |
| Enshu Koraigeki: | ↑ B (o ↑ BBB...) |
| Rai'inshoda: | ☹ B (può essere ripetuto all'infinito, ma devi aspettare un momento tra i colpi) |

ATTACKER MED JÄTTESPRÅNG

| | |
|---------------------------|-----------------------------|
| Rakugeki Soutai: | ➔ B (på väg uppåt) |
| Hien Toukyaku: | C (samtidigt som du hoppar) |
| Hien Youshuui: | ➔ C (på väg uppåt) |
| Hien Kaikyaku: | C (på väg uppåt) |
| Enshou Fujinkyaku: | C (precis innan du landar) |
| Enhaishou: | ← C (på väg uppåt) |

STÄMPLINGSATTACKER

| | |
|---------------------------|--|
| Enshuu Raigeki: | ↑ B |
| Enshuu Kourageiki: | ↑ B (eller ↑ BBB...) |
| Rai'inshouda: | ☹ B (går att utföra obegränsat många gånger, men du måste vänta ett ögonblick mellan varje anfall) |

REUZESPRONGAANVALLEN

| | |
|---------------------------|-----------------------------|
| Rakugeki-soutai: | ➔ B (tijdens omhooggaan) |
| Hien-toukyaku: | C (gelijktijdig met sprong) |
| Hien-youshuui: | ➔ C (tijdens omhooggaan) |
| Hien-kaikyaku: | C (tijdens omhooggaan) |
| Enshou-fujinkyaku: | C (net voor het landen) |
| Enhaishou: | ← C (tijdens omhooggaan) |

STAMPAANVALLEN

| | |
|---------------------------|---|
| Enshuu-raigeki: | ↑ B |
| Enshuu-kourageiki: | ↑ B (of ↑ BBB...) |
| Rai'inshouda: | ☹ B (kan onbeperkt worden herhaald, maar na elke aanval moet je even wachten) |

SPECIAL MOVES

| | |
|--------------------------|---|
| Renkentai: | B C |
| Renshou: | B B |
| Soukensenpuutai: | B B C |
| Raigekishou: | B B B |
| Renkan Hai Tenkyaku: | B B B ↻ C |
| Senpuuga: | [A + C] |
| Renkan Tenshin Kyaku: | B B B C |
| Renkan Tenshin Soukyaku: | B B B ↓ C |
| Ensen Hairyuu: | ↵ B (use to counter a punch from above) |
| Tenchi Tohraku: | ⇒ ↓ B (close to opponent) |
| Senpuu Enjin: | ↵ ⇒ B (close to opponent) |

SPEZIALBEWEGUNGEN

| | |
|--------------------------|--|
| Renkentai: | B C |
| Renshou: | B B |
| Soukensenpuutai: | B B C |
| Raigekishou: | B B B |
| Renkan Hai Tenkyaku: | B B B ↻ C |
| Senpuuga: | [A + C] |
| Renkan Tenshin Kyaku: | B B B C |
| Renkan Tenshin Soukyaku: | B B B ↓ C |
| Ensen Hairyuu: | ↵ B (zum Kontern eines Schlags von oben) |
| Tenchi Tohraku: | ⇒ ↓ B (nahe am Gegner) |
| Senpuu Enjin: | ↵ ⇒ B (nahe am Gegner) |

COUPS SPECIAUX

| | |
|---------------------------|---|
| Renkentai : | B C |
| Renshou : | B B |
| Soukensenpuutai : | B B C |
| Raigekishou : | B B B |
| Renkan Hai Tenkyaku : | B B B ↻ C |
| Senpuuga : | [A + C] |
| Renkan Tenshin Kyaku : | B B B C |
| Renkan Tenshin Soukyaku : | B B B ↓ C |
| Ensen Hairyuu : | ↵ B (utilisez-le pour parer un coup de poing donné d'en haut) |
| Tenchi Tohraku : | ⇒ ↓ B (près de l'adversaire) |
| Senpuu Enjin : | ↵ ⇒ B (près de l'adversaire) |

MOVIMIENTOS ESPECIALES

| | |
|--------------------------|--|
| Renkentai: | B C |
| Renshou: | B B |
| Souken-senpuutai: | B B C |
| Raigekishou: | B B B |
| Renkan Hai Tenkyaku: | B B B ↻ C |
| Senpuuga: | [A + C] |
| Renkan Tenshin Kyaku: | B B B C |
| Renkan Tenshin Soukyaku: | B B B ↓ C |
| Ensen Hairyuu: | ↵ B (utilizar para contrarrestar un puñetazo desde arriba) |
| Tenchi Tohraku: | ⇒ ↓ B (cerca del contrincante) |
| Senpuu Enjin: | ↵ ⇒ B (cerca del contrincante) |

MOSSE SPECIALI

| | |
|-------------------------|---|
| Renkentai: | B C |
| Renshu: | B B |
| Sokensenputai: | B B C |
| Raigekisho: | B B B |
| Renkan Hai Tenkyaku: | B B B ↻ C |
| Senpuga: | [A + C] |
| Renkan Tenshin Kyaku: | B B B C |
| Renkan Tenshin Sokyaku: | B B B ↓ C |
| Ensen Hairyuu: | ↵ B (usalo per contrattaccare un pugno dall'alto) |
| Tenchi Toraku: | ⇒ ↓ B (vicino ad un avversario) |
| Senpu Enjin: | ↵ ⇒ B (vicino ad un avversario) |

SPECIALRÖRELSER

| | |
|--------------------------|--|
| Renkentai: | B C |
| Renshou: | B B |
| Souken-senpuutai: | B B C |
| Raigekishou: | B B B |
| Renkan Hai Tenkyaku: | B B B ↻ C |
| Senpuuga: | [A + C] |
| Renkan Tenshin Kyaku: | B B B C |
| Renkan Tenshin Soukyaku: | B B B ↓ C |
| Ensen Hairyuu: | ↵ B (används för att kontra mot slag uppifrån) |
| Tenchi Tohraku: | ⇒ ↓ B (nära motståndaren) |
| Senpuu Enjin: | ↵ ⇒ B (nära motståndaren) |

SPECIALE GEVECHTSTECHNIEKEN

| | |
|--------------------------|---|
| Renkentai: | B C |
| Renshou: | B B |
| Souken-senpuutai: | B B C |
| Raigekishou: | B B B |
| Renkan-hai tenkyaku: | B B B ↻ C |
| Senpuuga: | [A + C] |
| Renkan tenshin-kyaku: | B B B C |
| Renkan tenshin-soukyaku: | B B B ↓ C |
| Ensen-hairyuu: | ↵ B (om een stoot van boven te counteren) |
| Tenchi-tohraku: | ⇒ ↓ B (dichtbij de tegenstander) |
| Senpuu-enjin: | ↵ ⇒ B (dichtbij de tegenstander) |

LAU

Full Name: Lau Chan

Nationality: Chinese

Date of Birth: October 2, 1940

Height: 5'6" (169 cm)

Weight: 168 pounds (76 kg)

Occupation: Cook

Hobby: Chinese Poetry

Technique: Koen ken

Specialty: Punches and open-hand blows

Lau has an amazing arsenal of moves. Like his daughter Pai, he is one of the game's fastest fighters, and his throws do a great deal of damage. Use his Renkan Tenshin Kyaku to surprise the unwitting. HAI!



LAU

Voller Name: Lau Chan

Nationalität: Chinese

Geburtsdatum: 2. Oktober 1940

Größe: 169 cm

Gewicht: 76 kg

Beruf: Koch

Hobby: Chinesische Dichtung

Technik: Koen ken

Spezialität: Fausthiebe und Schläge mit offener Hand

Lau verfügt über ein erstaunliches Arsenal an Bewegungen. Wie seine Tochter Pai ist er einer der schnellsten Kämpfer des Spiels, und seine Würfe richten beträchtlichen Schaden an. Benutzen Sie seinen Renkan Tenshin Kyaku, um ahnungslose Gegner zu überraschen. HAI!

LAU

Nom complet : Lau Chan

Nationalité : Chinoise

Date de naissance : 2 octobre 1940

Taille : 169 cm

Poids : 76 kg

Profession : Cuisinier

Passion : Poésie chinoise

Technique : Koen ken

Spécialité : Coups de poing et coups à main ouverte

Lau dispose d'un arsenal surprenant de coups. Comme sa fille Pai, il est l'un des combattants les plus rapides du jeu, et ses projections sont fracassantes. Son Renkan Tenshin Kyaku convaincra ceux qui en doutent. HA !

LAU

Nombre: Lau Chan
Nacionalidad: China
Fecha de nacimiento: 2 de octubre, 1940
Estatura: 169 cm
Peso: 76 Kg
Ocupación: Cocinero
Afición: Poesía china
Técnica: Koen ken
Especialidad: Puñetazos y golpes con mano abierta

Lau posee un impresionante arsenal de movimientos. Como su hija Pai, él es uno de los luchadores más rápidos del juego, y sus lanzamientos provocarán gran cantidad de daño. Utilice su Renkan Tenshin Kyaku para sorprender a los descuidados. ¡HAI!

LAU

Nome: Lau Chan
Nazionalità: Cinese
Data di nascita: 2 Ottobre 1940
Altezza: 169 cm
Peso: 76 Kg
Occupazione: cuoco
Hobby: poesia cinese
Tecnica: Koen ken
Specialità: Pugni e colpi a mano aperta

Lau ha un impressionante arsenale di mosse. Come sua figlia Pai, è uno dei combattenti più veloci del gioco, e i suoi lanci provocano notevoli danni. Usa il suo Renkan Tenshin Kyaku per sorprendere i poco attenti! HAI!

LAU

Fullständigt namn: Lau Chan
Nationalitet: Kines
Födelsedatum: 2 oktober 1940
Längd: 169 cm
Vikt: 76 kg
Yrke: Kock
Hobby: Kinesisk poesi
Teknik: Koen ken
Specialitet: Knytnävsslag och slag med öppen hand

Lau har ett häpnadsväckande rörelseförråd. Liksom hans dotter Pai är han en av de snabbaste slagskämparna i spelet, och hans kast orsakar rejäla skador. Använd hans Renkan Tenshin Kyaku för att överrumpla intet ont anande motståndare. HAI!

LAU

Volledige naam: Lau Chan
Nationaliteit: Chinees
Geboortedatum: 2 oktober 1940
Lengte: 1,69 m
Gewicht: 76 kg
Beroep: kok
Hobby: Chinese poëzie
Techniek: koen-ken
Specialiteit: stoten en openhandslagen

Lau beschikt over een verbazingwekkend arsenaal van gevechtstechnieken. Net zoals zijn dochter Pai is hij een van de snelste vechters in het spel, en zijn worpen brengen zijn tegenstanders aanzienlijke schade toe. Gebruik zijn renkan-tenshin-kyaku om een onwetende tegenstander bij verrassing te nemen. HAI!

REGULAR ATTACKS

| | |
|--------------|----------|
| Chuu Ken: | B |
| Souchuu Ken: | [↓ + B] |
| Katsumentai: | C |
| Sensai Tai: | [↓ + C] |
| Senchuu Tai: | ✎ C |

SMALL-JUMP ATTACKS

| | |
|----------------------|-------------------------|
| Toukuu Soushou: | B (on way up) |
| Toukuu Chuuken: | B (on way down) |
| Hishitai: | C (on way up) |
| Toukuu Soku Inkyaku: | C (just before landing) |

NORMALE ATTACKEN

| | |
|--------------|----------|
| Chuu Ken: | B |
| Souchuu Ken: | [↓ + B] |
| Katsumentai: | C |
| Sensai Tai: | [↓ + C] |
| Senchuu Tai: | ✎ C |

KURZSPRUNGATTACKEN

| | |
|----------------------|----------------------------|
| Toukuu Soushou: | B (auf dem Weg nach oben) |
| Toukuu Chuuken: | B (auf dem Weg nach unten) |
| Hishitai: | C (auf dem Weg nach oben) |
| Toukuu Soku Inkyaku: | C (kurz vor der Landung) |

ATTAQUES NORMALES

| | |
|---------------|----------|
| Chuu Ken : | B |
| Souchuu Ken : | [↓ + B] |
| Katsumentai : | C |
| Sensai Tai : | [↓ + C] |
| Senchuu Tai : | ✎ C |

ATTAQUES AVEC PETIT SAUT

| | |
|-----------------------|----------------------------------|
| Toukuu Soushou : | B (en s'élevant en l'air) |
| Toukuu Chuuken : | B (en retombant) |
| Hishitai : | C (en s'élevant en l'air) |
| Toukuu Soku Inkyaku : | C (juste avant de toucher terre) |

ATAQUES NORMALES

| | |
|--------------|----------|
| Chuu ken: | B |
| Souchuu Ken: | [↓ + B] |
| Katsumentai: | C |
| Sensai Tai: | [↓ + C] |
| Senchuu Tai: | ✎ C |

ATTACCHI REGOLARI

| | |
|--------------|----------|
| Chuu Ken: | B |
| Suchu Ken: | [↓ + B] |
| Katsumentai: | C |
| Sensai Tai: | [↓ + C] |
| Senchu Tai: | ✎ C |

VANLIGA ATTACKER

| | |
|--------------|----------|
| Chuu Ken: | B |
| Souchuu Ken: | [↓ + B] |
| Katsumentai: | C |
| Sensai Tai: | [↓ + C] |
| Senchuu Tai: | ✎ C |

GEWONE AANVALLEN

| | |
|--------------|----------|
| Chuu-ken: | B |
| Souchuu-ken: | [↓ + B] |
| Katsumentai: | C |
| Sensai-tai: | [↓ + C] |
| Senchuu-tai: | ✎ C |

ATAQUES CON SALTO PEQUEÑO

| | |
|----------------------|------------------------------|
| Toukuu Soushou: | B (hacia arriba) |
| Toukuu Chuuken: | B (hacia abajo) |
| Hishitai: | C (hacia arriba) |
| Toukuu Soku Inkyaku: | C (justo antes de aterrizar) |

ATTACCHI CON SALTI REGOLARI

| | |
|--------------------|------------------------|
| Toku Soshu: | B (andando su) |
| Toku Chuken: | B (andando giù) |
| Hishitai: | C (andando su) |
| Toku Soku Inkyaku: | C (prima di atterrare) |

ATTACKER MED LITET HOPP

| | |
|----------------------|----------------------------|
| Toukuu Soushuu: | B (på väg uppåt) |
| Toukuu Chuuken: | B (på väg neråt) |
| Hishitai: | C (på väg uppåt) |
| Toukuu Soku Inkyaku: | C (precis innan du landar) |

KLEINE SPRONGAANVALLEN

| | |
|----------------------|-------------------------|
| Toukuu-soushuu: | B (tijdens omhooggaan) |
| Toukuu-chuukun: | B (tijdens omlaaggaan) |
| Hishitai: | C (tijdens omhooggaan) |
| Toukuu-soku-inkyaku: | C (net voor het landen) |

GIANT-LEAP ATTACKS

| | |
|----------------------------|-------------------------------------|
| Touraku Sousuishou: | ➔ B (on way up) |
| Hishuutai: | C (simultaneously with jump) |
| Toukuu Soutai: | ➔ C (on way up) |
| Toukuu Tankyaku: | C (on way up) |
| Toukuu Fujinkyaku: | C (just before landing) |
| Kokyaku Haishou: | ← C (on way up) |

STOMP ATTACKS

| | |
|-----------------------|---------------------------|
| Kosou Raishuu: | ⤴ B (single stomp) |
| Kosou Renshuu: | ⤴ B (double stomp) |

RIESENSPRUNGATTACKEN

| | |
|----------------------------|------------------------------------|
| Touraku Sousuishou: | ➔ B (auf dem Weg nach oben) |
| Hishuutai: | C (gleichzeitig mit Sprung) |
| Toukuu Soutai: | ➔ C (auf dem Weg nach oben) |
| Toukuu Tankyaku: | C (auf dem Weg nach oben) |
| Toukuu Fujinkyaku: | C (kurz vor der Landung) |
| Kokyaku Haishou: | ← C (auf dem Weg nach oben) |

STAMPFATTACKEN

| | |
|-----------------------|---------------------------------|
| Kosou Raishuu: | ⤴ B (einfacher Stampfer) |
| Kosou Renshuu: | ⤴ B (doppelter Stampfer) |

ATTAQUES AVEC SAUT GEANT

| | |
|-----------------------------|---|
| Touraku Sousuishou : | ➔ B (en s'élevant en l'air) |
| Hishuutai : | C (simultanément au saut) |
| Toukuu Soutai : | ➔ C (en s'élevant en l'air) |
| Toukuu Tankyaku : | C (en s'élevant en l'air) |
| Toukuu Fujinkyaku : | C (juste avant de toucher terre) |
| Kokyaku Haishou : | ← C (en s'élevant en l'air) |

ATTAQUES AVEC PIETINEMENT

| | |
|------------------------|---------------------------------|
| Kosou Raishuu : | ⤴ B (piétinement simple) |
| Kosou Renshuu : | ⤴ B (piétinement double) |

ATAQUES CON SALTO DE GIGANTE

| | |
|----------------------------|-------------------------------------|
| Touraku Sousuishou: | ➔ B (hacia arriba) |
| Hishuutai: | C (simultáneamente al salto) |
| Toukuu Soutai: | ➔ C (hacia arriba) |
| Toukuu Tankyaku: | C (hacia arriba) |
| Toukuu Fujinkyaku: | C (justo antes de aterrizar) |
| Kokyaku Haishou: | ← C (hacia arriba) |

ATAQUES CON PATADAS

| | |
|-----------------------|----------------------------|
| Kosou Raishuu: | ↑ B (patada simple) |
| Kosou Renshuu: | ↑ B (patada doble) |

ATTACCHI CON SALTI MEGA

| | |
|--------------------------|-------------------------------|
| Toraku Sosuishou: | ➔ B (andando su) |
| Hishutai: | C (insieme a salto) |
| Toku Sotai: | ➔ C (andando su) |
| Toku Tankyaku: | C (andando su) |
| Toku Fujinkyaku: | C (prima di atterrare) |
| Kokyaku Haishou: | ← C (andando su) |

ATTACCHI CON PESTAGGIO

| | |
|---------------------|------------------------------|
| Koso Raishu: | ↑ B (pesta una volta) |
| Koso Renshu: | ↑ B (pesta due volte) |

ATTACKER MED JÄTTESPRÅNG

| | |
|----------------------------|------------------------------------|
| Touraku Sousuishou: | ➔ B (på väg uppåt) |
| Hishuutai: | C (samtidigt som du hoppar) |
| Toukuu Soutai: | ➔ C (på väg uppåt) |
| Toukuu Tankyaku: | C (på väg uppåt) |
| Toukuu Fujinkyaku: | C (precis innan du landar) |
| Kokyaku Haishou: | ← C (på väg uppåt) |

STÄMPLINGSATTACKER

| | |
|-----------------------|-------------------------------|
| Kosou Raishuu: | ↑ B (enkel stämpling) |
| Kosou Renshuu: | ↑ B (dubbel stämpling) |

REUZESPRONGAANVALLEN

| | |
|----------------------------|------------------------------------|
| Touraku-sousuishou: | ➔ B (tijdens omhooggaan) |
| Hishuutai: | C (gelijktijdig met sprong) |
| Toukuu-soutai: | ➔ C (tijdens omhooggaan) |
| Toukuu-tankyaku: | C (tijdens omhooggaan) |
| Toukuu-fujinkyaku: | C (net voor het landen) |
| Kokyaku-haishou: | ← C (tijdens omhooggaan) |

STAMPAANVALLEN

| | |
|-----------------------|----------------------------|
| Kosou-raishuu: | ↑ B (enkele stamp) |
| Kosou-renshuu: | ↑ B (dubbele stamp) |

SPECIAL MOVES

| | |
|--------------------------|--------------------------------|
| Renkentai: | B C |
| Renshou: | B B |
| Chuugeki: | ⇒ B |
| Taitouri Senkyaku: | C (while standing from crouch) |
| Rekkako Senkyaku: | ↗ C |
| Senpuuga: | [A + C] |
| Renkan Tenshin Kyaku: | B B B C |
| Renkan Tenshin Soukyaku: | B B B ↓ C |
| Tenshin Hainshou: | ⇐ ⇒ B (close to opponent) |
| Shakashou: | ☞ B |
| Shajoshou: | ☛ B |

SPEZIALBEWEGUNGEN

| | |
|--------------------------|----------------------------------|
| Renkentai: | B C |
| Renshou: | B B |
| Chuugeki: | ⇒ B |
| Taitouri Senkyaku: | C (beim Aufstehen aus der Hocke) |
| Rekkako Senkyaku: | ↗ C |
| Senpuuga: | [A + C] |
| Renkan Tenshin Kyaku: | B B B C |
| Renkan Tenshin Soukyaku: | B B B ↓ C |
| Tenshin Hainshou: | ⇐ ⇒ B (nahe am Gegner) |
| Shakashou: | ☞ B |
| Shajoshou: | ☛ B |

COUPS SPECIAUX

| | |
|---------------------------|---|
| Renkentai : | B C |
| Renshou : | B B |
| Chuugeki : | ⇒ B |
| Taitouri Senkyaku : | C (en se redressant depuis la position accroupie) |
| Rekkako Senkyaku : | ↗ C |
| Senpuuga : | [A + C] |
| Renkan Tenshin Kyaku : | B B B C |
| Renkan Tenshin Soukyaku : | B B B ↓ C |
| Tenshin Hainshou : | ⇐ ⇒ B (près de l'adversaire) |
| Shakashou : | ☞ B |
| Shajoshou : | ☛ B |

MOVIMIENTOS ESPECIALES

| | |
|--------------------------|--|
| Renkentai: | B C |
| Renshou: | B B |
| Chuugeki: | ⇒ B |
| Taitouri Senkyaku: | C (mientras se levanta después de agacharse) |
| Rekkako Senkyaku: | ↗ C |
| Senpuuga: | [A + C] |
| Renkan Tenshin Kyaku: | B B B C |
| Renkan Tenshin Soukyaku: | B B B ↓ C |
| Tenshin Hainshou: | ⇐ ⇒ B (cerca del contrincante) |
| Shakashou: | ↘ B |
| Shajoshou: | ↙ B |

MOSSE SPECIALI

| | |
|--------------------------|---|
| Renkentai: | B C |
| Renshu: | B B |
| Chugeki: | ⇒ B |
| Taitori Senkyaku: | C (partendo dalla posizione accucciata) |
| Rakkako Senkyaku: | ↗ C |
| Senpuuga: | [A + C] |
| Renkan Tenshin Kyaku: | B B B C |
| Renkan Tenshin Soukyaku: | B B B ↓ C |
| Tenshin Hainshou: | ⇐ ⇒ B (vicino all'avversario) |
| Shakashou: | ↘ B |
| Shajoshou: | ↙ B |

SPECIALRÖRELSER

| | |
|--------------------------|---|
| Renkentai: | B C |
| Renshou: | B B |
| Chuugeki: | ⇒ B |
| Taitouri Senkyaku: | C (medan du reser dig från hukande ställning) |
| Rekkako Senkyaku: | ↗ C |
| Senpuuga: | [A + C] |
| Renkan Tenshin Kyaku: | B B B C |
| Renkan Tenshin Soukyaku: | B B B ↓ C |
| Tenshin Hainshou: | ⇐ ⇒ B (nära motståndaren) |
| Shakashou: | ↘ B |
| Shajoshou: | ↙ B |

SPECIALE GEVECHTSTECHNIEKEN

| | |
|--------------------------|-------------------------------------|
| Renkentai: | B C |
| Renshou: | B B |
| Chuugeki: | ⇒ B |
| Taitouri-senkyaku: | C (vanuit ineengedoken houding) |
| Rekkako-senkyaku: | ↗ C |
| Senpuuga: | [A + C] |
| Renkan tenshin-kyaku: | B B B C |
| Renkan tenshin-soukyaku: | B B B ↓ C |
| Tenshin-hainshou: | ⇐ ⇒ B (dichtbij de tegenstander) |
| Shakashou: | ↘ B |
| Shajoshou: | ↙ B |

WOLF

Full Name: Wolf Hawkfield
Nationality: Canadian
Date of Birth: February 8, 1966
Height: 5'11" (180 cm)
Weight: 220 pounds (100 kg)
Occupation: Pro Wrestler
Hobby: Karaoke
Technique: Pro Wrestling
Specialty: Charges and Body Throws

This human juggernaut is a power player's character. True to his wrestling background, Wolf moves with a slow but relentless brutality. Use his rushing moves (the Axe Lariat and Shoulder Attack) with caution—if your opponent blocks low, you could go flying off the edge of the ring! Wolf's Giant Swing, though difficult to pull off, is a joy to behold. Use it while standing near (but facing away from) the edge of the ring to give your opponent the bum's rush!



WOLF

Voller Name: Wolf Hawkfield
Nationalität: Kanadier
Geburtsdatum: 8. Februar 1966
Größe: 180 cm
Gewicht: 100 kg
Beruf: Catcher
Hobby: Karaoke
Technik: Catchen
Spezialität: Attacken und Körperwürfe

Dieser menschliche Schwerlastler ist die Spielfigur für einen Power Player. Getreu seiner Ringerherkunft bewegt sich Wolf mit langsamer, aber unerbittlicher Brutalität. Benutzen Sie seine schwungvollen Bewegungen (den Axt-Lariat und die Schulterattacke) mit Vorsicht—falls Ihr Gegner tief abblockt, könnten Sie aus dem Ring fliegen! Wolfs Riesenschwinger, wenngleich schwer auszuführen, ist eine Augenweide. Wenden Sie diese Bewegung an, wenn Sie nahe an der Ringkante (mit dem Rücken zur Kante) stehen, um Ihren Gegner rauszuschmeißen!

WOLF

Nom complet : Wolf Hawkfield
Nationalité : Canadienne
Date de naissance : 8 février 1966
Taille : 180 cm
Poids : 100 kg
Profession : Lutteur professionnel
Passion : Karaoqué
Technique : Lutte professionnelle
Spécialité : Charges et projections

Ce véritable mastodonte est un personnage tout en muscles. Lutteur né, il se déplace lourdement mais avec une brutalité implacable. Soyez prudent lorsque vous utilisez ses coups expéditifs (le lasso-hache et la ruée d'épaule). Si votre adversaire parvient à les bloquer assez bas, cela peut vous faire voler hors du ring ! Le swing géant de Wolf, bien que difficile à exécuter, est un spectacle qui en vaut la peine. Pour l'utiliser, placez-vous au bord du ring, mais en vous tournant vers l'extérieur. Votre adversaire sera éjecté !

WOLF

Nombre: Wolf Hawkfield
Nacionalidad: Canadiense
Fecha de nacimiento: 8 de febrero, 1966
Estatura: 180 cm
Peso: 100 Kg
Ocupación: Luchador profesional
Afición: Karaoke
Técnica: Lucha libre profesional
Especialidad: Embestidas y lanzamientos de cuerpo

Este mastodonte humano es un personaje para un jugador de fuerza. Debido a su historial de lucha libre, se mueve con una brutalidad lenta pero despiadada. Utilice sus movimientos rápidos (el hachazo y el golpe de hombro) con cautela —si su contrincante le bloquee por debajo, puede que usted salga volando fuera del cuadrilátero! El balanceo gigante de Wolf, aunque difícil de llevar a cabo, es una joya a guardar. ¡Utilícelo mientras se encuentre cerca (pero mirando hacia fuera) de la esquina del cuadrilátero para dar a su contrincante una sacudida ejemplar!

WOLF

Nome: Wolf Hawkfield
Nazionalità: Canadese
Data di nascita: 8 Febbraio 1966
Altezza: 180 cm
Peso: 100 Kg
Occupazione: lottatore di Catch
Hobby: Karaoke
Tecnica: catch
Specialità: Cariche e lanci

Un carrarmato umano, Wolf è un personaggio potente. Fedele al suo background di lottatore di catch, Wolf si muove con una brutalità lenta ma inarrestabile. Usa le sue cariche (Lariat o carica alla spalla) con attenzione- se il tuo avversario le para in basso potresti volare dall'altra parte del ring! La roteazione di Wolf, anche se difficile da effettuare, è una gioia da vedere. Usala quando sei vicino (ma non girato nella direzione) del bordo del ring per dare una bella botta al tuo avversario!

WOLF

Fullständigt namn: Wolf Hawkfield
Nationalitet: Kanadensare
Födelsedatum: 8 februari 1966
Längd: 180 cm
Vikt: 100 kg
Yrke: Proffsbrottare
Hobby: Karaoke
Teknik: Proffsbrottnig
Specialitet: Påhopp och kroppskast

Den här mänskliga massakermaskinen är en figur för muskelspelare. Helt i linje med sin brottarbakgrund rör sig Wolf med långsam men skoningslös brutalitet. Använd hans framrulingsrörelser (yxsnaran och axelattacken) försiktigt — om motståndaren blockerar lågt kan det hända att du flyger ut ur ringen! Wolfs jättesving är visserligen svår att klara av, men är en fröjd att skåda. Använd den när du står nära (men vänd bort från) ringkanten så att motståndaren åker ut på ändan!

WOLF

Volledige naam: Wolf Hawkfield
Nationaliteit: Canadees
Geboortedatum: 8 februari 1966
Lengte: 1,80 m
Gewicht: 100 kg
Beroep: beroepsworstelaar
Hobby: karaoke
Techniek: beroepsworstelen
Specialiteit: aanvallen en stoten met het lichaam

Deze menselijke kolos is de uitgelezen vechter voor een speler die van macht houdt. Zoals van een worstelaar te verwachten valt, beweegt Wolf langzaam maar met meedogenloze brutaliteit. Gebruik zijn wilde aanvallen (de bijl-lassogreep en de schouderaanval) met de nodige voorzichtigheid want als jouw tegenstander laag blokkeert, loop je het risico dat je uit de ring vliegt! De reuzezwaaisprong van Wolf is weliswaar moeilijk uit te voeren, maar heerlijk om te zien. Gebruik deze terwijl je dicht bij de ring staat (met de rug naar de rand van de ring toegekeerd) om jouw tegenstander de stuipen op het lijf te jagen!

REGULAR ATTACKS

| | |
|-------------------------|------------|
| Straight Hammer: | B |
| Low Hammer: | [↓ + B] |
| High Kick: | C |
| Low Smash: | [↓ + C] |
| Face-Lift Kick: | ☞ C |

SMALL-JUMP ATTACKS

| | |
|---------------------|--------------------------------|
| Step Hammer: | B (on way up) |
| Rock Punch: | B (on way down) |
| Toe Crush: | C (on way up) |
| Hammer Edge: | C (just before landing) |

NORMALE ATTACKEN

| | |
|----------------------------|------------|
| Gerader Hammer: | B |
| Tiefer Hammer: | [↓ + B] |
| Hoher Tritt: | C |
| Tiefer Schmetterer: | [↓ + C] |
| Facelift-Tritt: | ☞ C |

KURZSPRUNGATTACKEN

| | |
|----------------------|-----------------------------------|
| Tritthammer: | B (auf dem Weg nach oben) |
| Steinfaust: | B (auf dem Weg nach unten) |
| Zehenbrecher: | C (auf dem Weg nach oben) |
| Hammerkante: | C (kurz vor der Landung) |

ATTAQUES NORMALES

| | |
|------------------------|------------|
| Marteau droit : | B |
| Marteau bas : | [↓ + B] |
| Kick haut : | C |
| Smash bas : | [↓ + C] |
| Kick-lifting : | ☞ C |

ATTAQUES AVEC PETIT SAUT

| | |
|---------------------------|---|
| Marteau écraseur : | B (en s'élevant en l'air) |
| Punch pivotant : | B (en retombant) |
| Orteil écraseur : | C (en s'élevant en l'air) |
| Bord de marteau : | C (juste avant de toucher terre) |

ATAQUES NORMALES

| | |
|---------------------|-----------|
| Martillo directo: | B |
| Martillo inferior: | [↓ + B] |
| Patada elevada: | C |
| Golpe bajo: | [↓ + C] |
| Patada suberostros: | ✎ C |

ATAQUES CON SALTO PEQUEÑO

| | |
|----------------------|------------------------------|
| Pisotón de martillo: | B (hacia arriba) |
| Puñetazo duro: | B (hacia abajo) |
| Estrujón de dedos: | C (hacia arriba) |
| Filo de martillo: | C (justo antes de aterrizar) |

ATTACCHI REGOLARI

| | |
|---------------------|-----------|
| Martellata diretta: | B |
| Martellata bassa: | [↓ + B] |
| Calcio in alto: | C |
| Scossone in basso: | [↓ + C] |
| Calcio in faccia: | ✎ C |

ATTACCHI CON SALTI REGOLARI

| | |
|-----------------------|------------------------|
| Martellata con passo: | B (andando su) |
| Pugno roccioso: | B (andando giù) |
| Spacca-alluce: | C (andando su) |
| Bordo del martello: | C (prima di atterrare) |

VANLIGA ATTACKER

| | |
|----------------------|-----------|
| Rak hammare: | B |
| Låg hammare: | [↓ + B] |
| Hög spark: | C |
| Låg smash: | [↓ + C] |
| Ansiktslyftar-spark: | ✎ C |

ATTACKER MED LITET HOPP

| | |
|--------------|----------------------------|
| Steghammare: | B (på väg uppåt) |
| Murbräcka: | B (på väg neråt) |
| Tåkrossare: | C (på väg uppåt) |
| Hammarkant: | C (precis innan du landar) |

GEWONE AANVALLEN

| | |
|-----------------------|-----------|
| Rechte hamergreep: | B |
| Lage hamergreep: | [↓ + B] |
| Hoge schop: | C |
| Lage stoot: | [↓ + C] |
| Schop in het gezicht: | ✎ C |

KLEINE SPRONGAANVALLEN

| | |
|---------------------|-------------------------|
| Traphamer: | B (tijdens omhooggaan) |
| Rotsstoot: | B (tijdens omlaaggaan) |
| Teenslag: | C (tijdens omhooggaan) |
| Scherpe hamergreep: | C (net voor het landen) |

GIANT-LEAP ATTACKS

| | |
|------------------------|-------------------------------------|
| Jumping Lariat: | ➔ B (on way up) |
| Rising Toe: | C (simultaneously with jump) |
| Drop Kick: | ➔ C (on way up) |
| Hammer Kick: | C (on way up) |
| Heel Crush: | C (just before landing) |
| Back Side Kick: | ← C (on way up) |

STOMP ATTACKS

| | |
|--------------------|----------------------------------|
| Elbow: | ↑ B (or ↑ BBB...) |
| High Elbow: | ↑ B (or ↑ BBB...) |

RIESENSPRUNGATTACKEN

| | |
|-------------------------|------------------------------------|
| Sprung-Lariat: | ➔ B (auf dem Weg nach oben) |
| Aufwärtszehe: | C (gleichzeitig mit Sprung) |
| Falltritt: | ➔ C (auf dem Weg nach oben) |
| Hammertritt: | C (auf dem Weg nach oben) |
| Fersenbrecher: | C (kurz vor der Landung) |
| Rückseitentritt: | ← C (auf dem Weg nach oben) |

STAMPFATTACKEN

| | |
|------------------------|---------------------------------------|
| Ellbogen: | ↑ B (oder ↑ BBB...) |
| Hoher Ellbogen: | ↑ B (oder ↑ BBB...) |

ATTAQUES AVEC SAUT GEANT

| | |
|--------------------------|---|
| Lasso sauteur : | ➔ B (en s'élevant en l'air) |
| Orteil éleveur : | C (simultanément au saut) |
| Kick-avalanche : | ➔ C (en s'élevant en l'air) |
| Kick-marteau : | C (en s'élevant en l'air) |
| Talon écraseur : | C (juste avant de toucher terre) |
| Kick postérieur : | ← C (en s'élevant en l'air) |

ATTAQUES AVEC PIETINEMENT

| | |
|-----------------------------|--------------------------------------|
| Coup de coude : | ↑ B (ou ↑ BBB ...) |
| Coup de coude haut : | ↑ B (ou ↑ BBB ...) |

ATAQUES CON SALTO DE GIGANTE

| | |
|-------------------------|------------------------------|
| Salto con lazo: | ➔ B (hacia arriba) |
| Dedo elevado: | C (simultáneamente al salto) |
| Patada con caída: | ➔ C (hacia arriba) |
| Patada de martillo: | C (hacia arriba) |
| Estrujón de talón: | C (justo antes de aterrizar) |
| Patada lateral trasera: | ← C (hacia arriba) |

ATAQUES CON PATADAS

| | |
|---------------|---------------------|
| Codo: | ↑ B (o ↑ BBB...) |
| Codo elevado: | ↑ B (o ↑ BBB...) |

ATTACCHI CON SALTI MEGA

| | |
|----------------------|------------------------|
| Lariat volante: | ➔ B (andando su) |
| Alluce levante: | C (insieme al salto) |
| Calcio di drop: | ➔ C (andando su) |
| Calcio martello: | C (andando su) |
| Rompi-calcagni: | C (prima di atterrare) |
| Calcio all'indietro: | ← C (andando su) |

ATTACCHI CON PESTAGGIO

| | |
|----------------|---------------------|
| Gomitata: | ↑ B (o ↑ BBB...) |
| Gomitata alta: | ↑ B (o ↑ BBB...) |

ATTACKER MED JÄTTESPRÅNG

| | |
|-----------------|-----------------------------|
| Hoppande snara: | ➔ B (på väg uppåt) |
| Stigande tå: | C (samtidigt som du hoppar) |
| Droppspark: | ➔ C (på väg uppåt) |
| Hammarspark: | C (på väg uppåt) |
| Hälkrossare: | C (precis innan du landar) |
| Sidspark bakåt: | ← C (på väg uppåt) |

STÄMPLINGSATTACKER

| | |
|-----------------------|-------------------------|
| Armbågs-tackling: | ↑ B (eller ↑ BBB...) |
| Hög armbågs-tackling: | ↑ B (eller ↑ BBB...) |

REUZESPRONGAANVALLEN

| | |
|----------------------------------|-----------------------------|
| Sprong en lasso-greep: | ➔ B (tijdens omhooggaan) |
| Stijgende teengreep: | C (gelijktijdig met sprong) |
| Valschop: | ➔ C (tijdens omhooggaan) |
| Hamergreep-schop: | C (tijdens omhooggaan) |
| Hielslag: | C (net voor het landen) |
| Achterwaartse zijdelingse schop: | ← C (tijdens omhooggaan) |

STAMPAANVALLEN

| | |
|----------------|----------------------|
| Elleboog: | ↑ B (of ↑ BBB...) |
| Hoge elleboog: | ↑ B (of ↑ BBB...) |

SPECIAL MOVES

| | |
|---------------------------|---|
| Hammer Kick: | B C |
| Jab + Straight: | B B |
| Axe Lariat: | ⇒ ⇒ B |
| Body Slam: | ⇒ B (close to opponent) |
| Double Arm Suplex: | ↘ [A + B + C] (close to crouching opponent) |
| Sonic Upper: | ↘ B |
| Shoulder Attack: | ← ⇒ B |
| Giant Swing: | ← ↘ ↓ ↘ ⇒ B (close to opponent) or ← ↓ ⇒ B (close to opponent) |
| German Suplex: | [B + A] (while standing directly behind opponent) |

SPEZIALBEWEGUNGEN

| | |
|----------------------------------|---|
| Hammertritt: | B C |
| Jab + Gerade: | B B |
| Axt-Lariat: | ⇒ ⇒ B |
| Körperknall: | ⇒ B (nahe am Gegner) |
| Doppelter Arm-Suplex: | ↘ [A + B + C] (nahe am hockenden Gegner) |
| Überschall-Aufwärtshaken: | ↘ B |
| Schulterattacke: | ← ⇒ B |
| Riesenschwinger: | ← ↘ ↓ ↘ ⇒ B (nahe am Gegner) oder ← ↓ ⇒ B (nahe am Gegner) |
| Deutscher Suplex: | [B + A] (direkt hinter dem Gegner stehend) |

COUPS SPECIAUX

| | |
|--------------------------------|---|
| Kick-marteau : | B C |
| Jab + coup droit : | B B |
| Lasso-hache : | ⇒ ⇒ B |
| Body Slam : | ⇒ B (près de l'adversaire) |
| Double Suplex de bras : | ↘ [A + B + C] (près de l'adversaire accroupi) |
| Bang supérieur : | ↘ B |
| Attaque d'épaule : | ← ⇒ B |
| Swing géant : | ← ↘ ↓ ↘ ⇒ B (près de l'adversaire) ou ← ↓ ⇒ B (près de l'adversaire) |
| Suplex allemand : | [B + A] (juste derrière l'adversaire) |

MOVIMIENTOS ESPECIALES

| | |
|----------------------|--|
| Patada de martillo: | B C |
| Golpe + Directo: | B B |
| Hachazo: | ⇒ ⇒ B |
| Golpe corporal: | ⇒ B (cerca del contrincante) |
| Suplex a dos brazos: | ↘ [A + B + C] (cerca del contrincante agachado) |
| Elevación sónica: | ↗ B |
| Ataque de hombro: | ⇐ ⇒ B |
| Balanceo gigante: | ⇐ ↘ ↓ ↗ ⇒ B (cerca del contrincante) o ⇐ ↓ ⇒ B (cerca del contrincante) |
| Suplex alemán: | [B + A] (mientras se encuentra directamente detrás del contrincante) |

MOSSE SPECIALI

| | |
|----------------------------|--|
| Calcio martello: | B C |
| Jab e montante: | B B |
| Lariat dell'ascia: | ⇒ ⇒ B |
| Carica col corpo: | ⇒ B (vicino all'avversario) |
| Suplex a doppia bracciata: | ↘ [A + B + C] (vicino all'avversario in posizione accucciata) |
| Montante sonico: | ↗ B |
| Attacco di spalla: | ⇐ ⇒ B |
| Carica gigante: | ⇐ ↘ ↓ ↗ ⇒ B (vicino all'avversario) o ⇐ ↓ ⇒ B (vicino all'avversario) |
| Suplex tedesca: | [B + A] (stando direttamente dietro all'avversario) |

SPECIALRÖRELSER

| | |
|---------------------|---|
| Hammar-spark: | B C |
| Jabb + rakt slag: | B B |
| Yxsnara: | ⇒ ⇒ B |
| Kroppstäckling: | ⇒ B (nära motståndaren) |
| Tvåarms-suplex: | ↘ [A + B + C] (nära en motståndare som hukar sig) |
| Överljuds-uppercot: | ↗ B |
| Axelattack: | ⇐ ⇒ B |
| Jättesving: | ⇐ ↘ ↓ ↗ ⇒ B (nära motståndaren) eller ⇐ ↓ ⇒ B (nära motståndaren) |
| Tysk suplex: | [B + A] (när du står precis bakom motståndaren) |

SPECIALE GEVECHTSTECHNIEKEN

| | |
|-----------------------|--|
| Hamer-greep-schop: | B C |
| Stoot en voltreffer: | B B |
| Bijl-lasso-greep: | ⇒ ⇒ B |
| Klap met het lichaam: | ⇒ B (dichtbij de tegenstander) |
| Dubbele arm-supplex: | ↘ [A + B + C] (dichtbij ineengedoken tegenstander) |
| Sonische uppercut: | ↗ B |
| Schouder-aanval: | ⇐ ⇒ B |
| Reuze-zwaai-sprong: | ⇐ ↘ ↓ ↗ ⇒ B (dichtbij de tegenstander) of ⇐ ↓ ⇒ B (dichtbij de tegenstander) |
| Duitse suplex: | [B + A] (terwijl je vlak achter de tegenstander staat) |

JEFFRY

Full Name: Jeffry McWild
Nationality: Australian
Date of Birth: February 20, 1957
Height: 6'0" (183 cm)
Weight: 244 pounds (111 kg)
Occupation: Fisherman
Hobby: Reggae Music
Technique: Pancratium
Specialty: Body Throws

What Jeffry lacks in speed, he makes up for in power, with single moves that take a quarter or more off his opponents' Life Gauge! This gargantuan warrior is unforgiving of his opponents' mistakes, and will take any advantage he can. Jeffry is also the proud wielder of a number of deceptive combos, made all the more surprising for his seeming slowness. An arcade favorite!



JEFFRY

Voller Name: Jeffry McWild
Staatsangehörigkeit: Australier
Geburtsdatum: 20. Februar 1957
Größe: 183 cm
Gewicht: 111 kg
Beruf: Fischer
Hobby: Reggae-Musik
Technik: Pancratium
Spezialität: Körperwürfe

Was Jeffry an Schnelligkeit fehlt, macht er durch Kraft wett, mit einzelnen Bewegungen, welche die Lebenskraft des Gegners um ein Viertel oder mehr verringern! Dieser gigantische Kämpfer könnte auch den Spitznamen "Der Bestrafer" haben, da er keinen Fehler seiner Gegner ungestraft läßt. Jeffry ist außerdem stolzer Besitzer einer Reihe von trügerischen Kombinationen, die wegen seiner scheinbaren Trägheit umso überraschender sind. Ein Spielhallen-Favorit!

JEFFRY

Nom complet : Jeffry McWild
Nationalité : Australienne
Date de naissance : 20 février 1957
Taille : 183 cm
Poids : 111 kg
Profession : Pêcheur
Passion : Musique Reggae
Technique : Pancrace
Spécialité : Projections

Jeffry compense une certaine lenteur par une extrême puissance. Ses coups simples peuvent détruire plus du quart de l'énergie de l'adversaire en une seule fois ! Ce guerrier herculéen est redoutable car il ne pardonne aucune faute à ses adversaires. Jeffry a aussi le secret d'un certain nombre de feintes qui étonnent de la part d'un combattant aussi lourd. Un favori des salles de jeux !

JEFFRY

Nombre: Jeffry McWild
Nacionalidad: Australiana
Fecha de nacimiento: 20 de febrero, 1957
Estatura: 183 cm
Peso: 111 kg
Ocupación: Pescador
Afición: Música reggae
Técnica: Pancratium
Especialidad: Lanzamientos de cuerpo

Lo que Jeffry carece en rapidez, lo posee en fuerza, ¡con movimientos individuales que restarán un cuarto o más de la salud de sus contrincantes! Este guerrero gigantesco no perdona los errores de sus contrincantes. Jeffry es también el orgulloso poseedor de varias combinaciones con engaño, que los realiza de la forma más sorprendente a pesar de su aparente lentitud. ¡Un favorito de las salas de juego!

JEFFRY

Nome: Jeffry McWild
Nazionalità: Australiano
Data di nascita: 20 Febbraio 1957
Altezza: 183 cm
Peso: 111 Kg
Occupazione: pescatore
Hobby: musica reggae
Tecnica: Pancratium
Specialità: lanci

Quello che Jeffry manca in velocità, lo recupera in potenza, con mosse singole che portano via un quarto o più della salute dell'avversario! Questo gargantuelico combattente potrebbe essere soprannominato "Il punitore", dato che non perdona gli errori dell'avversario. Inoltre Jeffry possiede varie combinazioni ingannevoli, rese più sorprendenti dalla sua finta lentezza. Un favorito della versione da sala giochi!

JEFFRY

Fullständigt namn: Jeffry McWild
Nationalitet: Australiensare
Födelsedatum: 20 februari 1957
Längd: 183 cm
Vikt: 111 kg
Yrke: Fiskare
Hobby: Reggae-musik
Teknik: Pancration
Specialitet: Kroppskast

Det Jeffry saknar i fråga om fart tar han igen på sin styrka. Med enstaka rörelser kan han ta bort en fjärdedel eller ännu mer av motståndarens livsmätare! Denne ohygglige slagskämpe låter inte sina motståndare slippa undan med några misstag, och utnyttjar alla fördelar han får. Jeffry är också stolt över ett antal kombinationsrörelser som är så mycket lurigare bara för att han verkar så långsam. En klar favorit i spelhallarna!

JEFFRY

Volledige naam: Jeffry McWild
Nationaliteit: Australiër
Geboortedatum: 20 februari 1957
Lengte: 1,83 m
Gewicht: 111 kg
Beroep: visser
Hobby: reggae-muziek
Techniek: pancratium
Specialiteit: slagen met het lichaam*

Wat Jeffry tekortkomt aan snelheid, compenseert hij door zijn kracht. Zijn mokerslagen beroven zijn tegenstanders van een vierde, of zelfs meer, van hun levensmeter! Deze gigantische krijger straft de fouten van zijn tegenstanders meedogenloos af en benut elke kans die hij maar krijgt. Jeffry is ook de trotse bezitter van een aantal listige gevechtscombinaties, die vooral verrassend aankomen wanneer de tegenstander door Jeffry's schijnbare traagheid in slaap is gewiegd. Een favoriet in het Arcade-spel!

REGULAR ATTACKS

| | |
|-------------------|----------|
| Straight Knuckle: | B |
| Low Knuckle: | [↓ + B] |
| Uppercut Kick: | C |
| Vertical Kick: | [↓ + C] |
| Side Kick: | ↘ C |

SMALL-JUMP ATTACKS

| | |
|---------------|-------------------------|
| Hammer Down: | B (on way up) |
| Step Knuckle: | B (on way down) |
| Step Kick: | C (on way up) |
| Pushing Kick: | C (just before landing) |

NORMALE ATTACKEN

| | |
|-------------------|----------|
| Gerader Knöchel: | B |
| Tiefer Knöchel: | [↓ + B] |
| Aufwärtstritt: | C |
| Vertikaler Tritt: | [↓ + C] |
| Seitentritt: | ↘ C |

KURZSPRUNGATTACKEN

| | |
|------------------|----------------------------|
| Abwärtshammer: | B (auf dem Weg nach oben) |
| Schritt-Knöchel: | B (auf dem Weg nach unten) |
| Schritt-Tritt: | C (auf dem Weg nach oben) |
| Schiebetritt: | C (kurz vor der Landung) |

ATTAQUES NORMALES

| | |
|------------------------|----------|
| Coup américain droit : | B |
| Coup américain bas : | [↓ + B] |
| Kick uppercut : | C |
| Kick vertical : | [↓ + C] |
| Kick de côté : | ↘ C |

ATTAQUES AVEC PETIT SAUT

| | |
|----------------------|----------------------------------|
| Marteau descendant : | B (en s'élevant en l'air) |
| Step Knuckle : | B (en retombant) |
| Step Kick : | C (en s'élevant en l'air) |
| Kick poussant : | C (juste avant de toucher terre) |

ATAQUES NORMALES

| | |
|----------------------------|----------|
| Nudillo directo: | B |
| Nudillo bajo: | [↓ + B] |
| Patada con corte superior: | C |
| Patada vertical: | [↓ + C] |
| Patada lateral: | ↘ C |

ATAQUES CON SALTO PEQUEÑO

| | |
|------------------------|------------------------------|
| Martillo descendiente: | B (hacia arriba) |
| Pisotón de nudillo: | B (hacia abajo) |
| Pisotón con patada: | C (hacia arriba) |
| Patada de empuje: | C (justo antes de aterrizar) |

ATTACCHI REGOLARI

| | |
|-------------------|----------|
| Pugno diretto: | B |
| Pugno basso: | [↓ + B] |
| Calcio montante: | C |
| Calcio verticale: | [↓ + C] |
| Calcio laterale: | ↘ C |

ATTACCHI CON SALTI REGOLARI

| | |
|--------------------|------------------------|
| Martellata in giù: | B (andando in su) |
| Pugno con passo: | B (andando giù) |
| Calcio con passo: | C (andando su) |
| Calcio spinta: | C (prima di atterrare) |

VANLIGA ATTACKER

| | |
|-----------------|----------|
| Raka knogar: | B |
| Låga knogar: | [↓ + B] |
| Uppercut-spark: | C |
| Vertikal spark: | [↓ + C] |
| Sidspark: | ↘ C |

ATTACKER MED LITET HOPP

| | |
|----------------|----------------------------|
| Hammare neråt: | B (på väg uppåt) |
| Stegknogar: | B (på väg neråt) |
| Stegspark: | C (på väg uppåt) |
| Knuffspark: | C (precis innan du landar) |

GEWONE AANVALLEN

| | |
|---------------------|----------|
| Rechte knokkelslag: | B |
| Lage knokkelslag: | [↓ + B] |
| Uppercut-schop: | C |
| Verticale schop: | [↓ + C] |
| Zijdelingse schop: | ↘ C |

KLEINE SPRONGAANVALLEN

| | |
|--------------------|-------------------------|
| Hamergreep omlaag: | B (tijdens omhooggaan) |
| Knokkelslag: | B (tijdens omlaaggaan) |
| Voetschop: | C (tijdens omhooggaan) |
| Duwschop: | C (net voor het landen) |

GIANT-LEAP ATTACKS

| | |
|----------------------------|-------------------------------------|
| Rising Sun Hammer: | ➔ B (on way up) |
| Killing Bites: | C (simultaneously with jump) |
| Jumping Foot Stomp: | ➔ C (on way up) |
| Flying Low Kick: | C (on way up) |
| Heel Stomp: | C (just before landing) |
| Rear Kick: | ← C (on way up) |

STOMP ATTACKS

| | |
|---------------------------|----------------------------------|
| Flying Body Press: | ↑ B (or ↑ BBB...) |
| Raiden Drop: | ↑ B (or ↑ BBB...) |

RIESENSPRUNGATTACKEN

| | |
|--------------------------------|------------------------------------|
| Sonnenaufgangs-Hammer: | ➔ B (auf dem Weg nach oben) |
| Killerbisse: | C (gleichzeitig mit Sprung) |
| Springender Fußstamper: | ➔ C (auf dem Weg nach oben) |
| Fliegender Tieftritt: | C (auf dem Weg nach oben) |
| Fersenstampfer | C (kurz vor der Landung) |
| Rückwärtstritt: | ← C (auf dem Weg nach oben) |

STAMPFATTACKEN

| | |
|--------------------------------|---------------------------------------|
| Fliegende Körperpresse: | ↑ B (oder ↑ BBB...) |
| Raiden-Abfall: | ↑ B (oder ↑ BBB...) |

ATTAQUES AVEC SAUT GEANT

| | |
|-------------------------------------|---|
| Marteau du soleil levant : | ➔ B (en s'élevant en l'air) |
| Morsure fatale : | C (simultanément au saut) |
| Piétinement du pied volant : | ➔ C (en s'élevant en l'air) |
| Kick bas volant : | C (en s'élevant en l'air) |
| Piétinement du talon : | C (juste avant de toucher terre) |
| Kick arrière : | ← C (en s'élevant en l'air) |

ATTAQUES AVEC PIETINEMENT

| | |
|-------------------------|--------------------------------------|
| Presse volante : | ↑ B (ou ↑ BBB ...) |
| Chute raide : | ↑ B (ou ↑ BBB ...) |

ATAQUES CON SALTO DE GIGANTE

| | |
|----------------------------------|------------------------------|
| Martillo sol naciente: | ➔ B (hacia arriba) |
| Mordiscos asesinos: | C (simultáneamente al salto) |
| Patadas con salto de pie: | ➔ C (hacia arriba) |
| Patada inferior en vuelo: | C (hacia arriba) |
| Patada de talón: | C (justo antes de aterrizar) |
| Patada trasera: | ← C (hacia arriba) |

ATAQUES CON PATADAS

| | |
|----------------------------------|---------------------|
| Presión corporal volante: | ↑ B (o ↑ BBB...) |
| Ataque con caída: | ↑ B (o ↑ BBB...) |

ATTACCHI CON SALTO MEGA

| | |
|-----------------------------------|------------------------------|
| Martello del sol levante: | ➔ B (andando su) |
| Morsi assassini: | C (simultáneamente al salto) |
| Pestata del piede volante: | ➔ C (andando su) |
| Calcio basso volante: | C (andando su) |
| Pestata del tallone: | C (prima di atterrare) |
| Calcio all'indietro: | ← C (andando su) |

ATTACCHI CON PESTAGGIO

| | |
|---------------------------------|---------------------|
| Pressa di corpo volante: | ↑ B (o ↑ BBB...) |
| Drop maciullante: | ↑ B (o ↑ BBB...) |

ATTACKER MED JÄTTESPRÅNG

| | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| Soluppgångs-hammare: | ➔ B (på väg uppåt) |
| Mördarbett: | C (samtidigt som du hoppar) |
| Hoppande stämpling: | ➔ C (på väg uppåt) |
| Flygande låg spark: | C (på väg uppåt) |
| Hälstamp: | C (precis innan du landar) |
| Bakåtspark: | ← C (på väg uppåt) |

STÄMPLINGSATTACKER

| | |
|------------------------------|-------------------------|
| Flygande kroppspress: | ↑ B (eller ↑ BBB...) |
| Raiden-droppning: | ↑ B (eller ↑ BBB...) |

REUZESPRONGAANVALLEN

| | |
|---------------------------------|-----------------------------|
| Rijzende zon-hamergreep: | ➔ B (tijdens omhooggaan) |
| Dodende grepen: | C (gelijktijdig met sprong) |
| Opspringen en voetstamp: | ➔ C (tijdens omhooggaan) |
| Vliegende lage schop: | C (tijdens omhooggaan) |
| Hielstamp: | C (net voor het landen) |
| Achterwaartse schop: | ← C (tijdens omhooggaan) |

STAMPAANVALLEN

| | |
|--------------------------------------|----------------------|
| Vliegende aanval met lichaam: | ↑ B (of ↑ BBB...) |
| Verrassings-aanval: | ↑ B (of ↑ BBB...) |

SPECIAL MOVES

| | |
|------------------------|---|
| Double Knuckle: | B B |
| Knuckle Kick: | B C |
| Body Lift: | ↩ ↩ B |
| Splash Mountain: | ☞ ☞ [B + C] |
| Machine Gun Knee Lift: | ↓ ↗ C (close to crouching opponent) |
| Elbow Upper: | ⇒ ⇒ B B |
| Power Slam: | ⇒ B (close to opponent) |
| Power Bomb: | ☞ [A + B + C] (close to crouching opponent) |
| Toekick Hammer: | ↓ C B |
| Iron Claw: | ↓ B (close to crouching opponent) |

SPEZIALBEWEGUNGEN

| | |
|----------------------------|--|
| Doppelknöchel: | B B |
| Knöcheltritt: | B C |
| Körperheber: | ↩ ↩ B |
| Spritzberg: | ☞ ☞ [B + C] |
| Maschinengewehr-Knieheber: | ↓ ↗ C (nahe am hockenden Gegner) |
| Ellbogen-Aufwärtshaken: | ⇒ ⇒ B B |
| Kraftknall: | ⇒ B (nahe am Gegner) |
| Kraftbombe: | ☞ [A + B + C] (nahe am hockenden Gegner) |
| Zehentritt-Hammer: | ↓ C B |
| Eisenklaue: | ↓ B (nahe am hockenden Gegner) |

COUPS SPECIAUX

| | |
|------------------------------|---|
| Coup américain double : | B B |
| Kick américain : | B C |
| Body Lift : | ↩ ↩ B |
| Splash Mountain : | ☞ ☞ [B + C] |
| Coup de genou mitrailleuse : | ↓ ↗ C (près de l'adversaire accroupi) |
| Upper du coude : | ⇒ ⇒ B B |
| Power Slam : | ⇒ B (près de l'adversaire) |
| Power Bomb : | ☞ [A + B + C] (près de l'adversaire accroupi) |
| Marteau pointe de pied : | ↓ C B |
| Ergot d'acier : | ↓ B (près de l'adversaire accroupi) |

MOVIMIENTOS ESPECIALES

| | |
|---|--|
| Nudillo doble: | B B |
| Patada de nudillo: | B C |
| Elevación de cuerpo: | ↔ ↔ B |
| Montaña Splash: | ☞ ☞ [B + C] |
| Elevación de pierna ametralladora: | ↓ ↗ C (cerca del contrincante agachado) |
| Elevación de codo: | ↗ ↗ B B |
| Golpe de potencia: | ↗ B (cerca del contrincante) |
| Bomba de potencia: | ☞ [A + B + C] (cerca del contrincante agachado) |
| Martillo con patada de dedo: | ↓ C B |
| Tenaza de hierro: | ↓ B (cerca del contrincante agachado) |

MOSSE SPECIALI

| | |
|--|--|
| Doppia crognata: | B B |
| Calcio dirompente: | B C |
| Solevamento del corpo: | ↔ ↔ B |
| Montagna spiaccicante: | ☞ ☞ [B + C] |
| Sollevamento delle ginocchia a mitraglia: | ↓ ↗ C (vicino all'avversario) |
| Gomitata in alto: | ↗ ↗ B B |
| Botta poderosa: | ↗ B (vicino all'avversario) |
| Bomba poderosa: | ☞ [A + B + C] (vicino all'avversario in posizione accucciata) |
| Martellata calciata: | ↓ C B |
| Presca d'acciaio: | ↓ B (vicino all'avversario accucciato) |

SPECIALRÖRELSER

| | |
|------------------------------|--|
| Dubbla knogar: | B B |
| Knogspark: | B C |
| Kroppsllyft: | ↔ ↔ B |
| Plaskande berg: | ☞ ☞ [B + C] |
| Maskingevärs-knälyft: | ↓ ↗ C (nära en motståndare som hukar sig) |
| Armbågs-uppercute: | ↗ ↗ B B |
| Jättesmäll: | ↗ B (nära motståndaren) |
| Megabomb: | ☞ [A + B + C] (nära en motståndare som hukar sig) |
| Tåsparkshammare: | ↓ C B |
| Järnklo: | ↓ B (nära en motståndare som hukar sig) |

SPECIALE GEVECHTSTECHNIKEN

| | |
|---------------------------------|---|
| Dubbele knokkelslag: | B B |
| Knokkelschop: | B C |
| Hoog opspringen: | ↔ ↔ B |
| Plonzende berg: | ☞ ☞ [B + C] |
| Machinegeweer-kniestoot: | ↓ ↗ C (dichtbij ineengedoken tegenstander) |
| Elleboog-uppercute: | ↗ ↗ B B |
| Harde slag: | ↗ B (dichtbij de tegenstander) |
| Krachtbom: | ☞ [A + B + C] (dichtbij ineengedoken tegenstander) |
| Teenschop-hamergreep: | ↓ C B |
| Ijzeren klauw: | ↓ B (dichtbij ineengedoken tegenstander) |

KAGE

Full Name: Kagemaru

Nationality: Japanese

Date of Birth: June 6, 1971

Height: 5'8" (173 cm)

Weight: 141 pounds (64 kg)

Occupation: Ninja

Hobby: Mah-jongg

Technique: Hagakure-ryu Jujutsu

Specialty: Body Throws, Remote Attacks

Kage is probably the most agile of all the fighters, and is a terror to watch when played well. His roll kicks combine defense with a surprise offense, while his somersault attacks make him a threat from halfway across the ring. Be careful, though, as abusing his Rairyuu Hishou Kyaku move could leave you high and dry outside the ring! Although his stomp attack frequently comes too late to do any damage, it does allow him to get behind opponents for a debilitating Haura Gasumi throw.



KAGE

Voller Name: Kagemaru

Staatsangehörigkeit: Japaner

Geburtsdatum: 6. Juni 1971

Größe: 173 cm

Gewicht: 64 kg

Beruf: Ninja

Hobby: Mah-jongg

Technik: Hagakure-ryu Jujutsu

Spezialität: Körperwürfe, Fernattacken

Kage ist wahrscheinlich der agilste aller Kämpfer und bei guter Spielweise eine furchterregende Augenweide. Seine Rolltritte kombinieren Verteidigung mit einem Überraschungsangriff, während seine Überschlagattacken ihn von der Mitte des Rings aus zu einer Gefahr machen. Passen Sie aber auf, da Sie bei einem Mißbrauch seiner Rairyuu Hishou Kyaku-Bewegung außerhalb des Rings auf dem Trockenen landen! Obwohl seine Stampfattacke oft zu spät kommt, um Schaden anzurichten, ermöglicht sie es ihm, hinter seine Gegner zu gelangen, um einen schwächenden Haura Gasumi-Wurf auszuführen.

KAGE

Nom complet : Kagemaru

Nationalité : Japonaise

Date de naissance : 6 juin 1971

Taille : 173 cm

Poids : 64 kg

Profession : Ninja

Passion : Mah-jongg

Technique : Hagakure-ryu Jujutsu

Spécialité : Projections, attaques à distance

Sans doute le plus agile de tous les combattants, Kage est terrifiant à voir lorsqu'il est bien dirigé. Ses kicks roulés combinent des techniques défensives avec des attaques surprises, tandis que ses sauts périlleux le rendent dangereux à un demi-ring de distance. N'abusez pas, toutefois, du Rairyuu Hishou Kyaku, car vous pourriez vous retrouver hors du ring ! Bien que cette attaque avec piétinement vienne généralement trop tard pour faire des dommages, elle permet à Kage de passer derrière l'adversaire et de le projeter avec un "Haura Gasumi" dévastateur.

KAGE

Nombre: Kagemaru
Nacionalidad: Japonesa
Fecha de nacimiento: 6 de junio, 1971
Estatura: 173 cm
Peso: 64 kg
Ocupación: Ninja
Afición: Mah-jongg
Técnica: Hagakure-ryu Jujutsu
Especialidad: Lanzamientos de cuerpo, ataques desde lejos

Kage es probablemente el más ágil de todos los luchadores, y será terrible el verlo cuando lo haga bien. Sus patadas rodantes combinan la defensa con un ataque por sorpresa, mientras que sus ataques con salto mortal le hacen ser una amenaza desde el centro del cuadrilátero. A pesar de ello, tenga cuidado, ¡ya que el abuso de su movimiento Rairyuu Hishou Kyaku podría dejarlo a usted de patas fuera del cuadrilátero! Aunque su ataque con patadas llegue a menudo demasiado tarde para causar daño alguno, le permitirá situarse detrás de contrincantes para realizar un lanzamiento Haura Gasumi debilitador.

KAGE

Nome: Kage-Maru
Nazionalità: giapponese
Data di nascita: 6 giugno 1971
Altezza: 173 cm
Peso: 64 Kg
Occupazione: Ninja
Hobby: Mah-jongg
Tecnica: Hagakure-ryu Jujutsu
Specialità: Lanci, attacchi fedifraghi

Kage è probabilmente il più agile di tutti i combattenti, ed è un terrore da guardare se diretto bene. I suoi calci rotanti combinano difesa con attacchi sorprendenti, mentre i suoi attacchi con salto mortale lo rendono una minaccia su tutto il ring. Fai attenzione però perché abusare del Rairyu Hishou Kyaku potrebbe lasciarti secco fuori dal ring! Anche se i suoi attacchi a pestaggio arrivano spesso troppo tardi per fare danni, ciò gli permette di mettersi dietro agli avversari per debilitarli con lanci Haura Gasumi.

KAGE

Fullständigt namn: Kagemaru
Nationalitet: Japan
Födelsedatum: 6 juni 1971
Längd: 173 cm
Vikt: 64 kg
Yrke: Ninja
Hobby: Mahjong
Teknik: Hagakure-ryu jujutsu
Specialitet: Kroppskast, avståndsattacker

Kage är förmodligen den vigaste av alla slagskamparna och är fruktansvärd att skåda när han spelar skickligt. Hans rullsparkar kombinerar en försvarsrörelse med ett överraskningsangrepp, och hans saltomortalattacker gör honom livsfarlig från långt bort i ringen. Men var försiktig, för om du missbrukar hans Rairyuu Hishou Kyaku-rörelse kan du hamna på näsan utanför ringen! Hans stämplingsattacker tar visserligen ofta för lång tid för att vålla några större skador, men den hjälper honom att komma bakom motståndaren i läge för ett tillintetgörande Haura Gasumi-kast.

KAGE

Volledige naam: Kagemaru
Nationaliteit: Japanner
Geboortedatum: 6 juni 1971
Lengte: 1,73 m
Gewicht: 64 kg
Beroep: ninja
Hobby: mahjong
Techniek: hagakure-ryu jujutsu
Specialiteit: slagen met het lichaam en afstandsaanvallen

Kage is waarschijnlijk de lenigste van alle vechters. Hij is een ware gruwel indien hij handig wordt uitgespeeld. Zijn wervelende schoppen combineren verdediging met een verbazingwekkende aanvalskracht. Door zijn salto-aanvallen vormt hij een bedreiging over de halve breedte van de ring. Wees echter voorzichtig met zijn rairyuu-hishou-kyaku, want als je die techniek verkeerd gebruikt, kun je wel eens hoog en droog buiten de ring belanden! Hoewel zijn stampanval vaak te laat komt om de tegenstander te treffen, maakt hij er gebruik van om zich snel achter zijn tegenstander te plaatsen en deze vervolgens te vellen met een afmattende haura-gasumi.

REGULAR ATTACKS

| | |
|------------------|----------|
| Danken: | B |
| Jizuri Dan: | [↓ + B] |
| Tsukikaeshikeri: | C |
| Surigeri: | [↓ + C] |
| Naka Geri: | ☞ C |

SMALL-JUMP ATTACKS

| | |
|---------------------|-------------------------|
| Shutou: | B (on way up) |
| Tobi Seiken: | B (on way down) |
| Tobi Kakato Otoshi: | C (on way up) |
| Tsuki Kakato Geri: | C (just before landing) |

NORMALE ATTACKEN

| | |
|------------------|----------|
| Danken: | B |
| Jizuri Dan: | [↓ + B] |
| Tsukikaeshikeri: | C |
| Surigeri: | [↓ + C] |
| Naka Geri: | ☞ C |

KURZSPRUNGATTACKEN

| | |
|---------------------|----------------------------|
| Shutou: | B (auf dem Weg nach oben) |
| Tobi Seiken: | B (auf dem Weg nach unten) |
| Tobi Kakato Otoshi: | C (auf dem Weg nach oben) |
| Tsuki Kakato Geri: | C (kurz vor der Landung) |

ATTAQUES NORMALES

| | |
|-------------------|----------|
| Danken : | B |
| Jizuri Dan : | [↓ + B] |
| Tsukikaeshikeri : | C |
| Surigeri : | [↓ + C] |
| Naka Geri : | ☞ C |

ATTAQUES AVEC PETIT SAUT

| | |
|----------------------|----------------------------------|
| Shutou : | B (en s'élevant en l'air) |
| Tobi Seiken : | B (en retombant) |
| Tobi Kakato Otoshi : | C (en s'élevant en l'air) |
| Tsuki Kakato Geri : | C (juste avant de toucher terre) |

ATAQUES NORMALES

| | |
|------------------|----------|
| Danken: | B |
| Jizuri Dan: | [↓ + B] |
| Tsukikaeshikeri: | C |
| Surigeri: | [↓ + C] |
| Naka Geri: | ☞ C |

ATTACCHI REGOLARI

| | |
|------------------|----------|
| Danken: | B |
| Jizuri Dan: | [↓ + B] |
| Tsukikaeshikeri: | C |
| Surigeri: | [↓ + C] |
| Naka Geri: | ☞ C |

VANLIGA ATTACKER

| | |
|------------------|----------|
| Danken: | B |
| Jizuri Dan: | [↓ + B] |
| Tsukikaeshikeri: | C |
| Surigeri: | [↓ + C] |
| Naka Geri: | ☞ C |

GEWONE AANVALLEN

| | |
|------------------|----------|
| Danken: | B |
| Jizuri-dan: | [↓ + B] |
| Tsukikaeshikeri: | C |
| Surigeri: | [↓ + C] |
| Naka-geri: | ☞ C |

ATAQUES CON SALTO PEQUEÑO

| | |
|---------------------|------------------------------|
| Shutou: | B (hacia arriba) |
| Tobi Seiken: | B (hacia abajo) |
| Tobi Kakato Otoshi: | C (hacia arriba) |
| Tsuki Kakato Geri: | C (justo antes de aterrizar) |

ATTACCHI CON SALTI REGOLARI

| | |
|---------------------|------------------------|
| Shoto: | B (andando in su) |
| Tobi Seiken: | B (andando giù) |
| Tobi Kakato Otoshi: | C (andando su) |
| Tsuki Kakato Geri: | C (prima di atterrare) |

ATTACKER MED LITET HOPP

| | |
|---------------------|----------------------------|
| Shutou: | B (på väg uppåt) |
| Tobi Seiken: | B (på väg neråt) |
| Tobi Kakato Otoshi: | C (på väg uppåt) |
| Tsuki Kakato Geri: | C (precis innan du landar) |

KLEINE SPRONGAANVALLEN

| | |
|---------------------|-------------------------|
| Shutou: | B (tijdens omhooggaan) |
| Tobi-seiken: | B (tijdens omlaaggaan) |
| Tobi-kakato-otoshi: | C (tijdens omhooggaan) |
| Tsuki-kakato-geri: | C (net voor het landen) |

GIANT-LEAP ATTACKS

| | |
|---------------------------|-------------------------------------|
| Rakuyou: | ➔ B (on way up) |
| Hishougeri: | C (simultaneously with jump) |
| Kuuhadan: | ➔ C (on way up) |
| Marutageri: | C (on way up) |
| Tobi Kakato Geri: | C (just before landing) |
| Kaiten Enzui Geri: | ➔ C (on way up) |

STOMP ATTACKS

| | |
|---|----------------------------------|
| Hiendan (close), Asuka (medium), Hishougeki (distant): | ⬆ B (or ⬆ BBB...) |
|---|----------------------------------|

RIESENSPRUNGATTACKEN

| | |
|---------------------------|------------------------------------|
| Rakuyou: | ➔ B (auf dem Weg nach oben) |
| Hishougeri: | C (gleichzeitig mit Sprung) |
| Kuuhadan: | ➔ C (auf dem Weg nach oben) |
| Marutageri: | C (auf dem Weg nach oben) |
| Tobi Kakato Geri: | C (kurz vor der Landung) |
| Kaiten Enzui Geri: | ➔ C (auf dem Weg nach oben) |

STAMPFATTACKEN

| | |
|--|---------------------------------------|
| Hiendan (nah), Asuka (mittel), Hishougeki (weit): | ⬆ B (oder ⬆ BBB...) |
|--|---------------------------------------|

ATTAQUES AVEC SAUT GEANT

| | |
|----------------------------|---|
| Rakuyou : | ➔ B (en s'élevant en l'air) |
| Hishougeri : | C (simultanément au saut) |
| Kuuhadan : | ➔ C (en s'élevant en l'air) |
| Marutageri : | C (en s'élevant en l'air) |
| Tobi Kakato Geri : | C (juste avant de toucher terre) |
| Kaiten Enzui Geri : | ➔ C (en s'élevant en l'air) |

ATTAQUES AVEC PIETINEMENT

| | |
|---|-------------------------------------|
| Hienden (rapproché), Asuka (moyen), Hishougeki (éloigné) | ⬆ B (ou ⬆ BBB...) |
|---|-------------------------------------|

ATAQUES CON SALTO DE GIGANTE

| | |
|---------------------------|------------------------------|
| Rakuyou: | ➔ B (hacia arriba) |
| Hishougeri: | C (simultáneamente al salto) |
| Kuuhadan: | ➔ C (hacia arriba) |
| Marutageri: | C (hacia arriba) |
| Tobi Kakato Geri: | C (justo antes de aterrizar) |
| Kaiten Enzui Geri: | ← C (hacia arriba) |

ATAQUES CON PATADAS

| | |
|---|---------------------|
| Hiendan (cerca), Asuka (mediano), Hishougeki (distante): | ↑ B (o ↑ BBB...) |
|---|---------------------|

ATTACCHI CON SALTI MEGA

| | |
|---------------------------|------------------------------|
| Rakuyo: | ➔ B (andando su) |
| Hisho geri: | C (simultáneamente al salto) |
| Kuuhadan: | ➔ C (andando su) |
| Marutageri: | C (andando su) |
| Tobi kakato geri: | C (prima di atterrare) |
| Kaiten enzui Geri: | ← C (andando su) |

ATTACCHI CON PESTAGGIO

| | |
|---|---------------------|
| Hiendan (vicino), Asuka (medio), Hishogeki (distante): | ↑ B (o ↑ BBB...) |
|---|---------------------|

ATTACKER MED JÄTTESPRÅNG

| | |
|---------------------------|-----------------------------|
| Rakuyou: | ➔ B (på väg uppåt) |
| Hishougeri: | C (samtidigt som du hoppar) |
| Kuuhadan: | ➔ C (på väg uppåt) |
| Marutageri: | C (på väg uppåt) |
| Tobi Kakato Geri: | C (precis innan du landar) |
| Kaiten Enzui Geri: | ← C (på väg uppåt) |

STÄMPLINGSATTACKER

| | |
|--|-------------------------|
| Hiendan (nära håll), Asuka (medelavstånd), Hishougeki (på avstånd): | ↑ B (eller ↑ BBB...) |
|--|-------------------------|

REUZESPRONGAANVALLEN

| | |
|---------------------------|-----------------------------|
| Rakuyou: | ➔ B (tijdens omhooggaan) |
| Hishougeri: | C (gelijktijdig met sprong) |
| Kuuhadan: | ➔ C (tijdens omhooggaan) |
| Marutageri: | C (tijdens omhooggaan) |
| Tobi-kakato-geri: | C (net voor het landen) |
| Kaiten-enzui-geri: | ← C (tijdens omhooggaan) |

STAMPAANVALLEN

| | |
|--|----------------------|
| Hiendan (dicht), Asuka (middelmatige afstand) Hishougeki (ver): | ↑ B (of ↑ BBB...) |
|--|----------------------|

SPECIAL MOVES

| | |
|-----------------------|------------------------------------|
| Hagasane: | B C |
| Resshou: | B B |
| Resshoukyaku: | B B C |
| Katana Gasumi: | [A + B + C] |
| Ryuuei Kyaku: | ⇒ ⇒ C |
| Kagegasumi: | ⇐ ⇒ B (close to opponent) |
| Koenraku: | ⇐ B (close to opponent) |
| Suishageri: | ↯ C |
| Kaiten Jizurikyaku: | ⇐ ↻ ↓ ↻ ⇒ C |
| Haura Gasumi: | [B + A] (directly behind opponent) |
| Rairyuu Hishou Kyaku: | ⇒ ⇒ [A + B + C] |

SPEZIALBEWEGUNGEN

| | |
|-----------------------|------------------------------------|
| Hagasane: | B C |
| Resshou: | B B |
| Resshoukyaku: | B B C |
| Katana Gasumi: | [A + B + C] |
| Ryuuei Kyaku: | ⇒ ⇒ C |
| Kagegasumi: | ⇐ ⇒ B (nahe am Gegner) |
| Koenraku: | ⇐ B (nahe am Gegner) |
| Suishageri: | ↯ C |
| Kaiten Jizurikyaku: | ⇐ ↻ ↓ ↻ ⇒ C |
| Haura Gasumi: | [B + A] (direkt hinter dem Gegner) |
| Rairyuu Hishou Kyaku: | ⇒ ⇒ [A + B + C] |

COUPS SPECIAUX

| | |
|------------------------|---------------------------------------|
| Hagasane : | B C |
| Resshou : | B B |
| Resshoukyaku : | B B C |
| Katana Gasumi : | [A + B + C] |
| Ryuuei Kyaku : | ⇒ ⇒ C |
| Kagegasumi : | ⇐ ⇒ B (près de l'adversaire) |
| Koenraku : | ⇐ B (près de l'adversaire) |
| Suishageri : | ↯ C |
| Kaiten Jizurikyaku : | ⇐ ↻ ↓ ↻ ⇒ C |
| Haura Gasumi : | [B + A] (juste derrière l'adversaire) |
| Rairyuu Hishou Kyaku : | ⇒ ⇒ [A + B + C] |

MOVIMIENTOS ESPECIALES

| | |
|-----------------------|--|
| Hagasane: | B C |
| Resshou: | B B |
| Resshou-kyaku: | B B C |
| Katana Gasumi: | [A + B + C] |
| Ryuuei Kyaku: | ⇒ ⇒ C |
| Kage-gasumi: | ⇐ ⇒ B (cerca del contrincante) |
| Koenraku: | ⇐ B (cerca del contrincante) |
| Suisha-geri: | ↖ C |
| Kaiten Jizuri-kyaku: | ⇐ ⇐ ↓ ⇐ ⇒ C |
| Haura Gasumi: | [B + A] (directamente detrás del contrincante) |
| Rairyuu Hishou Kyaku: | ⇒ ⇒ [A + B + C] |

MOSSE SPECIALI

| | |
|----------------------|--|
| Hagasane: | B C |
| Resshou: | B B |
| Resshou-kyaku: | B B C |
| Katana gasumi: | [A + B + C] |
| Ryuei Kyaku: | ⇒ ⇒ C |
| Kage-gasumi: | ⇐ ⇒ B (vicino all'avversario) |
| Koenraku: | ⇐ B (vicino all'avversario) |
| Suisha-geri: | ↖ C |
| Kaiten Jizuri-kyaku: | ⇐ ⇐ ↓ ⇐ ⇒ C |
| Haura gasumi: | [B + A] (direttamente dietro all'avversario) |
| Rairyuu hisho kyaku: | ⇒ ⇒ [A + B + C] |

SPECIALRÖRELSER

| | |
|-----------------------|-------------------------------------|
| Hagasane: | B C |
| Resshou: | B B |
| Resshou-kyaku: | B B C |
| Katana Gasumi: | [A + B + C] |
| Ryuuei Kyaku: | ⇒ ⇒ C |
| Kage-gasumi: | ⇐ ⇒ B (nära motståndaren) |
| Koenraku: | ⇐ B (nära motståndaren) |
| Suisha-geri: | ↖ C |
| Kaiten Jizuri-kyaku: | ⇐ ⇐ ↓ ⇐ ⇒ C |
| Haura Gasumi: | [B + A] (precis bakom motståndaren) |
| Rairyuu Hishou Kyaku: | ⇒ ⇒ [A + B + C] |

SPECIALE GEVECHTSTECHNIEKEN

| | |
|-----------------------|---------------------------------------|
| Hagasane: | B C |
| Resshou: | B B |
| Resshou-kyaku: | B B C |
| Katana-gasumi: | [A + B + C] |
| Ryuuei-kyaku: | ⇒ ⇒ C |
| Kage-gasumi: | ⇐ ⇒ B (dichtbij de tegenstander) |
| Koenraku: | ⇐ B (dichtbij de tegenstander) |
| Suisha-geri: | ↖ C |
| Kaiten-jizuri-kyaku: | ⇐ ⇐ ↓ ⇐ ⇒ C |
| Haura-gasumi: | [B + A] (vlak achter de tegenstander) |
| Rairyuu-hishou-kyaku: | ⇒ ⇒ [A + B + C] |

SARAH

Full Name: Sarah Bryant

Nationality: American

Date of Birth: July 4, 1973

Height: 5'6" (168 cm)

Weight: 119 lbs (54 kg)

Occupation: College Student

Hobby: Skydiving

Technique: Sekken Do

Specialty: Elbow and Knee Strikes, Barrage Attacks

Although less powerful than her brother, Sarah is Jacky's equal in agility and speed, and is almost as quick with the stomp attack. Her knee attacks are formidable, but leave her vulnerable when missed. Use her Double-Step Knee to sucker in opponents who like to move in on "missed" attacks. Ya-ho!



SARAH

Voller Name: Sarah Bryant

Staatsangehörigkeit: Amerikanerin

Geburtsdatum: 4. Juli 1973

Größe: 168 cm

Gewicht: 54 kg

Beruf: Hochschulstudentin

Hobby: Fallschirmspringen

Technik: Sekken Do

Spezialität: Ellbogen- und Kniestöße, Bombardement-Attacken

Sarah ist zwar nicht so stark wie ihr Bruder Jacky, ist ihm aber an Behendigkeit und Schnelligkeit ebenbürtig und mit ihrer Stampfattacke fast genauso schnell. Ihre Knieattacken sind beeindruckend, machen sie aber angreifbar, wenn sie ihr Ziel verfehlen. Benutzen Sie ihr Doppelschritt-Knie, um Gegner, die bei "fehlgeschlagenen" Attacken gern angreifen, hereinzulegen. Ya-ho!

SARAH

Nom complet : Sarah Bryant

Nationalité : Américaine

Date de naissance : 4 juillet 1973

Taille : 168 cm

Poids : 54 kg

Profession : Etudiante

Passion : Parachutisme en chute libre

Technique : Sekken Do

Spécialité : Coups de coude et de genou, coups de parade

Moins forte que son frère Jacky, Sarah possède la même agilité et la même vitesse que lui, et ses coups avec piétinement sont presque aussi rapides que ceux de Jacky. Ses coups de genou sont terrifiants, mais si elle les rate, elle est vulnérable. Ses adversaires ne manquent pas d'en profiter, mais elle peut alors, d'un coup de genou à deux temps, les envoyer faire un vol plané. Ya-ho !

SARAH

Nombre: Sarah Bryant
Nacionalidad: Americana
Fecha de nacimiento: 4 de julio, 1973
Estatura: 168 cm
Peso: 54 kg
Ocupación: Estudiante de universidad
Afición: Parapente
Técnica: Sekken Do
Especialidad: Golpes de codo y rodilla, ataques consecutivos

Aunque menos poderosa que su hermano, Sarah iguala a Jacky en agilidad y velocidad, y es casi tan rápida como él con el ataque con patadas. Sus ataques de rodilla son formidables, pero la dejarán expuesta a ataques cuando los falle. Utilice su rodillazo con doble pisotón para descolocar a los contrincantes que les guste aprovecharse de los ataques "fallados". ¡Ya-ho!

SARAH

Nome: Sarah Bryant
Nazionalità: Americana
Data di nascita: 4 Luglio 1973
Altezza: 168 cm
Peso: 54 Kg
Occupazione: Studente di scuola superiore
Hobby: Skydiving
Tecnica: Sekken Do
Specialità: Colpi di ginocchio e gomito, raffiche di colpi

Nonostante sia meno potente del fratello, Sarah lo eguaglia in agilità e velocità, e lo raggiunge in rapidità nell'attacco con pestata. I suoi attacchi di ginocchio sono formidabili, ma la lasciano vulnerabile se non raggiungono il bersaglio. Usa la sua ginocchiata a doppio passo per fregare gli avversari a cui piace avanzare nelle situazioni di attacco "mancato". Ya-ho!

SARAH

Fullständigt namn: Sarah Bryant
Nationalitet: Amerikan
Födelsedatum: 4 juli 1973
Längd: 168 cm
Vikt: 54 kg
Yrke: Universitetsstudent
Hobby: Fallskärmschoppning
Teknik: Sekken Do
Specialitet: Armbågstacklingar och knästötar, störtskyanfall

Sarah är visserligen inte lika stark som sin bror Jacky, men hon är lika vig och snabb, och nästan lika kvick med sin stämplingsattack. Hennes knäattacker är inte att leka med, men hon blir sårbar om hon missar. Använd hennes dubbelstegsknä för att lura motståndare som tror de ska kunna utnyttja hennes anfalls-"missar". Ya-ho!

SARAH

Volledige naam: Sarah Bryant
Nationaliteit: Amerikaanse
Geboortedatum: 4 juli 1973
Lengte: 1,68 m
Gewicht: 54 kg
Beroep: universiteitsstudente
Hobby: vrije val parachutespringen
Techniek: sekken-do
Specialiteit: elleboog- en kniestoten en spervuuraanvallen*

Hoewel Sarah niet zo sterk is als haar broer Jacky, evenaart zij hem in lenigheid en snelheid. Ook haar stampanval is bijna even snel als die van haar broer. Haar aanvallen met de knie zijn formidabel, maar maken haar kwetsbaar indien zij hun doel niet treffen. Gebruik haar dubbelstaps knie-aanval voor het beetnemen van tegenstanders die graag munt slaan uit mislukte aanvallen. Ya-ho!

REGULAR ATTACKS

| | |
|---------------------|----------|
| Straight Lead: | B |
| Squat Straight: | [↓ + B] |
| Vertical Hook Kick: | C |
| Low Kick: | [↓ + C] |
| Middle Kick: | ↘ C |

SMALL-JUMP ATTACKS

| | |
|-----------------|-------------------------|
| Elbow: | B (on way up) |
| Step Straight: | B (on way down) |
| Step Hook Kick: | C (on way up) |
| Step Heel Kick: | C (just before landing) |

NORMALE ATTACKEN

| | |
|------------------------|----------|
| Gerade Spitze | B |
| Hockende Gerade: | [↓ + B] |
| Vertikaler Hakentritt: | C |
| Tiefer Tritt: | [↓ + C] |
| Mittlerer Tritt: | ↘ C |

KURZSPRUNGATTACKEN

| | |
|----------------------|----------------------------|
| Ellbogen: | B (auf dem Weg nach oben) |
| Schritt-Gerade: | B (auf dem Weg nach unten) |
| Schritt-Hakentritt: | C (auf dem Weg nach oben) |
| Schritt-Fersentritt: | C (kurz vor der Landung) |

ATTAQUES NORMALES

| | |
|--------------------------|----------|
| Direct droit : | B |
| Coup droit accroupi : | [↓ + B] |
| Kick crocheté vertical : | C |
| Kick bas : | [↓ + C] |
| Kick moyen : | ↘ C |

ATTAQUES AVEC PETIT SAUT

| | |
|-----------------|----------------------------------|
| Coup de coude : | B (en s'élevant en l'air) |
| Step droit : | B (en retombant) |
| Kick crocheté : | C (en s'élevant en l'air) |
| Kick du talon : | C (juste avant de toucher terre) |

ATAQUES NORMALES

| | |
|-----------------------------|-----------|
| Ataque directo: | B |
| Agazapamiento directo: | [↓ + B] |
| Patada vertical con gancho: | C |
| Patada inferior: | [↓ + C] |
| Patada mediana: | ✎ C |

ATAQUES CON SALTO PEQUEÑO

| | |
|-------------------------------|------------------------------|
| Codo: | B (hacia arriba) |
| Pisotón directo: | B (hacia abajo) |
| Patada con pisotón en gancho: | C (hacia arriba) |
| Patada con pisotón de talón: | C (justo antes de aterrizar) |

ATTACCHI REGOLARI

| | |
|----------------------------|-----------|
| Carica frontale: | B |
| Carica accucciata: | [↓ + B] |
| Calcio a gancio verticale: | C |
| Calcio basso: | [↓ + C] |
| Calcio medio: | ✎ C |

ATTACCHI CON SALTI REGOLARI

| | |
|----------------------------|------------------------|
| Gomitata: | B (andando su) |
| Passo in avanti: | B (andando giù) |
| Calcio a gancio con passo: | C (andando su) |
| Calcio di tacco con passo: | C (prima di atterrare) |

VANLIGA ATTACKER

| | |
|---------------------|-----------|
| Spikrakt bly: | B |
| Kort rakt slag: | [↓ + B] |
| Vertikal krokspark: | C |
| Låg spark: | [↓ + C] |
| Mellanhög spark: | ✎ C |

ATTACKER MED LITET HOPP

| | |
|---------------------|----------------------------|
| Armbåge: | B (på väg uppåt) |
| Steg med rakt slag: | B (på väg neråt) |
| Steg med krokspark: | C (på väg uppåt) |
| Steg med hälspark: | C (precis innan du landar) |

GEWONE AANVALLEN

| | |
|---------------------------|-----------|
| Rechttopstaand aanvallen: | B |
| Neerhurken en aanvallen: | [↓ + B] |
| Verticale haakse schop: | C |
| Lage schop: | [↓ + C] |
| Middelhoge schop: | ✎ C |

KLEINE SPRONGAANVALLEN

| | |
|-------------------------|-------------------------|
| Elleboog: | B (tijdens omhooggaan) |
| Rechtvooruit aanvallen: | B (tijdens omlaaggaan) |
| Haakse schop: | C (tijdens omhooggaan) |
| Hielschop: | C (net voor het landen) |

GIANT-LEAP ATTACKS

| | |
|------------------------------|-------------------------------------|
| Jumping Hook Knuckle: | ➔ B (on way up) |
| Jump Kick: | C (simultaneously with jump) |
| Dragon Kick: | ➔ C (on way up) |
| Middle Kick: | C (on way up) |
| Heel Kick: | C (just before landing) |
| Jump Over Kick: | ← C (on way up) |

STOMP ATTACKS

| | |
|----------------------------|----------------------------------|
| Jumping Knee Stomp: | ↑ B (or ↑ BBB...) |
| Hi-Jump Knee Stomp: | ↑ B (or ↑ BBB...) |

RIESENSPRUNGATTACKEN

| | |
|----------------------------------|------------------------------------|
| Springender Hakenknöchel: | ➔ B (auf dem Weg nach oben) |
| Sprungtritt: | C (gleichzeitig mit Sprung) |
| Drachentritt: | ➔ C (auf dem Weg nach oben) |
| Mittlerer Tritt: | C (auf dem Weg nach oben) |
| Fersenstampfer: | C (kurz vor der Landung) |
| Sprung-Übertritt: | ← C (auf dem Weg nach oben) |

STAMPFATTACKEN

| | |
|----------------------------------|---------------------------------------|
| Springender Kniestampfer: | ↑ B (oder ↑ BBB...) |
| Hochsprung-Kniestampfer: | ↑ B (oder ↑ BBB...) |

ATTAQUES AVEC SAUT GEANT

| | |
|---------------------------------|---|
| Coup américain sauté : | ➔ B (en s'élevant en l'air) |
| Kick sauté : | C (simultanément au saut) |
| Kick du dragon : | ➔ C (en s'élevant en l'air) |
| Kick moyen : | C (en s'élevant en l'air) |
| Piétinement des talons : | C (juste avant de toucher terre) |
| Kick franchisseur : | ← C (en s'élevant en l'air) |

ATTAQUES AVEC PIETINEMENT

| | |
|---|-------------------------------------|
| Piétinement des genoux sauté : | ↑ B (ou ↑ BBB...) |
| Piétinement des genoux sauté de haut : | ↑ B (ou ↑ BBB...) |

ATAQUES CON SALTO DE GIGANTE

| | |
|------------------------------|------------------------------|
| Nudillo con salto en gancho: | ➔ B (hacia arriba) |
| Patada con salto: | C (simultáneamente al salto) |
| Patada de dragón: | ➔ C (hacia arriba) |
| Patada mediana: | C (hacia arriba) |
| Patadas de talón: | C (justo antes de aterrizar) |
| Patada con salto: | ← C (hacia arriba) |

ATAQUES CON PATADAS

| | |
|---------------------------------------|---------------------|
| Patadas con salto de rodilla: | ↑ B (o ↑ BBB...) |
| Patadas con salto elevado de rodilla: | ↑ B (o ↑ BBB...) |

ATTACCHI CON SALTI MEGA

| | |
|----------------------------|------------------------|
| Botta ad uncino con salto: | ➔ B (andando su) |
| Calcio con salto: | C (insieme al salto) |
| Calcio del dragone: | ➔ C (andando su) |
| Calcio medio: | C (andando su) |
| Pestata col tacco: | C (prima di atterrare) |
| Calcio con oversalto: | ← C (andando su) |

ATTACCHI CON PESTAGGIO

| | |
|--------------------------------------|---------------------|
| Pestata di ginocchio con salto: | ↑ B (o ↑ BBB...) |
| Pestata con ginocchio con oversalto: | ↑ B (o ↑ BBB...) |

ATTACKER MED JÄTTESPRÅNG

| | |
|------------------------|-----------------------------|
| Hoppande krok-knoggar: | ➔ B (på väg uppåt) |
| Hoppspark: | C (samtidigt som du hoppar) |
| Drakspark: | ➔ C (på väg uppåt) |
| Mellanhög spark: | C (på väg uppåt) |
| Hälstämpling: | C (precis innan du landar) |
| Överhoppnings-spark: | ← C (på väg uppåt) |

STÄMPLINGSATTACKER

| | |
|-----------------------------|-------------------------|
| Hoppande knästämpling: | ↑ B (eller ↑ BBB...) |
| Knästämpling med högt hopp: | ↑ B (eller ↑ BBB...) |

REUZESPRONGAANVALLEN

| | |
|---|-----------------------------|
| Haakse knokkelslag: | ➔ B (tijdens omhooggaan) |
| Schoppen: | C (gelijktijdig met sprong) |
| Drakenshop: | ➔ C (tijdens omhooggaan) |
| Middelhoge schop: | C (tijdens omhooggaan) |
| Hielschop: | C (net voor het landen) |
| Over tegenstander springen en schoppen: | ← C (tijdens omhooggaan) |

STAMPAANVALLEN

| | |
|---------------------------|----------------------|
| Sprong en kniestamp: | ↑ B (of ↑ BBB...) |
| Hoge sprong en kniestamp: | ↑ B (of ↑ BBB...) |

SPECIAL MOVES

| | |
|---------------------------|---|
| Punch + High Kick: | B C |
| Punch + Side Kick: | B ↓ C |
| Jab + Straight: | B B |
| Double Punch + Snap Kick: | B B C |
| Back Drop: | [B + A] (standing directly behind opponent) |
| Illusion Kick: | ✎ C C |
| Double Joint Slam: | ⇒ B C |
| Combo-Rising Knee: | B B B C |
| Neck Breaker: | ⇒ ⇒ B (close to opponent) |
| Somersault Kick: | ↶ C |
| Double-Step Knee: | ⇒ C ↷ C |

SPEZIALBEWEGUNGEN

| | |
|--------------------------------|--|
| Fausthieb + Hochtritt: | B C |
| Fausthieb + Seitentritt: | B ↓ C |
| Jab + Gerade: | B B |
| Doppelfausthieb + Schnaptritt: | B B C |
| Rückfall: | [B + A] (direkt hinter dem Gegner stehend) |
| Illusionstritt: | ✎ C C |
| Doppelter Gelenkstoß: | ⇒ B C |
| Kombinations-Aufwärtsknie: | B B B C |
| Halsbrecher: | ⇒ ⇒ B (nahe am Gegner) |
| Überschlagtritt: | ↶ C |
| Doppelschritt-Knie: | ⇒ C ↷ C |

COUPS SPECIAUX

| | |
|-------------------------------|---------------------------------------|
| Punch + Kick haut : | B C |
| Punch + Kick de côté: | B ↓ C |
| Jab + Coup droit : | B B |
| Double punch + Kick éclair : | B B C |
| Chute arrière : | [B + A] (juste derrière l'adversaire) |
| Kick illusion : | ✎ C C |
| Slam double : | ⇒ B C |
| Coup de genou montant : | B B B C |
| Brise-cou : | ⇒ ⇒ B (près de l'adversaire) |
| Kick en saut périlleux : | ↶ C |
| Coup de genou en deux temps : | ⇒ C ↷ C |

MOVIMIENTOS ESPECIALES

| | |
|--------------------------------------|--|
| Puñetazo + Patada elevada: | B C |
| Puñetazo + Patada lateral: | B ↓ C |
| Golpe + Directo: | B B |
| Puñetazo doble + Patada seca: | B B C |
| Caída trasera: | [B + A] (estando directamente detrás del contrincante) |
| Patada con ilusión: | ↘ C C |
| Golpe con doble unión: | ⇒ B C |
| Combinación de elevación de rodilla: | B B B C |
| Retorcedor de cuello: | ⇒ ⇒ B (cerca del contrincante) |
| Patada con salto mortal: | ↻ C |
| Rodillazo con doble pisotón: | ⇒ C ↘ C |

MOSSE SPECIALI

| | |
|------------------------------------|---|
| Pugno + calcio alto: | B C |
| Pugno + calcio laterale: | B ↓ C |
| Gancio + montante: | B B |
| Doppio pugno + calcio secco: | B B C |
| Caduta all'indietro: | [B + A] (stando direttamente dietro all'avversario) |
| Calcio illusorio: | ↘ C C |
| Carica alle giunture: | ⇒ B C |
| Combinazione con ginocchio levato: | B B B C |
| Spaccacollo: | ⇒ ⇒ B (vicino all'avversario) |
| Calcio con salto mortale: | ↻ C |
| Ginocchiata con doppio passo: | ⇒ C ↘ C |

SPECIALRÖRELSER

| | |
|----------------------------|---|
| Slag + hög spark: | B C |
| Slag + sidspark: | B ↓ C |
| Jabb + rakt slag: | B B |
| Dubbelt slag + snärtspark: | B B C |
| Bakåt-droppning: | [B + A] (när du står precis bakom motståndaren) |
| Illusionsspark: | ↘ C C |
| Dubbelledad smäll: | ⇒ B C |
| Kombination med höjt knä: | B B B C |
| Halsknäckare: | ⇒ ⇒ B (nära motståndaren) |
| Saltomortal-spark: | ↻ C |
| Dubbelstegsknä: | ⇒ C ↘ C |

SPECIALE GEVECHTSTECHNIEKEN

| | |
|----------------------------------|---------------------------------------|
| Stoot en hoge schop: | B C |
| Stoot en zijdelingse schop: | B ↓ C |
| Stoot en rechtvooruit: | B B |
| Dubbele stoot en schop: | B B C |
| Achterovervallen: | [B + A] (vlak achter de tegenstander) |
| Misleidende schop: | ↘ C C |
| Dubbele harde slag: | ⇒ B C |
| Combinatie opspringen/kniestoot: | B B B C |
| Nekbreker: | ⇒ ⇒ B (dichtbij de tegenstander) |
| Salto-schop: | ↻ C |
| Dubbelstaps kniestoot: | ⇒ C ↘ C |

JACKY

Full Name: Jacky Bryant

Nationality: American

Date of Birth: August 28, 1970

Height: 5'9" (177 cm)

Weight: 158 lbs (72 kg)

Occupation: Indy Car Racer

Hobby: Training

Technique: Sekken Do

Specialty: Spin Kicks, Drop Attacks

Jacky is perhaps the best all-around character, with high rankings in speed, agility and power, plus a wide array of vicious combos. He also possesses some of the most brutal recovery moves, which will make his opponents think twice about sweeping or standing behind him. His stomp attack is almost impossible to avoid. Another arcade favorite!



JACKY

Voller Name: Jacky Bryant

Staatsangehörigkeit: Amerikaner

Geburtsdatum: 28. August 1970

Größe: 177 cm

Gewicht: 72 kg

Beruf: Indy Car-Rennfahrer

Hobby: Training

Technik: Sekken Do

Spezialität: Drehritte, Fallattacken

Jacky ist vielleicht der beste Allround-Kämpfer mit hohen Wertungen in Schnelligkeit, Behendigkeit und Kraft. Außerdem verfügt er über eine breite Palette bössartiger Kombinationen. Er beherrscht auch einige der brutalsten Befreiungsbewegungen, so daß seine Gegner sich nicht so ohne weiteres hinter ihn schwingen oder stellen. Es ist fast unmöglich, seiner Stampfattacke zu entgehen. Ein weiterer Spielhallen-Favorit!

JACKY

Nom complet : Jacky Bryant

Nationalité : Américaine

Date de naissance : 28 août 1970

Taille : 177 cm

Poids : 72 kg

Profession : Coureur automobile

Passion : Entraînement

Technique : Sekken Do

Spécialité : Kicks circulaires, coups tombés

Jacky est peut-être le personnage le plus complet. Rapide, agile et puissant, il dispose d'une gamme terrifiante de coups percutants. Il sait aussi opérer des rétablissements avec une vitalité inconnue. On y réfléchit à deux fois avant de se placer derrière lui. Son coup avec piétinement est presque impossible à éviter. Un autre favori des salles de jeux !

JACKY

Nombre: Jacky Bryant
Nacionalidad: Americana
Fecha de nacimiento: 28 de agosto, 1970
Estatura: 177 cm
Peso: 72 kg
Ocupación: Piloto de carreras de Indianápolis
Afición: Entrenar
Técnica: Sekken Do
Especialidad: Patadas con giro, ataques con caída

Jacky es quizás el mejor personaje todo terreno, con gran nivel de velocidad, agilidad y fuerza, además de una amplia gama de combinaciones con malicia. También posee algunos de los movimientos de recuperación más brutales, que harán que sus contrincantes lo piensen dos veces antes de atacarle o permanecer detrás suyo. Su ataque con patadas es casi imposible de esquivar. ¡Otro favorito de las salas de juego!

JACKY

Nome: Jacky Bryant
Nazionalità: Americana
Data di nascita: 28 Agosto 1970
Altezza: 177 cm
Peso: 72 Kg
Occupazione: Pilota di macchine da corsa
Hobby: Allenamento
Tecnica: Sekken Do
Specialità: Calci in giravolta, attacchi con caduta

Jacky è forse il miglior personaggio per completezza, con buoni risultati in velocità, agilità e potenza, con in più un vasto repertorio di violente combinazioni. Inoltre possiede alcune delle mosse di ripresa più brutali, che faranno pensare a lungo l'avversario prima di spazzare o di stargli dietro. Il suo attacco con pestata è quasi impossibile da evitare. Un'altro favorito della versione da sala giochi!

JACKY

Fullständigt namn: Jacky Bryant
Nationalitet: Amerikan
Födelsedatum: 28 augusti 1970
Längd: 177 cm
Vikt: 72 kg
Yrke: Indycar-racerförare
Hobby: Träning
Teknik: Sekken do
Specialitet: Snurrsparkar, droppattacker

Jacky är kanske den bästa allround-figuren med höga värden för snabbhet, vighet och styrka plus ett brett förråd av grymma kombinationer. Han har också några av de brutalaste återhämtningsrörelserna, som får hans motståndare att tänka efter både en och två gånger innan de vågar sig på en svepning eller att ställa sig bakom honom. Hans stämplingsattacker är nästintill omöjliga att komma undan. Ännu en spelhallsfavorit!

JACKY

Volledige naam: Jacky Bryant
Nationaliteit: Amerikaan
Geboortedatum: 28 augustus 1970
Lengte: 1,77 m
Gewicht: 72 kg
Beroep: indy-autocoureur
Hobby: trainen
Techniek: sekken-do
Specialiteit: draaischoppen en duikaanvallen*

Jacky is wellicht de beste all-round vechter. Hij scoort hoog in snelheid, lenigheid en kracht. Bovendien beschikt hij over verschillende gevaarlijke combinatie-aanvallen. Indien hij wordt toegetakeld, weet hij zich te herstellen door middel van bepaalde gevechtstechnieken die zo genadeloos zijn dat zijn tegenstanders zich tweemaal zullen bedenken alvorens hem te vloeren of achter hem te gaan staan. Zijn stampaanval is praktisch niet te ontwijken. Nog zo'n favoriete vechter in het Arcade-spel!

REGULAR ATTACKS

| | |
|---------------------|----------|
| Straight Lead: | B |
| Squatting Straight: | [↓ + B] |
| Vertical Hook Kick: | C |
| Low Kick: | [↓ + C] |
| Middle Kick: | ↘ C |

SMALL-JUMP ATTACKS

| | |
|-----------------|-------------------------|
| Elbow: | B (on way up) |
| Step Straight: | B (on way down) |
| Step Hook Kick: | C (on way up) |
| Step Heel Kick: | C (just before landing) |

NORMALE ATTACKEN

| | |
|------------------------|----------|
| Gerade Spitze: | B |
| Hockende Gerade: | [↓ + B] |
| Vertikaler Hakentritt: | C |
| Tiefer Tritt: | [↓ + C] |
| Mittlerer Tritt: | ↘ C |

KURZSPRUNGATTACKEN

| | |
|----------------------|----------------------------|
| Ellbogen: | B (auf dem Weg nach oben) |
| Schritt-Gerade: | B (auf dem Weg nach unten) |
| Schritt-Hakentritt: | C (auf dem Weg nach oben) |
| Schritt-Fersentritt: | C (kurz vor der Landung) |

ATTAQUES NORMALES

| | |
|--------------------------|----------|
| Direct droit : | B |
| Coup droit accroupi : | [↓ + B] |
| Kick crocheté vertical : | C |
| Kick bas : | [↓ + C] |
| Kick moyen : | ↘ C |

ATTAQUES AVEC PETIT SAUT

| | |
|-----------------|----------------------------------|
| Coup de coude : | B (en s'élevant en l'air) |
| Step droit : | B (en retombant) |
| Kick crocheté : | C (en s'élevant en l'air) |
| Kick du talon : | C (juste avant de toucher terre) |

ATAQUES NORMALES

| | |
|-----------------------------|----------|
| Ataque directo: | B |
| Agazapamiento directo: | [↓ + B] |
| Patada vertical con gancho: | C |
| Patada inferior: | [↓ + C] |
| Patada mediana: | ✎ C |

ATAQUES CON SALTO PEQUEÑO

| | |
|-------------------------------|------------------------------|
| Codo: | B (hacia arriba) |
| Pisotón directo: | B (hacia abajo) |
| Patada con pisotón en gancho: | C (hacia arriba) |
| Patada con pisotón de talón: | C (justo antes de aterrizar) |

ATTACCHI REGOLARI

| | |
|----------------------------|----------|
| Carica diretta: | B |
| Carica diretta accucciata: | [↓ + B] |
| Calcio a gancio verticale: | C |
| Calcio basso: | [↓ + C] |
| Calcio medio: | ✎ C |

ATTACCHI CON SALTI REGOLARI

| | |
|------------------------------|------------------------|
| Gomitata: | B (andando su) |
| Passo in avanti: | B (andando giù) |
| Calcio con gancio e passo: | C (andando su) |
| Calcio con la suola e passo: | C (prima di atterrare) |

VANLIGA ATTACKER

| | |
|---------------------|----------|
| Spikrakt bly: | B |
| Kort rakt slag: | [↓ + B] |
| Vertikal krokspark: | C |
| Låg spark: | [↓ + C] |
| Mellanhög spark: | ✎ C |

ATTACKER MED LITET HOPP

| | |
|---------------------|----------------------------|
| Armbåge: | B (på väg uppåt) |
| Steg med rakt slag: | B (på väg neråt) |
| Steg med krokspark: | C (på väg uppåt) |
| Steg med hälspark: | C (precis innan du landar) |

GEWONE AANVALLEN

| | |
|---------------------------|----------|
| Rechttopstaand aanvallen: | B |
| Neerhurken en aanvallen: | [↓ + B] |
| Verticale haakse schop: | C |
| Lage schop: | [↓ + C] |
| Middelhoge schop: | ✎ C |

KLEINE SPRONGAANVALLEN

| | |
|-------------------------|-------------------------|
| Elleboog: | B (tijdens omhooggaan) |
| Rechtvooruit aanvallen: | B (tijdens omlaaggaan) |
| Haakse schop: | C (tijdens omhooggaan) |
| Hielschop: | C (net voor het landen) |

GIANT-LEAP ATTACKS

| | |
|-----------------------|------------------------------|
| Jumping Hook Knuckle: | ➔ B (on way up) |
| Jump Kick: | C (simultaneously with jump) |
| Drop Kick: | ➔ C (on way up) |
| Middle Kick: | C (on way up) |
| Heel Kick: | C (just before landing) |
| Jump Over Kick: | ← C (on way up) |

STOMP ATTACKS

| | |
|---------------------|-------------------|
| Jumping Knee Stomp: | ↑ B (or ↑ BBB...) |
| Hi-Jump Knee Stomp: | ↑ B (or ↑ BBB...) |

RIESENSPRUNGATTACKEN

| | |
|---------------------------|-----------------------------|
| Springender Hakenknöchel: | ➔ B (auf dem Weg nach oben) |
| Sprungtritt: | C (gleichzeitig mit Sprung) |
| Falltritt: | ➔ C (auf dem Weg nach oben) |
| Mittlerer Tritt: | C (auf dem Weg nach oben) |
| Fersentritt: | C (kurz vor der Landung) |
| Sprung-Übertritt: | ← C (auf dem Weg nach oben) |

STAMPFATTACKEN

| | |
|---------------------------|---------------------|
| Springender Kniestampfer: | ↑ B (oder ↑ BBB...) |
| Hochsprung-Kniestampfer: | ↑ B (oder ↑ BBB...) |

ATTAQUES AVEC SAUT GEANT

| | |
|--------------------------|----------------------------------|
| Coup américain sauté : | ➔ B (en s'élevant en l'air) |
| Kick sauté : | C (simultanément au saut) |
| Kick tombé : | ➔ C (en s'élevant en l'air) |
| Kick moyen : | C (en s'élevant en l'air) |
| Piétinement des talons : | C (juste avant de toucher terre) |
| Kick franchisseur : | ← C (en s'élevant en l'air) |

ATTAQUES AVEC PIETINEMENT

| | |
|--|-------------------|
| Piétinement des genoux sauté : | ↑ B (ou ↑ BBB...) |
| Piétinement des genoux sauté de haut : | ↑ B (ou ↑ BBB...) |

ATAQUES CON SALTO DE GIGANTE

| | |
|------------------------------|------------------------------|
| Nudillo con salto en gancho: | ➔ B (hacia arriba) |
| Patada con salto: | C (simultáneamente al salto) |
| Patada con caída: | ➔ C (hacia arriba) |
| Patada mediana: | C (hacia arriba) |
| Patadas de talón: | C (justo antes de aterrizar) |
| Patada con salto: | ← C (hacia arriba) |

ATAQUES CON PATADAS

| | |
|---------------------------------------|---------------------|
| Patadas con salto de rodilla: | ↑ B (o ↑ BBB...) |
| Patadas con salto elevado de rodilla: | ↑ B (o ↑ BBB...) |

ATTACCHI CON SALTO MEGA

| | |
|------------------------------|------------------------|
| Carica del gancio con salto: | ➔ B (andando su) |
| Calcio con salto: | C (insieme al salto) |
| Calcio in caduta: | ➔ C (andando su) |
| Calcio medio: | C (andando su) |
| Calcio con la suola: | C (prima di atterrare) |
| Calcio con oversalto: | ← C (andando su) |

ATTACCHI CON PESTATA

| | |
|---|---------------------|
| Pestata con ginocchio volante: | ↑ B (o ↑ BBB...) |
| Pestata di ginocchio con salto in alto: | ↑ B (o ↑ BBB...) |

ATTACKER MED JÄTTESPRÅNG

| | |
|-----------------------|-----------------------------|
| Hoppande krok-knogar: | ➔ B (på väg uppåt) |
| Hoppspark: | C (samtidigt som du hoppar) |
| Droppspark: | ➔ C (på väg uppåt) |
| Mellanhög spark: | C (på väg uppåt) |
| Hälspark: | C (precis innan du landar) |
| Överhoppnings-spark: | ← C (på väg uppåt) |

STÄMPLINGSATTACKER

| | |
|-----------------------------|-------------------------|
| Hoppande knästämpling: | ↑ B (eller ↑ BBB...) |
| Knästämpling med högt hopp: | ↑ B (eller ↑ BBB...) |

REUZESPRONGAANVALLEN

| | |
|---|-----------------------------|
| Haakse knokkelslag: | ➔ B (tijdens omhooggaan) |
| Schoppen: | C (gelijktijdig met sprong) |
| Duikvlucht-schop: | ➔ C (tijdens omhooggaan) |
| Middelhoge schop: | C (tijdens omhooggaan) |
| Hielschop: | C (net voor het landen) |
| Over tegenstander springen en schoppen: | ← C (tijdens omhooggaan) |

STAMPAANVALLEN

| | |
|---------------------------|----------------------|
| Sprong en kniestamp: | ↑ B (of ↑ BBB...) |
| Hoge sprong en kniestamp: | ↑ B (of ↑ BBB...) |

SPECIAL MOVES

| | |
|-------------------------------|--|
| Jab + Straight: | B B |
| Punch + Side Kick: | B C |
| Northern Light Bomb: | [B + A] |
| Face Crusher: | [B + A] (standing directly behind opponent) |
| Spinning Back Knuckle: | ↶ B |
| Elbow Spinning Kick: | ⇒ B C |
| Spinning Arm Kick: | ↶ B C |
| Neck Breaker: | ⇒ ⇒ B |
| Somersault Kick: | ↶ C |

SPEZIALBEWEGUNGEN

| | |
|------------------------------------|---|
| Jab + Gerade: | B B |
| Fausthieb + Seitentritt: | B C |
| Nordlichtbombe: | [B + A] |
| Gesichtsbrecher: | [B + A] (direkt hinter dem Gegner stehend) |
| Drehender Rückwärtsknöchel: | ↶ B |
| Ellbogen-Drehtritt: | ⇒ B C |
| Dreharmtritt: | ↶ B C |
| Halsbrecher: | ⇒ ⇒ B |
| Überschlagtritt: | ↶ C |

COUPS SPECIAUX

| | |
|--|--|
| Jab + Coup droit : | B B |
| Punch + Kick de côté: | B C |
| Bombe légère du nord : | [B + A] |
| Ecrase-pif : | [B + A] (juste derrière l'adversaire) |
| Coup américain arrière circulaire : | ↶ B |
| Kick circulaire du coude : | ⇒ B C |
| Kick circulaire du bras : | ↶ B C |
| Brise-cou : | ⇒ ⇒ B |
| Kick en saut périlleux : | ↶ C |

MOVIMIENTOS ESPECIALES

| | |
|----------------------------|--|
| Golpe + Directo: | B B |
| Puñetazo + Patada lateral: | B C |
| Bomba de luz del norte: | [B + A] |
| Estrujón de rostro: | [B + A] (estando directamente detrás del contrincante) |
| Nudillo con giro trasero: | ↶ B |
| Patada con giro de codo: | ⇒ B C |
| Patada con giro de brazo: | ↶ B C |
| Rompedor de cuello: | ⇒ ⇒ B |
| Patada con salto mortal: | ↷ C |

MOSSE SPECIALI

| | |
|---------------------------------|---|
| Gancio + montante: | B B |
| Pugno + calcio laterale: | B C (vicino all'avversario) |
| Bomba della luce del nord: | [B + A] |
| Spaccagrugno: | [B + A] (stando direttamente dietro all'avversario) |
| Carica con girata all'indietro: | ↶ B |
| Calcio con ginocchiata girante: | ⇒ B C |
| Calcio con bracciata girante: | ↶ B C |
| Spaccacollo: | ⇒ ⇒ B |
| Calcio con salto mortale: | ↷ C |

SPECIALRÖRELSER

| | |
|--------------------------------|---|
| Jabb + rakt slag: | B B |
| Slag + sidspark: | B C |
| Norrskens-bomb: | [B + A] |
| Ansikts-krossare: | [B + A] (när du står precis bakom motståndaren) |
| Snurrande bakåt-knoggar: | ↶ B |
| Snurrspark med vassa armbågar: | ⇒ B C |
| Snurrande arm-spark: | ↶ B C |
| Halsknäckare: | ⇒ ⇒ B |
| Saltomortal-spark: | ↷ C |

SPECIALE GEVECHTSTECHNIEKEN

| | |
|-------------------------------|---------------------------------------|
| Stoot en rechtvooruit: | B B |
| Stoot en zijdelingse schop: | B C |
| Noorder-lichtbom: | [B + A] |
| Verpletteren van het gezicht: | [B + A] (vlak achter de tegenstander) |
| Achterwaartse knokkelstoot: | ↶ B |
| Elleboogstoot: | ⇒ B C |
| Armstoot: | ↶ B C |
| Nekbreker: | ⇒ ⇒ B |
| Salto-schop: | ↷ C |

HANDLING THIS CARTRIDGE

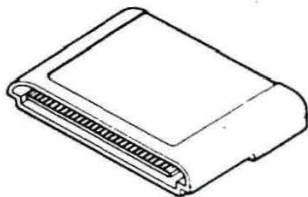
This cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive System.

For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
- ② Do not bend!
- ③ Do not subject to any violent impact!
- ④ Do not expose to direct sunlight!
- ⑤ Do not damage or disfigure!
- ⑥ Do not place near any high temperature source!
- ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- * Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



HANDHABUNG DER KASSETTE

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
 - ② Nicht knicken!
 - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - ④ Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen!
 - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - ⑥ Vor Hitze schützen!
 - ⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
 - * Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Projektionsfernsehgeräten werden darauf hingewiesen, daß Standbilder oder unbewegliche Grafiken bleibende Beschädigungen der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen können. Vermeiden Sie daher wiederholte oder übermäßig lange Wiedergabe von Videospiele auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.



MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche Megadrive est conçue exclusivement pour le Sega Megadrive System.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller.
 - ② Ne pas plier.
 - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
 - ④ Ne pas exposer au soleil.
 - ⑤ Ne pas abîmer.
 - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
 - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
 - * N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

MANEJO DEL CARTUCHO

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive System.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
- ② ¡No doblarlo!
- ③ ¡No darle golpes violentos!
- ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
- ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
- ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
- ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- * Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de vídeo en televisores de proyección de grandes pantallas.

④



USO DELLA CARTUCCIA

Questa cartuccia è progettata esclusivamente per il sistema Mega Drive Sega.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
- ② Non piegarla!
- ③ Evitare i colpi violenti!
- ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
- ⑤ Non danneggiarla o deformarla!
- ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
- ⑦ Non esporla a solventi, benzina, ecc.!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- * Giocando a lungo, fare una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per i proprietari di televisori a proiezione. Fotogrammi o immagini ferme possono causare danni permanenti al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

⑤



HANTERING AV SPELKASSETTEN

Denna spelkassett går bara att använda i Segas speldator Mega Drive.

Hantera kassetten försiktigt

- ① Undvik att spilla vatten på den!
 - ② Försök inte böja eller bryta den!
 - ③ Utsätt den inte för våld eller kraftiga stötar!
 - ④ Lägg den inte direkt i solen!
 - ⑤ Försök inte öppna den eller ta sönder den!
 - ⑥ Lägg den inte vid ett element eller på andra varma platser!
 - ⑦ Låt den inte komma i kontakt med thinner, bensin eller andra lösningsmedel.
- Om kassetten råkar bli blöt så torka av den ordentligt innan du använder den igen.
 - Om kassetten blir smutsig så torka rent den med en mjuk trasa doppad i vatten med lite diskmedel i.
 - Lägg tillbaka kassetten i sin ask när du spelat färdigt.
 - * Spela inte för länge åt gången, utan ta en paus då och då.

WARNING: Gäller dig som har en projektor-TV. Stillbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret eller fosforfläckar på bildskärmen. Undvik att spela TV-spel på en projektor-TV i storformat för ofta eller för länge.

⑥



BEHANDELING VAN DE CASSETTE

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive System.

Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
 - ② Buig hem niet!
 - ③ Stel hem niet bloot aan hevige schokken!
 - ④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
 - ⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
 - ⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
 - ⑦ Maak hem niet schoon met verdunner, benzine, enz.
- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
 - Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
 - Bewaar hem in zijn doos.
 - * Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie-televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de katodestraalbuis halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld-projectie-televisies.

⑦



This product is exempt from classification under UK Law.
In accordance with The Video Standards Council Code of Practice
it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos.
1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155;
U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.

©1995 SEGA ENTERPRISES, LTD.

672-2747-50

Sega, Virtua and Virtua Fighter are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.