

INSTRUCTION MANUAL

*Virtua
Fighter*™
2



MEGA DRIVE

SEGA

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'EPILEPSIE

A 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 l'utilizzazione di 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 verificarsi 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 IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- 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.
- Evitez 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 ai genitori di tenere 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 involontario 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, desorientering, 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 **ONMIDDELLIJK** 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.

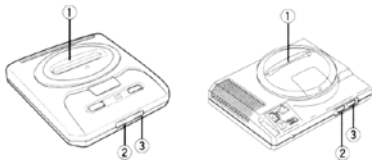
STARTING UP

1. Set up your Sega Mega Drive 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 Sega cartridge into the console.
3. Turn the power on, in a few moments, the Title screen appears.
4. If the title screen does not 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 Cartridge.

Note: This game is for one or two players.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



VORBEREITUNG

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive 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 Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelschirm.
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 einer Spielkassette stets ausschalten.

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

- ① Sega-Spielkassette
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2

MISE EN ROUTE

1. Installez votre Sega Megadrive System 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 Sega 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.

Remarque : Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

- ① Cartouche Sega
- ② Manette de contrôle 1
- ③ Manette de contrôle 2

INICIO

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive 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 Sega 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.

Nota: Este juego es para uno o dos jugadores.

- ① Cartucho Sega
- ② Mando de control 1
- ③ Mando de control 2

PREPARATIVI

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

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

Nota: Questo gioco è per uno o due giocatori.

- ① Cartuccia Sega
- ② Controllo 1
- ③ Controllo 2

FÖRBEREDELSE FÖR SPELSTART

1. Koppla ihop Sega Mega Drive-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 Segakassetten 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 speldatorn.

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

- ① Sega-spelkassett
- ② Kontrollplatta 1
- ③ Kontrollplatta 2

STARTEN

1. Sluit je Sega Mega Drive aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit bedieningsblok 1 aan. Sluit tevens bedieningsblok 2 aan indien er 2 spelers zijn.
2. Zet de Mega Drive uit. Stop nu de Sega cassette erin.
3. Zet de Mega Drive aan. Na een moment zie je het titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive 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 cassette instopt of uithaalt.

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

- ① Sega Cassette
- ② Bedieningsblok 1
- ③ Bedieningsblok 2

THE BATTLE CONTINUES

One year has passed since eight of the toughest, fastest fighters challenged each other in the World Fighting Tournament. Lau Chan may have won the championship, but all of the fighters gained something. Each fighter's limits and shortcomings became crystal clear. Some made new friendships; others developed intense rivalries. All gained valuable fighting experience before they left the arena and went their separate ways.

Now the call has come again: eight cordial invitations to the second World Fighting Tournament. Ominously, no RSVP's are requested – as if anyone could be foolish enough to back out. Could the sinister Judgment 6 cartel be behind all this? Whatever new and formidable moves and techniques these accomplished fighters may possess, they all share one thing: the suspicion that this time, the stakes will be higher than ever.

DER KAMPF GEHT WEITER

Ein Jahr ist vergangen, seit acht der zähsten und schnellsten Kämpfer der Welt im letzten Weltkampfturnier gegeneinander kämpften. Lau Chan mag zwar die Meisterschaft gewonnen haben, aber die anderen Kämpfer haben auch etwas gewonnen. Das Turnier zeigte kristallklar die Grenzen und Mängel jedes Kämpfers. Einige schlossen neue Freundschaften; andere entwickelten intensive Rivalitäten. Aber alle gewannen wertvolle Kampferfahrung, bevor sie die Arena verließen und ihrer getrennten Wege gingen.

Jetzt, ein Jahr später, hat man wieder zum Kampf aufgerufen: Acht herzliche Einladungen zum zweiten Weltkampfturnier. Seltsamerweise wurde auf den Einladungskarten nicht um Antwort gebeten – als ob irgend jemand töricht genug wäre auszusteigen. Könnte das finstere Kartell Judgment 6 hinter all dem stecken? Welche neuen und beeindruckenden Bewegungen und Techniken auch immer diese vollendeten Kämpfer besitzen mögen, sie alle haben eines gemeinsam: Den Verdacht, daß dieses Mal mehr auf dem Spiel steht als je zuvor.

LA LUTTE CONTINUE

Une année a passé depuis que huit des lutteurs les plus forts et les plus rapides du monde se sont affrontés au World Fighting Tournament. Lau Chan a certes remporté la victoire, mais les autres participants ne sont pas repartis les mains vides. Les défauts et les limites de chacun sont devenus apparents. De nouvelles amitiés sont nées, des rivalités aussi. En quittant l'arène chacun de leur côté, chacun avait un peu plus d'expérience du combat qu'en y entrant.

Aujourd'hui, le second World Fighting Tournament est annoncé : huit cartons d'invitation viennent d'être envoyés. Curieusement, on n'a pas demandé de réponse. Mais qui pourrait décliner un tel honneur, même si la rumeur court que le combat a été organisé par le sinistre cartel "Judgment 6" ? Quelles que soient leur force et leurs techniques, les lutteurs partagent tous le même sentiment : les enjeux seront plus importants que jamais.

CONTINÚA LA BATALLA

Ha transcurrido un año desde que ocho de los más forzudos luchadores se retaran entre sí en el Torneo Mundial de Lucha Libre. Lau Chan pudo ganar el campeonato, pero todos los demás luchadores ganaron algo. Las virtudes y debilidades de cada luchador pudieron verse claras como el agua. Algunos hicieron nuevas amistades; otros, grandes enemigos. Todos adquirieron valiosas experiencias de lucha antes de que abandonasen el ruedo y se dispersaran siguiendo sus destinos.

Ahora ha vuelto a sonar la llamada: diez cordiales invitaciones para el segundo Torneo Mundial de Lucha Libre. Siniestramente, no se han solicitado S.R.C. – como si hubiera alguno lo suficientemente loco como para renunciar. ¿Podrá estar el clan Juicio 6 detrás de todo esto? Cualesquiera que sean los nuevos y formidables movimientos y técnicas que estos consumados luchadores posean, todos ellos comparten una cosa: la sospecha de que esta vez, las apuestas serán más altas que nunca.

IL COMBATTIMENTO CONTINUA

È trascorso un anno da quando otto dei più forti e veloci lottatori si sono sfidati nel Torneo Mondiale di lotta. Lau Chan può aver vinto il campionato, ma tutti i lottatori si sono aggiudicati qualcosa. I limiti e i difetti di ogni lottatore sono diventati molto chiari. Alcuni hanno fatto nuove amicizie, altri hanno sviluppato profonde rivalità. Tutti hanno acquistato un'esperienza preziosa nella lotta prima di lasciare l'arena e di andare ciascuno per la propria strada.

Ora è giunta di nuovo la convocazione: otto inviti cordiali al secondo Torneo Mondiale di lotta. Minacciosamente, non è necessario rispondere all'invito: come se qualcuno potesse essere abbastanza sciocco da tirarsi indietro. Potrebbe esserci il minaccioso cartello di sfida del Giudizio 6 dietro a tutto questo? Qualunque mossa e tecnica nuova e formidabile che questi esperti lottatori possano possedere, tutti hanno in comune una cosa: il sospetto che questa volta la posta in gioco sia più alta che mai.

KAMPEN GÅR VIDARE

Det har gått ett år sedan åtta av världens tuffaste, snabbaste slagskämpar gjorde upp om Världmästerskapet i Slagsmål. Visserligen var det Lau Chan som tog hem titeln, men alla slagskämparna tjänade något på det hela. Varje slagskämpes begränsningar och brister blev kristallklara. Somliga träffade nya vänner, andra blev bittra fiender. Alla fick värdefull kamperfarenhet innan de lämnade arenan och gick sina skilda vägar.

Nu har det kommit ett nytt upprop: åtta hjärtliga inbjudningar till Världmästerskapet i Slagsmål. Ödersdigert nog krävs det inget svar – som om någon skulle kunna vara korkad nog att backa ur. Kan det vara den skumma kartellen Sjättan Domen som ligger bakom allt det här? Oavsett vilka nya, formidabla rörelser och tekniker dessa slipade slagskämpar har bemästrat har de alla en sak gemensamt: misstanken om att den här gången kommer insatsen att vara högre än någonsin.

DE STRIJD GAAT DOOR

Eén jaar is er verstreken sinds acht van 's werelds sterkste en snelste vechters elkaar uitdaagden in het Wereldtoernooi voor Vechters. Hoewel de kampioenstitel toen naar Lau Chan ging, hebben ook alle andere vechters iets van het toernooi geleerd. Van alle vechters werd precies duidelijk wat hun beperkingen en tekortkomingen waren. Sommige vechters maakten nieuwe vrienden, terwijl anderen juist grote rivalen vonden. Allemaal verlieten ze de arena echter met meer vechterservaring dan tevoren. Vervolgens ging iedereen zijn eigen weg.

Nu, één jaar later, is er weer een oproep uitgegaan. Acht mensen zijn uitgenodigd voor deelname aan het tweede Wereldtoernooi voor Vechters. Men hoeft niet te laten weten of men wel of wil niet deelnemen. Dat zegt al genoeg. Wie zou er immers zo gek zijn om niet mee te doen? Zou het boosaardige Oordeel 6-kartel hier misschien weer achter zitten? Ongeacht welke nieuwe en formidabele bewegingen en technieken deze volleerde vechters beheersen, ze hebben allemaal één ding met elkaar gemeen: het vermoeden dat de risico's deze keer groter dan ooit zullen zijn.

After a year of hard training, Akira Yuki is back to try out his new moves and to fight the decisive battle against new-found rival Wolf Hawkfield. Hong Kong film star Pai Chan returns for another chance to defeat her father, Lau Chan, who is back to defend his title. Pancratium master Jeffry McWild fights to preserve his livelihood. The ninja Kagamaru returns on both official and family business, as he seeks to break the cover and discover the secrets of the mysterious syndicate that pulls the strings of the World Fighting Tournament. Jacky Bryant has come to rescue his sister, Sarah, who – ironically – has been brainwashed and carefully trained to eliminate him.

Who will emerge victorious this time?

Nach einem Jahr harten Trainings ist Akira Yuki wieder da, um seine neuen Bewegungen auszuprobieren und den entscheidenden Kampf gegen den neuentdeckten Rivalen Wolf Hawkfield auszutragen. Der Filmstar Pai Chan aus Hong Kong ist zurückgekehrt, um eine neue Chance zu suchen, ihren Vater, Lau Chan, zu schlagen, der zur Verteidigung seines Titels zurückgekehrt ist. Der Pancratium-Meister Jeffry McWild kämpft, um sich seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Der Ninja Kagamaru ist sowohl aus offiziellem als auch familiärem Anlaß hierher gekommen, da er vorhat, das mysteriöse Syndikat, das die Fäden des Weltkampfturniers in der Hand hält, zu enttarnen und seine Geheimnisse zu lüften. Jacky Bryant ist gekommen, um seine Schwester, Sarah, zu retten, die – ironischerweise – einer Gehirnwäsche unterzogen und sorgfältig darauf trainiert worden ist, ihn zu vernichten.

Wer wird dieses Mal den Sieg davontragen?

Après une année de dur entraînement, Akira Yuki est de retour, impatient de pratiquer ses nouvelles attaques sur son rival de fraîche date, Wolf Hawkfield. La star du cinéma de Hong kong, Pai Chan, est là elle aussi, avec pour seul objectif de battre son père, Lau Chan, tandis que celui-ci s'apprête à défendre vaillamment son titre. Maître de Pancrace, Jeffry McWild s'intéresse surtout à l'argent que peuvent lui rapporter les matchs. Le ninja Kage-maru est ici pour affaires officielles et officieuses : il veut profiter de l'occasion pour démasquer le mystérieux Syndicat qui tire les ficelles du World Fighting Tournament. Jacky Bryant cherche à délivrer sa soeur Sarah qui a subi un lavage de cerveau et a été "programmée" pour l'éliminer.

Qui remportera ce combat ?

Después de un año de duro entrenamiento, Akira Yuki está de vuelta para probar sus nuevos movimientos y para luchar la batalla decisiva contra el nuevo rival que ha encontrado, Wolf Hawkfield. Pai Chan, la estrella del cine de Hong Kong, vuelve a por otra oportunidad de derrotar a su padre, Lau Chan, que a su vez vuelve para defender su título. El maestro Pancratium, Jeffrey McWild, lucha por preservar su medio de vida. El ninja Kagemaru vuelve por cuestiones de familia, y negocios, ya que busca romper la trama y descubrir los secretos de la misteriosa banda de malhechores que mueve los hilos del Torneo Mundial de Lucha Libre. Jacky Bryant ha venido a rescatar a su hermana Sarah, quien – irónicamente – ha recibido un lavado de cerebro y se ha entrenado cuidadosamente para acabar con él.

¿Quién se alzarà con la victoria esta vez?

Dopo un anno di duro allenamento, Akira Yuki è ritornato per provare le sue nuove mosse e combattere la battaglia decisiva contro il rivale appena scoperto Wolf Hawkfield. Pai Chan, la diva del cinema di Hong Kong, ritorna per un'altra possibilità di sconfiggere suo padre, Lau Chan, che è di ritorno per difendere il suo titolo. Il maestro di pancratium, Jeffrey McWild, lotta per difendere la sua vita. Il ninja Kagemaru ritorna sia per affari ufficiali che familiari, poiché cerca di uscire allo scoperto e scoprire i segreti del misterioso racket che manovra dietro le quinte del Torneo Mondiale di lotta. Jacky Bryant è arrivato per salvare sua sorella, Sarah, alla quale ironicamente è stato fatto il lavaggio del cervello ed è stata accuratamente addestrata per eliminarlo.

Chi ne uscirà vittorioso questa volta?

Efter ett års stenhård träning är Akira Yuki tillbaka för att prova sina nya rörelser och göra upp en gång för alla med sin nye rival Wolf Hawkfield. Hong Kong-filmstjärnan Pai Chan har kommit tillbaka för ännu en chans att besegra sin far, Lau Chan, som givetvis planerar att försvara sin titel. Pankration-mästaren Jeffrey McWild kämpar för sitt levebröd. Ninjan Kagemaru är här i både officiella och familjeärenden, eftersom han tänker försöka avslöja det mystiska syndikatet som håller i trådarna bakom Världmästerskapet i Slagsmål och lista ut deras hemligheter. Jacky Bryant har kommit för att rädda sin syster Sarah, som — ironiskt nog — blivit hjärntvättad och noggrant tränad för att göra slut på honom.

Vem kommer att ro hem mästerskapet den här gången?

Na een jaar hard trainen is Akira Yuki weer terug om zijn nieuwe bewegingen uit te proberen en om het doorslaggevende gevecht tegen zijn nieuwe rivaal Wolf Hawkfield aan te gaan. De filmster Pai Chan uit Hong Kong wil opnieuw proberen om haar vader, Lau Chan te verslaan die terug is om zijn titel te verdedigen. De pancratium-meester Jeffrey McWild vecht voor zijn leven. De ninja Kagemaru is terug om enkele officiële en privé zaken af te handelen, waarbij hij probeert om de geheimen van het geheimzinnige syndicaat te ontdekken die de touwtjes van het Wereldtoernooi voor Vechters in handen hebben. Jacky Bryant komt zijn zuster Sarah redden, die ironisch genoeg is geheersenspoeld en volledig is klaargestoomd om hem uit het veld te ruimen.

Wie zal deze keer kampioen worden?

TAKE CONTROL!

A: 6-BUTTON CONTROL PAD

B: 3-BUTTON CONTROL PAD

① D-BUTTON

- Moves cursor in selection screens.
- Manœuvres fighter in fighting modes.

② START

- Starts game.
- Enters selections in selection screens.
- Pauses game/restarts paused game.

③ BUTTON A

- Enters selections in selection screens.
- Makes fighter [G]uard in fighting modes.

SPIELSTEUERUNG!

A: 6-TASTEN-CONTROL PAD

B: 3-TASTEN-CONTROL PAD

① STEUERKREUZ

- Dient zum Bewegen des Cursors auf Auswahlbildschirmen.
- Dient zum Bewegen des Kämpfers in Kampfmodi.

② START

- Dient zum Starten des Spiels.
- Dient zur Eingabe von Einstellungen auf Auswahlbildschirmen.
- Dient zum Unterbrechen/Fortsetzen der Spielhandlung.

③ TASTE A

- Dient zur Eingabe von Einstellungen auf Auswahlbildschirmen.
- Läßt den Kämpfer eine Deckung in Kampfmodi ausführen.

PRENEZ LES COMMANDES !

A : MANETTE 6 BOUTONS

B : MANETTE 3 BOUTONS

① BOUTON D

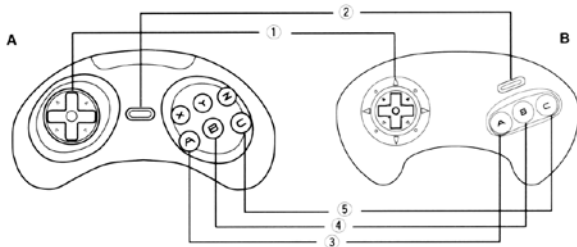
- Déplace le curseur sur les écrans de sélection.
- Manœuvre le lutteur dans les modes de combat.

② START

- Lance le jeu.
- Valide un choix sur les écrans de sélection.
- Interrompt momentanément le jeu/reprend le jeu après une pause.

③ BOUTON A

- Valide un choix sur les écrans de sélection.
- Pare un coup [G] dans les modes de combat.



¡TOMA DE CONTROL!

A: MANDO DE CONTROL DE 6 BOTONES

B: MANDO DE CONTROL DE 3 BOTONES

① Botón D

- Mueve el cursor en las pantallas de selección.
- Maniobra al luchador en los modos de lucha.

② Start

- Inicia el juego.
- Introduce selecciones en las pantallas de selección.
- Hace una pausa en el juego/reanuda un juego pausado.

③ Botón A

- Introduce selecciones en las pantallas de selección.
- Hace que el luchador se proteja [G] en los modos de lucha.

AI COMANDI!

A: CONTROLLO A 6 TASTI

B: CONTROLLO A 3 TASTI

① TASTO-D

- Sposta il cursore sulle schermate di selezione.
- Manovra il lottatore nelle modalità di combattimento.

② START

- Fa iniziare il gioco.
- Immette le selezioni sulle schermate di selezione.
- Mette in pausa il gioco/fa ricominciare il gioco interrotto.

③ TASTO A

- Immette le selezioni sulle schermate di selezione.
- Fa mettere il personaggio in guardia nelle modalità di combattimento.

TA KONTROLL!

A: 6-KNAPPSPLATTA

B: 3-KNAPPSPLATTA

① D-KNAPPEN

- Styr markören på valskärmarna.
- Styr slagskamparna på stridsskärmarna.

② START

- Startar spelet.
- Används för att mata in val på valskärmarna.
- Används för att pausa spelet/starta om spelet från pausläget.

③ A-KNAPPEN

- Används för att mata in val på valskärmarna.
- Får slagskampen att hålla upp sin [G]ard på stridsskärmarna.

NEEM DE LEIDING IN HANDEN!

A: 6-TOETSENBLOK

B: 3-TOETSENBLOK

① R-TOETS

- Om op de keuzeschermen de cursor te verplaatsen
- Om de vechter in de gevechtsmodi te laten manoeuvreren

② START

- Om het spel te beginnen
- Om op de keuzeschermen keuzes te bevestigen
- Om te pauzeren en om na de pauze weer verder te spelen

③ TOETS A

- Om op de keuzeschermen keuzes te bevestigen
- Om jouw vechter zich in de gevechtsmodi tegen een aanval te laten verdedigen

④ **BUTTON B**

- Cancels selections in selection screens.
- Makes fighter [P]unch in fighting modes.

⑤ **BUTTON C**

- Enters selections in selection screens.
- Makes fighter [K]ick in fighting modes.

NOTE:

The button functions for the 6-Button Control Pad can be reconfigured in the Key Assign sub-screen of Options (see p. 24).

④ **TASTE B**

- Dient zur Annullierung von Einstellungen auf Auswahlbildschirmen.
- Läßt den Kämpfer einen Schlag in Kampfmodi ausführen.

⑤ **TASTE C**

- Dient zur Eingabe von Einstellungen auf Auswahlbildschirmen.
- Läßt den Kämpfer einen Tritt in Kampfmodi ausführen.

HINWEIS:

Die Tastenfunktionen für das 6-Tasten-Control Pad können auf dem Unterbildschirm "Key Assign" (Tastenbelegung) des Optionenbildschirms (Options) für andere Funktionen konfiguriert werden (siehe Seite 24).

④ **BOUTON B**

- Annule un choix sur les écrans de sélection.
- Donne un coup de poing [P] dans les modes de combat

⑤ **BOUTON C**

- Valide un choix sur les écrans de sélection.
- Donne un coup de pied [K] dans les modes de combat

REMARQUE :

Vous pouvez, si vous le désirez, changer la configuration de la manette 6 boutons en utilisant le sous-écran "Key Assign" (configuration de la manette) de l'écran Options (voir p. 24).

④ Botón B

- Cancela selecciones en las pantallas de selección.
- Hace que el luchador dé un puñetazo [P] en los modos de lucha.

⑤ Botón C

- Introduce selecciones en las pantallas de selección.
- Hace que el luchador dé una patada [K] en los modos de lucha.

NOTA:

Las funciones de los botones para el mando de control de 6 botones pueden configurarse en la pantalla auxiliar de Configuración de los botones (Key Assign) de la pantalla de Opciones (consulta la página 25).

④ TASTO B

- Cancella le selezioni sulle schermate di selezione.
- Fa tirare un pugno al lottatore nelle modalità di combattimento.

⑤ TASTO C

- Immette le selezioni sulle schermate di selezione.
- Fa calciare il lottatore nelle modalità di combattimento.

NOTA:

Le funzioni dei tasti per il Controllo a 6 tasti possono essere riconfigurate nella schermata secondaria delle opzioni Key Assign (vedi a pag.25).

④ B-KNAPPEN

- Används för att ångra val på valskärmarna.
- Får slagskampen att slå ett knytnävsslag på stridsskärmarna.

⑤ C-KNAPPEN

- Används för att mata in val på valskärmarna.
- Får slagskampen att Sparka på stridsskärmarna.

OBSERVERA:

Det går att ändra om vad knapparna på 6-knappsplattan ska styra på knappinställningsskärmen (Key Assign) bland inställningsmöjligheterna (se s. 25).

④ TOETS B

- Om op de keuzeschermen keuzes te annuleren
- Om jouw vechter in de gevechtsmodi een vuistslag te laten uitdelen

⑤ TOETS C

- Om op de keuzeschermen keuzes te bevestigen
- Om jouw vechter in de gevechtsmodi te laten schoppen

OPMERKING:

Eventueel kunnen de functies van het 6-toetsenblok worden gewijzigd. Gebruik daarvoor de optie Key Assign (Toetsfuncties wijzigen) in het menu Options (Opties) (zie blz. 25).

LET THE BATTLE BEGIN

Press Start from the Title screen to enter the Mode Select screen. Press the D-Button UP or DOWN to cycle through the modes, and Button A, C or Start to select.

ARCADE MODE

Arcade Mode is a one-player fight against computer-controlled opponents. Choose your favourite Virtua Fighter and take on all comers.

VS MODE

VS Mode lets you and another player match skills in a two-player fight to the finish.

OPTIONS

In Options you can re-configure several gameplay features, re-assign button functions on your Control Pad (6-Button Control Pad only) and sample the *Virtua Fighter 2* audio effects (see p. 18).



AUF IN DEN KAMPF

Drücke Start auf dem Titeldbildschirm, um den Moduswahl-Bildschirm (Mode Select) aufzurufen. Drücke zunächst das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um die Modi durchlaufen zu lassen, und dann Taste A, C oder Start zur Eingabe deiner Wahl.

ARCADE MODE (SPIELHALLEN-MODUS)

In diesem Modus kämpfst du allein gegen computergesteuerte Gegner. Hier kannst du deinen bevorzugten Virtua Fighter auswählen und es mit jedem Herausforderer aufnehmen.

VS MODE (ZWEIKAMPF-MODUS)

Dieser Modus gibt dir und einem zweiten Spieler die Möglichkeit, euer Können in einem Zweikampf zu testen.

OPTIONS (OPTIONEN)

Dieser Modus gibt dir die Möglichkeit, bestimmte Spielmerkmale zu ändern, die Tasten deines Control Pads (nur 6-Tasten-Control Pad) mit neuen Funktionen zu belegen und die Audioeffekte von *Virtua Fighter 2* abzuhören (siehe Seite 18).

QUE LE COMBAT COMMENCE !

Appuyez sur Start à l'écran-titre pour faire apparaître l'écran de sélection de mode. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner un mode, puis sur le bouton A, C ou Start pour valider votre choix.

ARCADE MODE (COMBAT CONTRE L'ORDINATEUR)

Dans ce mode, vous combattez seul contre les lutteurs commandés par l'ordinateur. Choisissez votre lutteur préféré et affrontez tous les autres.

VS MODE (JOUEUR CONTRE JOUEUR)

Dans ce mode, vous vous mesurez à un lutteur commandé par un autre joueur dans un combat sans merci.

OPTIONS

Ce mode vous permet de modifier certains aspects du jeu, de changer la manière dont les fonctions sont affectées aux boutons de la manette (manette 6 boutons seulement) et d'écouter les effets sonores de *Virtua Fighter 2* (voir p. 18).

VAMOS A COMENZAR LA BATALLA

Presiona Start en la pantalla del título para entrar en la pantalla de Selección de modo (Mode Select). Presiona el Botón D ARRIBA o ABAJO para moverte por los modos, y el Botón A, C o Start para seleccionar.

ARCADE MODE (MODO ARCADE)

El modo Arcade es una lucha de un jugador contra contrarios controlados por el ordenador. Elige tu luchador Virtua Fighter favorito y enfrentate a todos los que vengan.

VS MODE (MODO VS)

El modo VS os permite a ti y a otro jugador equiparar vuestras habilidades en una lucha entre dos jugadores hasta el final.

OPTIONS (OPCIONES)

En Opciones puedes reconfigurar varias características del juego, reasignar funciones a los botones de tu mando de control (sólo para el mando de control de 6 botones) y hacer pruebas con los efectos de audio de *Virtua Fighter 2* (consulta la página 19).

INIZIO DEL COMBATTIMENTO

Premi Start dalla schermata del titolo per immetterti nella schermata di selezione della modalità. Premi il tasto D SU o GIÙ per scorrere attraverso le modalità e il tasto A, C o Start per selezionare.

MODALITÀ ARCADE (SALA GIOCHI)

La modalità Arcade è un combattimento ad un giocatore contro gli avversari controllati dal computer. Scegli il tuo Virtua Fighter preferito e sfida tutti coloro che si presentano.

MODALITÀ VS (DI CONFRONTO)

La modalità VS permette a te e all'altro giocatore di mettere a confronto le proprie capacità in uno scontro a due giocatori fino in fondo.

OPZIONI

Nelle opzioni puoi riconfigurare diverse caratteristiche di gioco, assegnare di nuovo le funzioni dei tasti sul tuo Controllo (soltanto per il Controllo a 6 tasti) e provare gli effetti audio di *Virtua Fighter 2* (vedi a pag 19).

LÅT KAMPEN BÖRJA

Tryck på Start på titelskärmen så kommer du till valskärmen för spelsättet (Mode Select). Tryck D-knappen UPPÅT eller NEDÅT för att bläddra mellan spelsätten och tryck på A-knappen, C-knappen eller Start för att mata in ditt val.

ARCADE MODE (SPELHALLSLÄGET)

Spelhallsläget är en kamp för en spelare mot datorstyrda motståndare. Välj din favorit bland Virtua Fighter-figurerna och slåss mot alla utmanare.

VS MODE (UTMANINGSLÄGET)

I utmaningsläget kan du och en annan spelare se vem av er som är skickligast.

OPTIONS (OLIKA INSTÄLLNINGSMÖJLIGHETER)

På Optionsskärmen kan du ändra olika inställningar för spelet, själv bestämma vad knapparna på din kontrollplatta ska styra (gäller bara 6-knappsplattor), och kolla in ljudeffekterna i *Virtua Fighter 2* (se s. 19).

LAAT DE STRIJD BEGINNEN

Tijdens weergave van het titelscherm druk je op Start om naar het scherm Mode Select (Moduskeuze) te gaan. Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om de markering naar de gewenste modus te verplaatsen en bevestig je keuze door indrukken van toets A, C of Start.

ARCADE MODE (ARCADEMODUS)

In de Arcademodus kun je in je eentje tegen computergestuurde tegenstanders vechten. Kies jouw favoriete Virtua-vechter en ga met iedereen de uitdaging aan.

VS MODE (VS-MODUS)

In de VS-modus kunnen jij en een vriend het tegen elkaar opnemen om tot het bittere einde te vechten.

OPTIONS (OPTIES)

Hier heb je de mogelijkheid om bepaalde onderdelen van het spel naar eigen voorkeur in te stellen, om de toetsfuncties van jouw bedieningsblok (6-toetsenblok) te wijzigen of om te luisteren naar de geluidseffecten van *Virtua Fighter 2* (zie blz. 19).

CONSIDER YOUR OPTIONS

The Options screen allows you to adjust some important features of gameplay to suit your fighting style and ability. Press the D-Button UP or DOWN to highlight an option, and LEFT or RIGHT to cycle through the settings for that option. Press Start to return to the Mode Select screen from the Options screen.

LIFE GAUGE:

This option allows you to change the amount of damage your fighter takes per hit. Choose from SMALLEST (for a thin-skinned bleeder) to LARGEST (for a fighter who can absorb some of the nastiest blows). Or select NO DAMAGE to make your fighter's skin impenetrable. (Don't get too cocky though, you can still be knocked out of the ring.)

ERWÄGE DEINE OPTIONEN

Der Optionenbildschirm (Options) gestattet es dir, einige wichtige Spielmerkmale an deinen Kampfstil und deine Fähigkeiten anzupassen. Drücke das Steuerkreuz zunächst nach OBEN oder UNTEN, um eine Option hervorzuheben, und dann nach LINKS oder RECHTS, um die Einstellungen für diese Option durchlaufen zu lassen. Drücke Start, um vom Optionenbildschirm (Options) aus wieder auf den Moduswahl-Bildschirm (Mode Select) zurückzuschalten.

LIFE GAUGE (Lebensanzeige):

Diese Option ermöglicht es dir, das Schadensausmaß, das dein Kämpfer bei jedem Treffer erleidet, zu ändern. Die Auswahl reicht von SMALLEST (für einen dünnhäutigen Bluter) bis LARGEST (für einen Kämpfer, der selbst die gemeinsten Schläge einstecken kann). Du kannst aber auch NO DAMAGE wählen, um die Haut deines Kämpfers undurchdringbar zu machen. (Werde aber nicht zu anmaßend, denn du kannst immer noch aus dem Ring geschlagen werden.)

L'ECRAN OPTIONS

L'écran Options vous permet d'adapter le jeu à votre style de combat et à vos capacités. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner une option, puis sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour effectuer un choix à l'intérieur de cette option. Appuyez ensuite sur Start pour valider votre choix et revenir à l'écran de sélection de mode.

LIFE GAUGE (barre d'énergie) :

Cette option vous permet de changer l'importance des dommages que votre lutteur subit à chaque coup reçu. Si, par exemple, vous choisissez SMALLEST (minimum), votre lutteur sera sensible au moindre coup. Si vous choisissez LARGEST (maximum), votre lutteur aura la peau dure et supportera les coups les plus féroces. Si vous choisissez NO DOMMAGE (invulnérable), votre lutteur ne sentira pas les coups (ce qui ne l'empêchera pas d'être éjecté du ring !).

CONSIDERA TUS OPCIONES

La pantalla de Opciones (Options) te permite ajustar varias funciones importantes del juego para acomodartelas a tu estilo de lucha y habilidad. Presiona el Botón D en la IZQUIERDA o DERECHA para moverte por los ajustes de esa opción. Presiona Start para volver a la pantalla de Selección de modo (Mode Select) desde la pantalla de Opciones (Options).

LIFE GAUGE (Escala de vida):

Esta opción te permite cambiar el grado de daño que tu luchador puede recibir por cada golpe. Elige de entre SMALLEST (Mínimo) (para sólo pequeñas heridas en la piel) a LARGEST (Máximo) (para un luchador que pueda absorber alguno de los golpes más desagradables). O selecciona NO DAMAGE para hacer que la piel de tu luchador resulte impenetrable. (No te confíes demasiado, a pesar de todo, todavía puedes salir del cuadrilátero de un golpe.)

CONSIDERAZIONE DELLE OPZIONI

La schermata delle opzioni ti permette di regolare alcune caratteristiche importanti di gioco per adattarle al tuo stile di combattimento e alla tua abilità. Premi il tasto-D SU o GIÙ per illuminare un'opzione e a SINISTRA o DESTRA per scorrere attraverso le impostazioni per quell'opzione. Premi Start per ritornare alla schermata di selezione della modalità dalla schermata delle opzioni.

LIFE GAUGE (livello di vita):

Questa opzione ti permette di cambiare l'entità dei danni che il tuo lottatore subisce per colpo. Scegli da SMALLEST (minore) (per una canaglia molto sensibile) a LARGEST (maggiore) (per un lottatore che può sopportare alcuni dei colpi più malvagi.) Oppure seleziona NO DAMAGE (nessun danno) per rendere la pelle del tuo lottatore impenetrabile. (Tuttavia non diventare troppo impertinente, potresti ancora essere messo fuori combattimento dal ring.)

KOLLA ALLA DINA MÖJLIGHETER

På Optionsskärmen kan du ändra vissa viktiga inställningar i spelet så att det passar din kampstil och förmåga. Tryck D-knappen UPPÅT eller NEDÅT för att markera en inställningsrad, och åt VÄNSTER eller HÖGER för att bläddra mellan inställningsmöjligheterna på den raden. Tryck på Start när du vill hoppa tillbaka till valskärmen för spelsättet (Mode Select) från Optionsskärmen.

LIFE GAUGE (Livsmätare):

Här kan du ställa in hur pass svårt skadad din slagskämpe blir per träff. Ställ in skadegraden från SMALLEST (minst; för en lättispad blöddare) till LARGEST (störst; för en slagskämpe som tål riktigt fula smällar). Eller ställ in NO DAMAGE (inga skador) för att göra din slagskämpes skinn helt ogenomträngligt. (Men bli inte för stöddig för det — du kan fortfarande bli utslagen ur ringen.)

HIER ZIJN JOUW OPTIES

Op het scherm Options (Opties) kun je een aantal belangrijke onderdelen van het spel wijzigen in overeenstemming met jouw gevechtstijl en vaardigheid. Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om de markering naar de gewenste optie te verplaatsen, en NAAR LINKS of NAAR RECHTS om de gewenste instelling van de gekozen optie te kiezen. Druk op Start om vanuit het scherm Options (Opties) terug te keren naar het scherm Mode Select (Moduskeuze).

LIFE GAUGE (Levensmeter):

Met deze optie kun je wijzigingen aanbrengen in de hoeveelheid schade die jouw vechter elke keer oploopt wanneer hij wordt geraakt. Jouw keuze varieert van SMALLEST (Minimale schade) voor een vechter die niet veel kan hebben, tot LARGEST (Maximale schade) voor een vechter die zelfs de hardste klappen kan hebben. In plaats daarvan kun je ook NO DAMAGE (Geen schade) kiezen zodat jouw vechter nooit gewond zal raken. (Maar pas op, want jouw vechter kan nog altijd de ring worden uitgewerkt.)

MATCH POINT:

Match Point lets you set the number of wins needed to decide a match. Choose from one, two or three wins.

TIME LIMIT:

The Time Limit option allows you to determine the length of the fighting round. Choose from 10, 20, 30 or 60 seconds, or select NO LIMIT for a fight where you can take your time beating your opponent to a pulp.

ENEMY LEVEL:

How tough do you want to make it on yourself? This option lets you assign a difficulty level of EASY, NORMAL or HARD to the computer-controlled fighter.

MATCH POINT (Siegzahl):

Damit bestimmst du die Anzahl der Siege, die erforderlich sind, um einen Zweikampf zu entscheiden. Du hast die Wahl zwischen einem, zwei oder drei Siegen.

TIME LIMIT (Zeitlimit):

Damit bestimmst du die Dauer jeder Kampfrunde. Du hast die Wahl zwischen 10, 20, 30 oder 60 Sekunden, oder wähle NO LIMIT, um dir beliebig viel Zeit zu nehmen, deinen Gegner zu Brei zu schlagen.

ENEMY LEVEL (Gegner-Geschicklichkeit):

Wie schwer willst du es dir machen? Mit dieser Option kannst du dem computergesteuerten Gegner einen Schwierigkeitsgrad von EASY (leicht), NORMAL (mittel) oder HARD (schwer) zuweisen.

MATCH POINT (nombre de victoires nécessaires) :

Cette option vous permet de décider le nombre de victoires nécessaires pour gagner un match. Vous pouvez choisir entre une et trois victoires.

TIME LIMIT (durée d'une manche) :

Cette option vous permet de fixer la durée de chaque manche à 10, 20, 30 ou 60 secondes ou encore de choisir NO LIMIT (illimité) afin d'avoir tout votre temps pour réduire l'adversaire en bouillie.

ENEMY LEVEL (force de l'adversaire) :

Cette option vous permet de choisir le niveau de difficulté du jeu. Vous pouvez choisir entre EASY (facile), NORMAL et HARD (difficile).

MATCH POINT (Número de asaltos):

Esta opción te permite escoger el número de victorias necesarias para decidir el combate. Elige entre una, dos o tres victorias.

TIME LIMIT (Tiempo límite):

La opción Time Limit te permite determinar el tiempo del asalto. Elige entre 10, 20, 30 ó 60 segundos, o selecciona NO LIMIT para una pelea en la que podrás tomarte el tiempo necesario para golpear a tu contrario hasta hacerlo pulpa.

ENEMY LEVEL (Nivel del enemigo):

¿Con qué grado de rudeza quieres que te traten a ti? Esta opción te permite asignar un nivel de dificultad de entre EASY (Fácil), NORMAL (Normal) o HARD (Difícil) para el luchador controlado por el ordenador.

MATCH POINT (punto che aggiudica l'incontro):

Il Match Point ti permette di impostare il numero di vittorie necessarie per decidere un incontro. Scegli fra una, due o tre vittorie.

TIME LIMIT (limite di tempo):

L'opzione del limite di tempo ti permette di determinare la durata del round di combattimento. Scegli fra 10, 20, 30 o 60 secondi, oppure seleziona NO LIMIT (nessun limite) per un combattimento in cui puoi fare con comodo per colpire e spapolare il tuo avversario.

ENEMY LEVEL (livello dell'avversario):

Quanto desideri che il tuo avversario sia forte rispetto a te? Questa opzione ti permette di assegnare un livello di difficoltà di EASY, NORMAL o HARD (facile, normale o difficile) al lottatore controllato dal computer.

MATCH POINT (Matchpoäng):

Här kan du ställa in hur många vinster som behövs för att en match ska vara avgjord. Ställ in en, två eller tre vinster.

TIME LIMIT (Tidsbegränsning):

Här kan du ställa in längden för varje rond i matchen. Ställ in 10, 20, 30 eller 60 sekunder, eller välj NO LIMIT (OBEGRÄNSAT) för att gå en match där du kan ta god tid på dig att göra mos av din motståndare.

ENEMY LEVEL (Motståndarens nivå):

Hur svårt vill du göra det för dig? Här kan du ställa in svårighetsgraden för datorstyrda motståndare på EASY (LÄTT), NORMAL (NORMALT), eller HARD (SVÅRT).

MATCH POINT (Beslissend punt):

Met deze optie kun je het aantal rondes kiezen dat een vechter moet winnen om tot winnaar te worden uitgeroepen. Je kunt kiezen uit één, twee of drie rondes.

TIME LIMIT (Tijdslimiet):

Met deze optie kun je de tijdsduur van de ronde kiezen: 10, 20, 30 of 60 seconden. In plaats daarvan kun je ook NO LIMIT (Geen limiet) kiezen zodat je alle tijd hebt om jouw tegenstander tot moes te slaan.

ENEMY LEVEL (Sterkte van tegenstander):

Hoe moeilijk wil je het jezelf maken? Met deze optie kun je voor de computergestuurde vechter de gewenste moeilijkheidsgraad kiezen. Je hebt de keuze uit EASY (Gemakkelijk), NORMAL (Normaal) en HARD (Moeilijk).

EXIT:

Press Button A, B, C or Start while EXIT is highlighted to return to Mode Select.

DEFAULT:

Press Button A or C while DEFAULT is highlighted to reset all the options to their default values.

The main Options screen has two sub-screens – Key Assign and Sound Test. To access either of these screens, highlight the name by pressing the D-Button UP or DOWN, and select by pressing Button A or C. Press Start to return to the main Options screen from a sub-screen.

EXIT (Ausgang):

Hebe EXIT hervor und drücke Taste A, B, C oder Start, um auf den Moduswahl-Bildschirm (Mode Select) zurückzuschalten.

DEFAULT (Vorgabe):

Hebe DEFAULT hervor und drücke Taste A oder C, um alle Optionen auf ihre vorgegebenen Werte zurückzustellen.

Der Optionen-Hauptbildschirm hat zwei Unterbildschirme–Key Assign (Tastenbelegung) und Sound Test (Tontest). Um Zugang zu diesen Bildschirmen zu erhalten, hebe den Namen durch Drücken des Steuerkreuzes nach OBEN oder UNTEN hervor, und drücke Taste A oder C zur Eingabe deiner Wahl. Drücke Start, um von dem jeweiligen Unterbildschirm auf den Optionen-Hauptbildschirm zurückzuschalten.

EXIT (sortie) :

Sélectionnez EXIT, puis appuyez sur le bouton A, B, C ou Start pour revenir à l'écran de sélection de mode.

DEFAULT (valeurs par défaut) :

Sélectionnez DEFAULT, puis appuyez sur le bouton A ou C pour ramener toutes les options à leurs valeurs par défaut.

Depuis l'écran Options principal, vous pouvez accéder à deux sous-écrans : Key Assign (configuration de la manette) et Sound Test (test son). Pour faire apparaître l'un de ces sous-écrans, sélectionnez leur nom en appuyant sur HAUT ou BAS du bouton D, puis validez avec le bouton A ou C. Pour revenir à l'écran Options depuis l'un de ces sous-écrans, appuyez sur Start.

EXIT (Salir):

Presiona el Botón A, B, C o Start estando resaltado EXIT para volver a la pantalla de Selección de modo (Mode Select).

DEFAULT (Original):

Presiona el Botón A o C estando resaltado DEFAULT para reponer todas las opciones a sus valores originales.

La pantalla de Opciones (Options) principal tiene dos pantallas auxiliares – Key Assign (Configuración de los botones) y Sound Test (Prueba de sonido)–. Para acceder a cualquiera de estas pantallas, resalta el nombre presionando el Botón D ARRIBA o ABAJO, y selecciona presionando el Botón A o C. Para salir de una pantalla auxiliar y volver a la pantalla de Opciones principal presiona Start.

EXIT (uscita):

Per ritornare alla selezione della modalità premi il tasto A, B, C o Start mentre EXIT è illuminato.

DEFAULT (impostazione originale):

Premi il tasto A o C mentre DEFAULT è illuminato per ripristinare tutte le opzioni ai loro valori originali.

La schermata principale delle opzioni ha due schermate secondarie: per l'assegnazione dei tasti e per la prova del suono. Per accedere a una di queste schermate, illumina il nome premendo il tasto-D SU o GIÙ e seleziona premendo il tasto A o C. Premi Start per ritornare alla schermata principale delle opzioni da una schermata secondaria.

EXIT (Färdig):

Tryck på A-knappen, B-knappen, C-knappen eller Start medan raden EXIT är markerad för att hoppa tillbaka till valskärmen för spelsättet (Mode Select).

DEFAULT (Standardinställningar):

Tryck på A-knappen eller C-knappen medan raden DEFAULT är markerad för att återställa alla inställningar till standardvärdena.

Det finns två underskrmar till huvud-optionsskärmen – Key Assign (Knappinställningar) och Sound Test (Ljudtest). För att hoppa till de skärmarna markerar man skärmens namn genom att trycka D-knappen UPPÅT eller NEDÅT och sedan mata in valet genom att trycka på A-knappen eller C-knappen. Tryck på Start för att hoppa tillbaka till huvudoptionsskärmen från någon av underskrmarna.

EXIT (Uit):

Wanneer de markering op EXIT (Uit) staat, druk dan op toets A, B, C of Start om terug te keren naar het scherm Mode Select (Moduskeuze).

DEFAULT (Standaardinstellingen):

Wanneer de markering op DEFAULT (Standaardinstellingen) staat, druk dan op toets A of C om van alle opties weer de standaardinstellingen van kracht te laten worden.

Het hoofdscherm Options (Opties) heeft twee sub-schermen: Key Assign (Toetsfuncties wijzigen) en Sound Test (Geluid testen). Om toegang te verkrijgen tot één van deze twee schermen, verplaats je de markering naar de naam van het gewenste scherm door de R-toets OMHOOG of OMLAAG te drukken. Bevestig jouw keuze door indrukken van toets A of C. Druk op start om vanuit een sub-scherm terug te keren naar het hoofdscherm Options (Opties).

KEY ASSIGN:

The Key Assign screen automatically displays the type of Control Pad (*3-button pad*, *6-button pad* or *No Connect*) connected in each Control Port. If you have a 6-button pad connected, you can select one of three configurations for the Control Pad button functions. There is only one configuration for the 3-button pad. The 1P and 2P Control Pads have individual Key Assign menus.

SOUND TEST:

There are three sound test areas – SE (Sound Effects) Test, Voice Test and BGM (Background Music) Test. Press the D-Button UP or DOWN to highlight a test type, and LEFT or RIGHT to cycle through the tracks. Press Button A or C to sample the track. Select DEFAULT to return the Audio Effects to their default values. Select EXIT to return to the main Options screen.

KEY ASSIGN (Tastenbelegung):

Der Tastenbelegungs-Bildschirm (Key Assign) zeigt automatisch den Typ des an jeden Steuereingang angeschlossenen Control Pads (*3-button pad*, *6-button pad* oder *No Connect*) an. Wenn du ein 6-Tasten-Control Pad angeschlossen hast, stehen dir drei Konfigurationen für die Tastenfunktionen des Control Pads zur Auswahl. Für das 3-Tasten-Control Pad gibt es nur eine Konfiguration. Es gibt getrennte Tastenbelegungsmenüs für die Control Pads des Spielers 1 und des Spielers 2.

SOUND TEST (Tontest):

Es gibt drei Tontest-Bereiche: SE Test (Soundeffekte), Voice Test (Stimmen) und BGM Test (Hintergrundmusik). Drücke das Steuerkreuz zunächst nach OBEN oder UNTEN, um den gewünschten Testbereich hervorzuheben, und dann nach LINKS oder RECHTS, um die einzelnen Tonspuren anzusteuern. Drücke Taste A oder C, um eine Tonspur abzuhören. Wähle DEFAULT, um die Audioeffekte auf ihre Vorgaben zurückzustellen. Wähle EXIT, um auf den Optionen-Hauptbildschirm zurückzuschalten.

KEY ASSIGN (configuration de la manette) :

Cet écran affiche automatiquement le type de la manette (*manette 3 boutons*, *manette 6 boutons*, ou *"No Connect"* (*pas de manette connectée*)) branchée à chaque port de commande. Si vous utilisez une manette 6 boutons, vous avez le choix entre trois configurations de la manette. Pour la manette 3 boutons, il n'y a qu'une seule configuration. La manette du joueur 1 et la manette du joueur 2 ont chacune leur propre menu Key Assign.

SOUND TEST (test son) :

Cette option vous offre le choix entre les trois tests suivants : SE (effets sonores), Voice Test (voix) et BGM (musique de fond). Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner un test, puis sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour sélectionner une plage. Appuyez ensuite sur le bouton A ou C pour écouter la plage choisie. Pour ramener les effets sonores à leurs réglages initiaux, sélectionnez DEFAULT. Pour revenir à l'écran Options principal, sélectionnez EXIT.

KEY ASSIGN (Configuración de los botones):

La pantalla Key Assign presenta automáticamente el tipo de mando de control (*mando de 3 botones, mando de 6 botones o No conectado*) conectado a cada puerto de control. Si tienes conectado un mando de control de 6 botones, podrás seleccionar una de las tres configuraciones existentes para las funciones de los botones del mando de control. El mando de control de 3 botones sólo tiene una configuración. Los mandos de control 1P (jugador 1) y 2P (jugador 2) tienen menús individuales de Configuración de los botones (Key Assign).

SOUND TEST (Prueba de sonido):

Hay tres áreas de prueba de sonido – SE Test (Efectos de sonido), Voice Test (Voces) y BGM Test (Música de fondo). Presiona el Botón D ARRIBA o ABAJO para resaltar un área de prueba y en la IZQUIERDA o DERECHA para moverte por los tipos dentro de la misma. Presiona el Botón A o C para probar el tipo elegido. Selecciona DEFAULT para devolver los efectos de audio a sus valores originales. Selecciona EXIT para volver a la pantalla de Opciones (Options) principal.

KEY ASSIGN (assegnazione dei tasti):

La schermata di assegnazione dei tasti visualizza automaticamente il tipo di Controllo (*a 3 tasti, a 6 tasti o nessun collegamento*) collegato ad ogni porta di controllo. Se è collegato un Controllo a 6 tasti, puoi selezionare una delle tre configurazioni per le funzioni dei tasti del Controllo. C'è soltanto una configurazione per il Controllo a 3 tasti. I Controllo per un giocatore e per due giocatori hanno menu individuali per l'assegnazione dei tasti.

SOUND TEST (prova del suono):

Ci sono tre zone di prova del suono: prova SE (effetti sonori), prova della voce e prova BGM (musica di sottofondo). Premi il tasto-D SU o GIÙ per illuminare un tipo di prova e a SINISTRA o a DESTRA per scorrere attraverso i brani. Premi il tasto A o C per provare il brano. Seleziona DEFAULT per far ritornare gli effetti audio ai loro valori di default. Seleziona EXIT per ritornare alla schermata principale delle opzioni.

KEY ASSIGN (Knappinställningar):

På knappinställningsskärmen visas automatiskt vilken typ av kontrollplatta (*3-knappsplatta, 6-knappsplatta eller Ingen platta (No Connect)*) som är inkopplad i var och en av kontrollportarna. Om du har kopplat in en 6-knappsplatta kan du välja mellan tre olika uppsättningar för knappfunktionerna på kontrollplattan. Det finns bara en uppsättning för 3-knappsplattor. Kontrollplattorna för spelare 1 och spelare 2 har varsin knappinställningsskärm.

SOUND TEST (Ljudtest):

Det finns tre olika ljudtestområden – SE Test (Ljudeffekttest), Voice Test (Rösttest), och BGM Test (Bakgrundsmusiktest). Tryck D-knappen UPPÅT eller NEDÅT för att markera ett testområde, och ÅT VÄNSTER eller HÖGER för att bläddra mellan spåren. Tryck på A-knappen eller C-knappen för att höra spåret. Välj DEFAULT (Standardinställningar) för att återställa ljud- och musikeffekterna till standardvärdena. Välj EXIT (Färdig) för att hoppa tillbaka till huvudoptions-skärmen.

KEY ASSIGN (Toetsfuncties wijzigen):

Op het scherm Key Assign (Toetsfuncties wijzigen) wordt automatisch het type bedieningsblok (*3-toetsenblok, 6-toetsenblok of geen aansluiting*) aangegeven, dat op de desbetreffende bedieningspoort is aangesloten. Bij aansluiting van een 6-toetsenblok kun je één van de drie configuraties voor de toetsfuncties van het bedieningsblok kiezen. Bij het 3-toetsenblok bestaat er slechts één configuratie. De bedieningsblokken van speler 1 en speler 2 hebben elk hun eigen menu voor Key Assign (Toetsfuncties wijzigen).

SOUND TEST (Geluid testen):

Er zijn drie rubrieken voor het testen van het geluid: SE (Geluidseffecten), Voice Test (Stemmen) en BGM (Achtergrondmuziek). Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om de markering naar het gewenste soort geluid te verplaatsen, en NAAR LINKS of NAAR RECHTS om het gewenste geluidsspoor te kiezen. Druk op toets A of C om het geluid te laten afspelen. Kies DEFAULT (Standaardinstellingen) om de standaardinstellingen van de geluidseffecten weer van kracht te laten worden. Kies EXIT (Uit) om terug te keren naar het hoofdscherm Options (Opties).

THE VIRTUA TOURNAMENT

PLAYER SELECT

At the beginning of both Arcade and VS Modes, the Player Select screen appears. Press the D-Button LEFT or RIGHT to highlight fighters, and Button A, C or Start to select a highlighted fighter. There is a 20-second timer in the Player Select screen. The highlighted fighters are automatically selected when time expires.

DAS VIRTUA-TURNIER

PLAYER SELECT (WAHL DER SPIELFIGUR)

Sobald du einen der Spielmodi "Arcade Mode" oder "VS Mode" wählst, erscheint der Spielfigurenwahl-Bildschirm (Player Select). Drücke das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um den gewünschten Kämpfer hervorzuheben, und drücke dann Taste A, C oder Start zur Eingabe deiner Wahl. Du hast 20 Sekunden Zeit, einen Kämpfer auszuwählen. Bei Ablauf der Zeit wird der hervorgehobene Kämpfer automatisch gewählt.

LE TOURNOI

PLAYER SELECT (CHOIX DU LUTTEUR)

Au début du mode Arcade et du mode VS, l'écran Player Select (choix des lutteurs) apparaît. Sélectionnez un lutteur en appuyant sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D, puis validez votre choix en appuyant sur le bouton A, C ou Start. Vous avez vingt secondes pour choisir votre lutteur. Après ces vingt secondes, les lutteurs en surbrillance sont automatiquement choisis.



EL TORNEO VIRTUA

PLAYER SELECT (SELECCIÓN DE LUCHADOR)

Al inicio de los modos Arcade y VS, aparecerá la pantalla de Selección de luchador. Presiona el Botón D en la IZQUIERDA o DERECHA para resaltar luchadores, y el Botón A, C o Start para seleccionar el luchador resaltado. La pantalla de Selección de jugador tiene un cronómetro de 20 segundos. Los luchadores resaltados se seleccionarán automáticamente al cabo de los 20 segundos.

IL TORNEO VIRTUA

PLAYER SELECT (SELEZIONE DEL GIOCATORE)

All'inizio di entrambe le modalità Arcade e VS appare la schermata di selezione del giocatore. Premi il tasto-D a SINISTRA o a DESTRA per illuminare i lottatori e il tasto A, C o Start per selezionare un lottatore illuminato. C'è un timer da 20 secondi nella schermata di selezione del giocatore. I lottatori illuminati vengono automaticamente selezionati quando scade il tempo.

VIRTUA-TURNERINGEN

PLAYER SELECT (VÄLJ SLAGSKÄMPE)

I början av spelhalls- och utmaningslägena tänds figurvalsskärmen (Player Select). Tryck D-knappen åt VÄNSTER eller HÖGER för att markera en slagskämpe, och tryck på A-knappen, C-knappen eller Start för att välja den markerade slagskämpen. Det finns en tidsbegränsning på 20 sekunder på figurvalsskärmen. När tiden går ut väljs de markerade slagskämparna automatiskt.

HET VIRTUA-TOERNOOI

PLAYER SELECT (SPELERKEUZE)

Wanneer je de Arcademodus of VS-modus hebt gekozen, zal eerst het scherm Player Select (Spelerkeuze) verschijnen. Markeer de gewenste speler door de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS te drukken, en kies daarna de gemarkeerde speler door toets A, C of Start in te drukken. Je hebt 20 seconden om een vechter te kiezen. Wanneer deze tijd verstreken is, wordt automatisch de gemarkeerde vechter gekozen.

THE RULES

There are three rounds per match by default. The first fighter to win two rounds is the winner of the match (see Options, pp.18 – 22 for how to change the number of wins to decide a match). There are two main ways to win a round:

- 1) Reduce your opponent's Life Gauge to zero.
- 2) Force your opponent out of the ring.

If neither fighter is KO'd or knocked from the ring, the fighter with the longer Life Gauge when time expires is declared the winner of the round. If both fighters have an equal amount of life remaining at the end of the round, a DRAW is declared. If the last round of a match ends in a DRAW, there is a special one-round sudden death fight to decide the winner of the match.

DIE REGELN

Jeder Zweikampf geht normalerweise über drei Runden. Der erste Kämpfer, der zwei Runden gewinnt, ist der Zweikampfsieger. Die Anzahl der zum Zweikampfgewinn benötigten Siege kann unter Options (Optionen) geändert werden (siehe Seiten 18 – 22). Es gibt prinzipiell zwei Möglichkeiten, eine Runde zu gewinnen:

- 1) Reduziere die Lebensanzeige deines Gegners auf Null.

- 2) Befördere deinen Gegner aus dem Ring.
Falls keiner der Kämpfer k.o. geschlagen oder aus dem Ring hinausbefördert wird, wird der Kämpfer, der bei Ablauf der Zeit die längere Lebensanzeige aufweist, zum Rundensieger erklärt. Wenn beide Kämpfer am Ende der Runde den gleichen Betrag an Lebenskraft übrig haben, wird ein Unentschieden (DRAW) ausgerufen. Falls die letzte Runde eines Zweikampfes in einem Unentschieden (DRAW) endet, wird eine Entscheidungsrunde ausgetragen, um den Zweikampfsieger zu ermitteln.

LES REGLES

Le jeu par défaut comporte trois manches. Le premier lutteur à gagner deux manches remporte le match. Vous pouvez, si vous le désirez, changer le nombre de victoires nécessaires pour gagner un match (voir "Options", pages 18 – 22). Vous pouvez gagner une manche de deux manières :

- 1) en réduisant la barre d'énergie de l'adversaire à zéro ;
- 2) en faisant sortir l'adversaire du ring.

Si aucun des deux lutteurs n'est mis K.O. ou éjecté du ring, celui dont la barre d'énergie est la plus longue gagne la manche. Si les deux barres d'énergie sont pareilles à la fin de la manche, il y a égalité (DRAW). Si les deux lutteurs sont à égalité à la fin du match, une manche supplémentaire décide à qui revient la victoire.

LAS REGLAS

Originalmente hay tres asaltos por combate. El primer luchador que gane dos asaltos será el vencedor del combate (consulta las páginas 19 – 23 para ver cómo cambiar el número de asaltos necesarios para ganar un combate). Hay dos formas principales de ganar un asalto:

- 1) Reducir a cero la barra de vida de tu contrario.
- 2) Sacar del cuadrilátero a tu contrario.

Si ninguno de los luchadores queda K.O. o es arrojado del cuadrilátero antes de que finalice el tiempo, el luchador al que más vida le quede en la barra de vida es declarado campeón del asalto. Si ambos luchadores tienen la misma cantidad de vida restante al final del asalto, el asalto finalizará en EMPATE (DRAW). Si el último asalto finaliza en EMPATE (DRAW), habrá un asalto especial de desempate instantáneo en el que se decidirá el vencedor del combate.

LE REGOLE

Ci sono tre round per incontro come impostazione di default. Il primo lottatore che vince due round è il vincitore dell'incontro (vedi Opzioni, pagine 19 – 23 per il modo in cui cambiare il numero di vittorie che decide un incontro). Ci sono due modi principali per vincere un round:

- 1) Ridurre a zero il livello di vita del tuo avversario.
- 2) Forzare il tuo avversario fuori dal ring.

Se nessuno dei lottatori viene messo K.O. o viene buttato giù dal ring, il lottatore con il livello di vita più lungo quando scade il tempo viene dichiarato il vincitore del round. Se entrambi i lottatori alla fine del round possiedono una quantità di vita rimanente uguale, viene dichiarato un DRAW (pareggio). Se l'ultimo round di un incontro termina in pareggio, c'è un combattimento speciale a morte improvvisa di un round per decidere il vincitore dell'incontro.

REGLER

Varje match går i tre ronder med standardinställningen. Den förste slagskämpe som vinner två ronder har vunnit matchen (se Olika inställnings-möjligheter på ss. 19 – 23 om hur man ändrar antalet ronder som krävs för att matchen ska avgöras). Det finns två huvudsätt att vinna en rond:

- 1) Genom att krympa motståndarens livsmätare till noll.
- 2) Genom att tvinga ut motståndaren ur ringen.

Om ingen av slagskämparna hunnit bli knockad eller tvingats ut ur ringen innan tiden rinner ut, vinner den slagskämpe som har längst livsmätare kvar ronden. Om båda slagskämparna har lika mycket liv kvar när ronden tar slut förklaras den ronden OAVGJORD (DRAW). Om den sista ronden i en match slutar oavgjort får slagskämparna gå en specialrond med "sudden death" (dvs. kampen fortsätter tills en av slagskämparna blivit utslagen) för att avgöra vem som ska vinna matchen.

DE SPELREGELS

Elke wedstrijd bestaat gewoonlijk uit drie rondes. De vechter die het eerst twee rondes heeft gewonnen, is de winnaar van de wedstrijd (om wijzigingen aan te brengen in het aantal rondes dat gewonnen moet worden, moet je het hoofdstuk Options (Opties) op blz. 19 – 23 raadplegen). In principe kun je een ronde op twee manieren winnen:

- 1) Je moet de levensmeter van jouw tegenstander leegmaken
- 2) Je moet jouw tegenstander de ring uitwerpen.

Indien geen van beide vechters wordt verslagen of de ring wordt uitgewerkt, is de vechter die bij het verstrijken van de tijd nog het meeste leven overheeft de winnaar van die ronde. Indien beide spelers aan het einde van de rond nog evenveel leven overhebben, is het gelijk spel (DRAW). Indien de laatste wedstrijd in gelijk spel eindigt, volgt er een beslissende verlenging van één ronde. Wie die ronde wint, zal tot winnaar van de wedstrijd worden uitgeroepen.

THE RING

① LIFE GAUGE

Shows the amount of life remaining in the round for each fighter.

② ROUND COUNT

Displays the round number in the current match.

③ TIMER

Shows the amount of time remaining in the current round.

④ TOTAL TIME

Displays the total amount of time the current champion has been fighting.

⑤ WINS

Indicates the number of wins for each fighter in the current match.



DER RING

① LEBENSANZEIGE

Zeigt in jeder Runde den Betrag der restlichen Lebenskraft für jeden Kämpfer an.

② RUNDENZAHL

Zeigt die Rundenzahl im gegenwärtigen Zweikampf an.

③ ZEITANZEIGE

Zeigt die Restzeit in der gegenwärtigen Runde an.

④ GESAMTZEIT

Zeigt die Gesamtzeit an, die der gegenwärtige Champion bislang ungeschlagen überstanden hat.

⑤ SIEGE

Zeigt die Anzahl der Siege für jeden Kämpfer im gegenwärtigen Zweikampf an.

LE RING

① BARRE D'ENERGIE

Indique l'énergie restante du lutteur pour le match.

② NOMBRE DE MANCHES

Indique le nombre de manches du match actuel.

③ MINUTERIE

Indique le temps total restant pour la manche actuelle.

④ TEMPS TOTAL

Indique combien de temps le champion est parvenu à se maintenir sur le ring.

⑤ VICTOIRES

Indique le nombre de victoires de chaque lutteur dans le match actuel.

EL CUADRILÁTERO

① BARRA DE VIDA

Muestra la cantidad de vida restante en el asalto para cada luchador.

② NÚMERO DE ASALTO

Muestra el número de asalto del combate en curso.

③ TEMPORIZADOR

Muestra la cantidad de tiempo restante del asalto en curso.

④ TIEMPO TOTAL

Muestra la cantidad total de tiempo que ha estado luchando el campeón actual.

⑤ VICTORIAS

Indica el número de victorias de cada luchador en el combate en curso.

IL RING

① LIVELLO DI VITA

Mostra la quantità di vita rimanente nel round per ciascun lottatore.

② CONTEGGIO DEI ROUND

Visualizza il numero di round nell'incontro attuale.

③ TIMER

Mostra il totale del tempo rimanente nel round attuale.

④ TEMPO TOTALE

Visualizza il tempo totale in cui il campione attuale ha lottato.

⑤ VITTORIE

Indica il numero di vittorie per ciascun lottatore nell'incontro attuale.

RINGEN

① LIVSMÅTARE

Visar hur mycket liv var och en av slagskamparna har kvar i den ronden.

② RONDRAKNARE

Visar rondnumret för den pågående matchen.

③ TIMER

Visar hur lång tid det är kvar i den här ronden.

④ TOTAL TID

Visar hur lång tid den nuvarande mästaren har hållit på att slåss.

⑤ VINSTER

Visar antalet vunna ronder för var och en av slagskamparna i den pågående matchen.

DE RING

① LEVENSMETER

Dit is de hoeveelheid leven die de desbetreffende vechter in die ronde nog overheeft.

② AANTAL RONDES

Dit is het nummer van de ronde in de wedstrijd waarmee je op dat ogenblik bezig bent.

③ TIMER

Dit is de hoeveelheid tijd die je voor die ronde nog overhebt.

④ TOTALE TIJD

Dit is de totale tijd dat de huidige kampioen aan het vechten is.

⑤ AANTAL KEREN GEWONNEN

Dit is het aantal keren dat de desbetreffende vechter in de desbetreffende wedstrijd gewonnen heeft.

SECOND-PLAYER ENTRY

A second player can join in an Arcade Mode game by pressing Start on the unused Control Pad. "Challenger Comes" appears onscreen, followed by the Player Select screen, allowing the new player to choose a fighter. The winner of the two-player match continues in Arcade Mode at the beginning of the stage that was interrupted.

GAME OVER/CONTINUE

In Arcade Mode, the game ends when your fighter loses a match. You have the option of continuing after the game ends. Press Start before the timer expires to continue play from the beginning of the match you lost. The game also ends when you successfully clear every stage.



TEILNAHME EINES ZWEITEN SPIELERS

Ein zweiter Spieler kann durch Drücken von Start am unbenutzten Control Pad jederzeit in ein Spiel im Arcade Mode (Spielhallen-Modus) einsteigen. "Challenger Comes" erscheint dann auf dem Bildschirm, und der Spielfigurenwahl-Bildschirm (Player Select) wird aufgerufen, so daß der neue Spieler einen Kämpfer auswählen kann. Der Sieger des Zweikampfes setzt das Spiel im Arcade Mode am Anfang der unterbrochenen Etappe fort.

GAME OVER/CONTINUE (SPIELENDEN/FORTSETZUNG)

Im Arcade Mode ist das Spiel zu Ende, wenn dein Kämpfer einen Zweikampf verliert. Du hast allerdings die Möglichkeit, das Spiel an diesem Punkt fortzusetzen. Drücke Start, bevor die Zeitanzeige abgelaufen ist, um das Spiel ab dem Anfang des verlorenen Zweikampfes fortzusetzen. Das Spiel geht ebenfalls zu Ende, wenn du jede Etappe erfolgreich absolviert hast.

ENTREE EN JEU D'UN SECOND

JOUEUR

Un second joueur peut entrer dans un jeu du mode Arcade en appuyant sur Start de l'autre manette. Le message "Challenger Comes" (entrée d'un challenger) s'affiche alors, puis l'écran de sélection des lutteurs apparaît pour permettre au nouveau joueur de choisir son lutteur. À la fin du match, le gagnant continue à jouer en reprenant le match interrompu du mode Arcade depuis le début.

GAME OVER/CONTINUE (FIN DU JEU/CONTINUER)

En mode Arcade, le jeu se termine lorsque votre lutteur perd un match. Vous avez alors la possibilité de continuer. Appuyez sur Start avant la fin du compte à rebours pour recommencer le match que vous avez perdu depuis le début. Le jeu se termine également lorsque vous gagnez un match.

PARTICIPACIÓN DE UN SEGUNDO JUGADOR

Un segundo jugador puede entrar a participar en un juego en curso del modo Arcade presionando Start en el mando de control libre. En la pantalla aparecerá "Challenger Comes" (Llega un retador), seguido de la pantalla de Selección de luchador (Player Select), permitiendo al nuevo jugador elegir un luchador. El campeón del combate a dos jugadores continuará jugando en el modo Arcade, desde el principio, la fase que fue interrumpida.

GAME OVER/CONTINUE (JUEGO TERMINADO/ CONTINUACIÓN)

En el modo Arcade, el juego termina cuando tu luchador pierde un combate. Cuando finaliza el juego tienes la opción de continuar. Presiona el Botón Start antes de que se acabe el tiempo para continuar jugando desde el principio del combate que has perdido. El juego finalizará también cuando pases con éxito todas las fases del juego.

ENTRATA IN GIOCO DEL SECONDO GIOCATORE

Un secondo giocatore può partecipare al gioco nella modalità Arcade premendo Start sul Controllo non utilizzato. Sulla schermata appare "Challenger Comes" (sfidante in arrivo), seguito dalla schermata di selezione del giocatore, permettendo al nuovo giocatore di scegliere un lottatore. Il vincitore dell'incontro a due giocatori continua nella modalità Arcade all'inizio della fase che era stata interrotta.

GAME OVER/CONTINUE (FINE DEL GIOCO/ CONTINUAZIONE)

Nella modalità Arcade, il gioco termina quando il tuo lottatore perde un incontro. Hai l'opzione di continuare dopo che il gioco è terminato. Premi Start prima che scada il tempo per continuare a giocare dall'inizio dell'incontro che hai perso. Il gioco termina anche quando superi con successo ogni fase.

INHOPP AV EN ANDRA SPELARE

En andra spelare kan hoppa in i ett spel i spelhallsläget genom att trycka på Start på den oanvända kontrollplattan. Texten "Challenger Comes" ("Det kommer en utmanare") visas på skärmen, och därefter tänds figurvalsskärmen (Player Select) så att den nye spelaren kan välja en slagskämpe. Vinnaren i tvåspelar-matchen får fortsätta i spelhallsläget från början på den nivå där spelet avbröts.

GAME OVER/CONTINUE (SPELET SLUT/ FORTSÄTTNING)

I spelhallsläget tar spelet slut så fort din slagskämpe förlorar en match. Du får en chans att fortsätta när spelet tagit slut. Tryck på Start innan timern hinner ticka till noll så får du börja om spelet från början av den match du förlorade. Spelet tar även slut när du framgångsrikt klarat av alla nivåerna.

DEELNAME VAN TWEEDE SPELER

Wanneer je de Arcademodus gebruikt en er een tweede speler wil gaan meedoen, moet de tweede speler bij het niet-gebruikte bedieningsblok op Start drukken. Vervolgens zal op het scherm de mededeling "Challenger Comes" (Tegenstander in aantocht) verschijnen, gevolgd door het scherm Player Select (Spelerkeuze) zodat ook de nieuwe speler een vechter kan kiezen. Degene die de wedstrijd voor twee spelers heeft gewonnen, speelt in de Arcademodus weer verder vanaf het beginpunt van de fase die werd onderbroken toen de nieuwe speler ging meedoen.

GAME OVER/CONTINUE (SPEL VOORBIJ/VERDER SPELEN)

In de Arcademodus is het spel voorbij zodra jouw vechter een wedstrijd verliest. Je kunt dan kiezen om na het einde van de wedstrijd verder te spelen. Om verder te spelen vanaf het begin van de wedstrijd die je had verloren, moet je op Start drukken voordat de teller op nul is komen te staan. De wedstrijd eindigt ook wanneer je alle fases met succes hebt afgewerkt.

In VS Mode, a VS Mode Records screen displaying the current Win/Loss record for every fighter in VS Mode play appears after every match. There are three options at the bottom of the VS Mode Records screen

CONTINUE: to return to the VS Mode Player Select screen for a new match

EXIT: to go back to the Title screen

CLEAR: to reset all the VS Mode records

You can continue in VS Mode an unlimited number of times.

Im VS Mode (Zweikampf-Modus) erscheint nach jedem Zweikampf ein Zweikampfreger-Bildschirm (VS Mode Records), der Aufschluß über alle Siege und Niederlagen jedes Kämpfers in diesem Spielmodus gibt. Drei Optionen stehen am unteren Rand des Zweikampfreger-Bildschirms (VS Mode Records) zur Verfügung.

CONTINUE (Fortsetzen): um zum Spielfigurenwahl-Bildschirm (Player Select) im VS Mode zurückzukehren und einen neuen Zweikampf zu beginnen.

EXIT (Ausgang): um zum Titelbildschirm zurückzukehren.

CLEAR (Löschen): um alle Daten des VS Mode zurückzustellen.

Du kannst das Spiel im VS Mode beliebig oft fortsetzen.

En mode VS, l'écran VS Mode Records (statistiques du mode VS) indiquant le nombre de victoires/défaites pour chaque lutteur du mode VS apparaît après chaque match. L'écran VS Mode Records comporte trois options :

CONTINUE (continuer) : pour revenir à l'écran de sélection des lutteurs du mode VS pour un nouveau match

EXIT (sortie) : pour revenir à l'écran-titre

CLEAR (annulation) : pour remettre toutes les statistiques du mode VS à zéro.

En mode VS, vous pouvez jouer un nombre illimité de fois.

En el modo VS, después de cada combate aparecerá una pantalla de Registros del modo VS que muestra las victorias/derrotas actuales de cada luchador en el modo VS. En la parte inferior de la pantalla de registros del modo VS hay tres opciones:

CONTINUE (Continuación): para volver a la pantalla de Selección de jugador (Player Select) e iniciar un nuevo combate

EXIT (Salir): para volver a la pantalla del título

CLEAR (Borrar): para reponer todos los registros del modo VS

En el modo VS puedes continuar un número ilimitado de veces.

Nella modalità VS, dopo ogni incontro appare una schermata di record per la modalità VS che visualizza il record attuale di vittorie/sconfitte per ogni lottatore nel gioco con la modalità VS. Ci sono tre opzioni in fondo alla schermata di record per la modalità VS.

CONTINUE (continuazione): per ritornare alla schermata di selezione del giocatore nella modalità VS per un nuovo incontro

EXIT (uscita): per ritornare alla schermata del titolo

CLEAR (annullamento): per azzerare tutti i record nella modalità VS

Nella modalità VS è possibile continuare per un numero illimitato di volte.

I utmaningsläget tänds en resultatskärm efter varje match som visar det nuvarande antalet vinster/förluster för var och en av slagskamparna i utmaningsläget. Det finns tre olika valmöjligheter längst ned på resultatskärmen i utmaningsläget.

CONTINUE (Fortsätt): för att hoppa tillbaka till figurvalsskärmen (Player Select) för utmaningsläget och börja en ny match.

EXIT (Sluta): för att hoppa tillbaka till titelskärmen.

CLEAR (Nollställ): för att nollställa alla resultaten för utmaningsläget.

Ni kan fortsätta spela hur många gånger ni vill i utmaningsläget.

In de VS-modus verschijnt er na afloop van elke wedstrijd een recordscherm waarop van iedere speler het aantal wedstrijden wordt aangegeven dat hij in de VS-modus heeft gewonnen en verloren. Onder op het recordscherm worden drie opties aangegeven:

CONTINUE (Verder spelen): om terug te keren naar het scherm Player Select (Spelerkeuze) in de VS-modus

EXIT (Uit): om terug te keren naar het titelscherm

CLEAR (Wissen): om alle records in de VS-modus weer in de oorspronkelijke stand te zetten.

In de VS-modus kun je een onbeperkt aantal keren verder spelen.

NAME ENTRY

When you clear every stage in the game in one of the top times, the Name Entry screen appears. Press the D-Button LEFT or RIGHT to cycle through the characters and press Button A, C or Start to select. Select ← or press Button B to delete the previous character. Select END or allow the timer to expire to enter the name.

NAME ENTRY (NAMENSEINGABE)

Wenn du alle Etappen des Spiels in Superzeit absolviert hast, erscheint der Namenseingabe-Bildschirm (Name Entry). Drücke das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um das gewünschte Zeichen aus dem Zeichensatz auszuwählen, und drücke dann Taste A, C oder Start, um das angewählte Zeichen einzugeben. Wähle ← oder drücke Taste B, um das vorhergehende Zeichen zu löschen. Um den Namen einzugeben, wähle entweder END oder warte einfach, bis die Zeitanzeige abgelaufen ist.

NAME ENTRY (INSCRIPTION DU NOM)

Si vous gagnez tous les matchs du jeu avec l'un des meilleurs temps, l'écran Name Entry (inscription du nom) apparaît. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour sélectionner un caractère, puis validez avec le bouton A, C ou Start. Pour effacer le caractère précédent, sélectionnez ← ou appuyez sur le bouton B. Pour enregistrer votre nom, sélectionnez END ou attendez la fin du compte à rebours.



NAME ENTRY (INTRODUCCIÓN DE NOMBRE)

Cuando pases todas las etapas del juego obteniendo uno de los mejores tiempos, aparecerá la pantalla de Introducción de nombre. Presiona el Botón D en la IZQUIERDA o DERECHA para moverte por los caracteres y presiona el botón A, C o Start para seleccionar. Selecciona ← o presiona el Botón B para borrar el carácter previo. Selecciona END (Fin) o espera a que se acabe el tiempo del cronómetro para introducir el nombre.

NAME ENTRY (IMMISSIONE DEL NOME)

Quando hai superato ogni fase nel gioco con uno dei tempi migliori, appare la schermata di immissione del nome. Premi il tasto-D a SINISTRA o a DESTRA per scorrere attraverso i personaggi e premi il tasto A, C o Start per selezionare. Seleziona ← o premi il tasto B per cancellare il personaggio precedente. Seleziona END (fine) o lascia che il timer scada per immettere il nome.

NAME ENTRY (MATA IN DITT NAMN)

Om du lyckas klara av alla nivåerna i spelet på en topp tid tänds namninmatningsskärmen (Name Entry). Tryck D-knappen åt VÄNSTER eller HÖGER för att bläddra mellan bokstäverna, och tryck på A-knappen, C-knappen eller Start för att mata in den markerade bokstaven. Mata in ← eller tryck på B-knappen för att radera föregående bokstav. Markera END eller låt timern ticka till noll för att mata in namnet.

NAME ENTRY (NAAM INVOEREN)

Wanneer je erin slaagt om alle fases van de wedstrijd af te werken binnen een tijd die tot de besten behoort, zal het scherm Name Entry (Naam invoeren) verschijnen. Verplaats de markering naar de gewenste letter door de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS te drukken, en bevestig jouw keuze door indrukken van toets A, C of Start. Om de laatst ingevoerde letter te wissen, kies je ← of druk je op toets B. Wanneer je alle letters hebt ingevoerd, kies je END (Einde) of wacht je totdat de timer op nul is komen te staan.

THE MOVES

- ① JUMP
- ② JUMP FORWARD
- ③ ADVANCE
- ④ ADVANCE CROUCHING
- ⑤ CROUCH
- ⑥ RETREAT CROUCHING
- ⑦ RETREAT
- ⑧ JUMP BACKWARD

Key

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

Dark arrows (→) = Press and hold the D-Button in the direction shown.

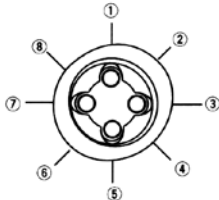
P = [P]unch (Default Button B)

K = [K]ick (Default Button C)

G = [G]uard (Default Button A)

[+] = Simultaneously (e.g. P+G = Press the Punch and Guard buttons simultaneously).

KKK... = Rapid tap (e.g. press the Kick button repeatedly as fast as possible).



DIE BEWEGUNGEN

- ① SPRUNG NACH OBEN
- ② SPRUNG NACH VORN
- ③ VORSTOSS
- ④ HOCKENDER VORSTOSS
- ⑤ HOCKE
- ⑥ HOCKENDER RÜCKZUG
- ⑦ RÜCKZUG
- ⑧ SPRUNG NACH HINTEN

Zeichenerklärung

Die Richtungen des Steuerkreuzes sind durch Pfeile angegeben.

Weißer Pfeile (⇨) = Steuerkreuz in angegebener Richtung drücken.

Schwarze Pfeile (→) = Steuerkreuz in angegebener Richtung gedrückt halten.

S = [S]chlag (Vorgabe Taste B)

T = [T]ritt (Vorgabe Taste C)

D = [D]eckung (Vorgabe Taste A)

[+] = Gleichzeitige Betätigung von zwei oder mehr Tasten (z.B. S+D = Schlag- und Deckungs-Taste gleichzeitig drücken).

TTT... = Kurzes Antippen einer Taste in rascher Folge (z.B. Tritt-Taste mehrmals so schnell wie möglich antippen).

LES MOUVEMENTS

- ① SAUTER
- ② SAUTER EN AVANT
- ③ AVANCER
- ④ AVANCER ACCROUPI
- ⑤ S'ACCROUPIR
- ⑥ RECULER ACCROUPI
- ⑦ RECULER
- ⑧ SAUTER EN ARRIERE

Légende

Les flèches indiquent les directions du bouton D.
Flèches claires (⇨) = Appuyez sur la partie du bouton D correspondant à la direction indiquée.
Flèches foncées (→) = Appuyez sur la partie du bouton D correspondant à la direction de la flèche et maintenez-la enfoncée.

P = Coup de poing [P] (bouton B par défaut)

K = Coup de pied [K] (bouton C par défaut)

G = Garde [G] (bouton A par défaut)

[+] = En même temps (par exemple, P+G = Appuyez en même temps sur les boutons Coup de pied et Garde)

KKK... Appuyez par brèves pressions successives (ex. : appuyez aussi rapidement que possible par petite pressions sur le bouton Coup de pied)

LOS MOVIMIENTOS

- ① SALTAR
- ② SALTAR HACIA ADELANTE
- ③ AVANZAR
- ④ AVANZAR AGAZAPADO
- ⑤ AGAZAPAR
- ⑥ RETROCEDER AGAZAPADO
- ⑦ RETROCEDER
- ⑧ SALTAR HACIA ATRÁS

Botón

Las direcciones de los movimientos a ejecutar con el Botón D se indican mediante flechas.

Flechas blancas (⇨) = Presiona el Botón D en la dirección mostrada.

Flechas oscuras (→) = Mantén presionado el Botón D en la dirección mostrada.

P = Puñetazo (Botón B por omisión)

K = Patada (Botón C por omisión)

G = Defensa (Botón A por omisión)

[+] = Simultáneamente (ejemplo: P+G = Presionar los botones de Puñetazo y Defensa simultáneamente).

KKK... = Presionar rápidamente (ejemplo: presionar el botón de Patada repetidamente lo más rápidamente posible).

LE MOSSE

- ① SALTARE
- ② SALTARE IN AVANTI
- ③ AVANZARE
- ④ ACCOVACCIARSI AVANZANDO
- ⑤ ACCOVACCIARSI
- ⑥ ACCOVACCIARSI INDIETREGGIANDO
- ⑦ INDIETREGGIARE
- ⑧ SALTARE ALL'INDIETRO

Legenda

Le direzioni sul tasto-D sono indicate dalle frecce.

Frecce vuote (⇨) = Premi il tasto-D nella direzione indicata.

Frecce scure (→) = Mantieni premuto il tasto-D nella direzione indicata.

P = Pugno (impostazione originale tasto B)

K = Calcio (impostazione originale tasto C)

G = Guardia (impostazione originale tasto A)

[+] = Simultaneamente (per esempio P+G = Premi simultaneamente i tasti per il pugno e la guardia).

KKK... = colpo veloce (per esempio premi ripetutamente il tasto per il calcio il più veloce possibile).

RÖRELSERNA

- ① HOPP
- ② HOPP FRAMÅT
- ③ RÖRELSE FRAMÅT
- ④ RÖRELSE FRAMÅT PÅ HUK
- ⑤ HUKNING
- ⑥ RÖRELSE BAKÅT PÅ HUK
- ⑦ RETRÅTT
- ⑧ HOPP BAKÅT

Nyckel

D-knappsiktningarna är angivna med pilar.

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

Mörka pilar (→) = Tryck D-knappen i den angivna riktningen och håll den där.

K = [K]nytnävsslag (B-knappen med standardinställningarna)

S = [S]park (C-knappen med standardinställningarna)

G = [G]ard (A-knappen med standardinställningarna)

[+] = Samtidigt (t.ex. K + G = Tryck på knytnävsslags- och gardknapparna samtidigt).

S S S... = Snabb knackning (t.ex. tryck upprepade gånger på Sparkknappen så fort du kan).

DE BEWEGINGEN

- ① SPRINGEN
- ② VOORUIT SPRINGEN
- ③ VOORUIT BEWEGEN
- ④ VOORUIT INEENDUIKEN
- ⑤ INEENDUIKEN
- ⑥ ACHTERUIT INEENDUIKEN
- ⑦ ACHTERUIT GAAN
- ⑧ ACHTERUIT SPRINGEN

Toets

De richting waarin je de R-toets moet drukken, wordt aangegeven door een pijltje.

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

Vetgedrukte pijltjes (→) Druk de R-toets in de aangegeven richting en houd deze ingedrukt.

P = Slaan (standaardtoets B)

K = Schoppen (standaardtoets C)

G = Verdedigen (standaardtoets A)

[+] = Tegelijkertijd (bijvoorbeeld P + G = Druk tegelijkertijd op de slag- en verdedigingstoets).

KKK... = Snel aantikken (bijvoorbeeld: druk zo snel mogelijk met herhaling op de schoptoetsen).

NOTE:

Remember that some kinds of attacks can only be performed under certain conditions, such as **while crouching** or **versus a fallen opponent**. There are several types of attacks that can be performed at different stages of a jump:

BIG JUMP (↑)

Attacks can begin *in mid-air*, or can be timed to execute **before landing**.

SMALL JUMP (↕)

Attacks should always be timed **simultaneously** with the jump.

HINWEIS:

Denke daran, daß einige Attacken nur unter bestimmten Bedingungen ausgeführt werden können, z.B. **während der Hocke** oder **gegen zu Fall gebrachten Gegner**. Es gibt mehrere Attacken, die in unterschiedlichen Phasen eines Sprungs ausgeführt werden können:

GROSSER SPRUNG (↑)

Die Attacken können **in der Luft beginnen**, oder zeitlich so abgestimmt werden, daß sie vor **der Landung ausgeführt werden**.

KLEINER SPRUNG (↕)

Die Attacken sollten stets **gleichzeitig** mit dem Sprung ausgeführt werden.

REMARQUE :

Certaines attaques doivent être exécutées dans des conditions données : **en étant accroupi** ou **contre un adversaire à terre** par exemple. D'autres peuvent être exécutées à plusieurs niveaux d'un saut :

GRAND SAUT (↑)

Les attaques de ce type peuvent être exécutées lorsque le lutteur est **en l'air** ou juste **avant de toucher terre**.

PETIT SAUT (↕)

Les attaques de ce type doivent toujours être exécutées **en même temps** que le saut.

NOTA:

Recuerda que algunos tipos de ataques sólo pueden realizarse en condiciones determinadas, tales como **estando agazapado** o **contra un contrario caído**. Hay varios tipos de ataques que pueden ser ejecutados durante las diferentes etapas de un salto:

SALTO GRANDE (↑)

los ataques pueden iniciarse **en el aire**, o pueden sincronizarse para ser ejecutados **antes de aterrizar**.

SALTO PEQUEÑO (↕)

los ataques habrá que sincronizarlos siempre **simultáneamente** con el salto.

NOTA:

Ricordati che alcuni tipi di attacchi possono essere eseguiti soltanto in certe condizioni, come **accovacciandosi** o **contro un avversario a terra**. Ci sono vari tipi di attacchi che possono essere eseguiti nella diverse fasi di un salto:

BIG JUMP (grande salto) (↑)

gli attacchi possono iniziare **a mezz'aria** o possono essere calcolati per eseguirli **prima di atterrare**.

SMALL JUMP (piccolo salto) (↕)

gli attacchi dovrebbero essere sempre calcolati **simultaneamente** con il salto.

OBSERVERA:

Tänk på att vissa sorters attacker bara går att utföra under speciella förhållanden, som t.ex. **på huk** eller **mot en liggande motståndare**. Det finns flera sorters attacker som går att utföra vid olika punkter i ett hopp:

JÄTTEHOPP (↑)

attackerna kan börja **i luften**, eller timas så att de utförs **innan du landar**.

LITET HOPP (↕)

attackerna ska alltid timas **så att de utförs samtidigt** som du hoppar.

OPMERKING:

Houd er rekening mee dat sommige aanvallen alleen onder bepaalde omstandigheden kunnen worden uitgevoerd, zoals **tijdens het ineenduiken** of **op een gevallen tegenstander**. Er zijn verschillende soorten aanvallen die kunnen worden uitgevoerd tijdens een bepaalde fase van een sprong.

GROTE SPRONG (↑)

Met dit soort aanvallen kan **tijdens het omhooggaan** of **net voor het landen** worden begonnen.

KLEINE SPRONG (↕)

Dit soort aanvallen moet altijd **gelijktijdig** met de sprong worden uitgevoerd.

AKIRA

NAME: Akira Yuki
COUNTRY: Japan
BIRTHDAY: 9/23/1968
SEX: Male
JOB: Kung fu teacher
BLOOD TYPE: O
HOBBY: Kung fu



Already a legendary master of the art of Hakkyoku-ken, Akira has spent the past year travelling and honing his skills to a razor edge. Though he didn't win the first tournament, he considered it a learning experience, and eagerly anticipates trying out his new moves on all comers.

AKIRA

NAME: Akira Yuki
LAND: Japan
GEBURTSDATUM: 9/23/68
GESCHLECHT: männlich
BERUF: Kung-Fu-Lehrer
BLUTGRUPPE: O
HOBBY: Kung-Fu

Akira, bereits ein legendärer Meister der Kunst des Hakkyoku-ken, hat das vergangene Jahr damit verbracht, umherzureisen und seine Fertigkeiten zu rasiermesserscharfer Perfektion auszufeilen. Obwohl er das erste Turnier nicht gewann, betrachtete er es als ein Lernerlebnis und wartet nun voll gespannter Ungeduld darauf, seine neuen Bewegungen an allen Teilnehmern auszuprobieren.

AKIRA

NOM : Akira Yuki
PAYS : Japon
NE LE : 23/9/1968
SEXE : Masculin
TRAVAIL : Professeur de kung-fu
GROUPE SANGUIN : O
PASSION : Kung-fu

Maître légendaire dans l'art du hakkyoku-ken, Akira a passé l'année dernière à voyager et à affiner ses techniques qui atteignent maintenant la perfection. S'il n'a pas remporté le dernier tournoi, cette expérience lui a été très profitable. Il est impatient d'essayer ses nouvelles attaques sur tous les autres lutteurs.

AKIRA

NOMBRE: Akira Yuki

PAÍS: Japón

CUMPLEAÑOS: 23/9/1968

SEXO: Masculino

OCUPACIÓN: Profesor de Kung fu

TIPO DE SANGRE: O

AFICIÓN: Kung fu

Maestro ya legendario del arte Hakkyoku-ken, Akira ha pasado el último año viajando y afilando sus habilidades tanto como el filo de una cuchilla. A pesar de que no ganó el primer torneo, él lo consideró como experiencia de aprendizaje, y se anticipa con ilusión al torneo probando sus nuevos movimientos con todos los que llegan.

AKIRA

NOME: Akira Yuki

NAZIONE: Giappone

DATA DI NASCITA: 23/9/1968

SESSO: Maschio

OCCUPAZIONE: Maestro di kung-fu

GRUPPO SANGUIGNO: O

HOBBY: Kung-fu

Ormai un leggendario maestro dell'arte di Hakkyoku-ken, Akira ha trascorso l'anno scorso viaggiando e rendendo taglienti le sue capacità come il filo di un rasoio. Anche se non ha vinto il primo torneo, lo ha considerato un'esperienza di insegnamento e prevede con impazienza di provare le sue nuove mosse su tutti coloro che si presenteranno.

AKIRA

NAMN: Akira Yuki

LAND: Japan

FÖDELSEDATUM: 23 september 1968

KÖN: Man

YRKE: Kung fu-lärare

BLODGRUPP: O

HOBBY: Kung fu

Akira är redan en legendarisk mästare på stridskonsten Hakkyoku-ken och har tillbringat det senaste året med att resa omkring och finslipa sin teknik så att den nu är vass som en rakkniv. Visserligen vann han inte den första turneringen, men han tyckte ändå att han lärde sig mycket av den och ser fram emot att få pröva sina nya rörelser mot alla utmanare.

AKIRA

NAAM: Akira Yuki

LAND: Japan

GEBOORTEDATUM: 23 september 1968

GESLACHT: man

BEROEP: kungfu-leraar

BLOEDGROEP: O

HOBBY: kungfu

Akira is reeds een legendarische meester in de kunst van hakkyoku-ken, maar heeft het afgelopen jaar heel wat afgereisd om zijn vaardigheden op een nog hoger peil te brengen. Hoewel hij er niet in is geslaagd om het eerste toernooi te winnen, heeft hij er naar eigen zeggen toch heel wat van opgestoken. Vol ongeduld staat hij nu te trappelen om zijn nieuwe bewegingen op alle tegenstanders uit te proberen.

ATTACKS

Chuusui	P
Housui	⇩P
Shoutai	K
Youzentai	⇩K
Sokutai	≧K
Soukahou	≧P (vs. fallen opponent)
Gekihousui	⇩P (vs. fallen opponent)
Toukyaku	↑K (in mid-air, big jump)
Fujintai	↑K (before landing, big jump)
Jouho Chouchuu	⇒P
Rimon Chouchuu	⇒⇒P
Yakuho Chouchuu	⇒⇒⇒P
Mouko Kouhazan	⇒P (while crouching)
Byakko Koushouda	⇐⇒P (while crouching)
Utankyaku	⇒⇒K
Renkantai	⇒⇒KK
Tetsuzankou	⇐⇒⇒P+K
Kansuitai	PK

ATTACKEN

Chuusui	S
Housui	⇩S
Shoutai	T
Youzentai	⇩T
Sokutai	≧T
Soukahou	≧S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Gekihousui	⇩S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Toukyaku	↑T (in der Luft, großer Sprung)
Fujintai	↑T (vor der Landung, großer Sprung)
Jouho Chouchuu	⇒S
Rimon Chouchuu	⇒⇒S
Yakuho Chouchuu	⇒⇒⇒S
Mouko Kouhazan	⇒S (in der Hocke)
Byakko Koushouda	⇐⇒S (in der Hocke)
Utankyaku	⇒⇒T
Renkantai	⇒⇒TT
Tetsuzankou	⇐⇒⇒S+T
Kansuitai	ST

ATTAQUES

Chuusui	P
Housui	⇩P
Shoutai	K
Youzentai	⇩K
Sokutai	≧K
Soukahou	≧P (contre un adversaire à terre)
Gekihousui	⇩P (contre un adversaire à terre)
Toukyaku	↑K (en l'air, grand saut)
Fujintai	↑K (avant de toucher terre, grand saut)
Jouho Chouchuu	⇒P
Rimon Chouchuu	⇒⇒P
Yakuho Chouchuu	⇒⇒⇒P
Mouko Kouhazan	⇒P (accroupi)
Byakko Koushouda	⇐⇒P (accroupi)
Utankyaku	⇒⇒K
Renkantai	⇒⇒KK
Tetsuzankou	⇐⇒⇒P+K
Kansuitai	PK

ATAQUES

Chuusui	P
Housui	⇩P
Shoutai	K
Youzentai	⇩K
Sokutai	≧K
Soukahou	≧P (contra un contrario caído)
Gekihousui	⇩P (contra un contrario caído)
Toukyaku	↑K (en el aire, salto grande)
Fujintai	↑K (antes de aterrizar, salto grande)
Jouho Chouchuu	⇒P
Rimon Chouchuu	⇒⇒P
Yakuho Chouchuu	⇒⇒⇒P
Mouko Kouhazan	⇒P (estando agazapado)
Byakko Koushouda	⇐⇒P (estando agazapado)
Utankyaku	⇒⇒K
Renkantai	⇒⇒KK
Tetsuzankou	⇐⇒⇒P+K
Kansuitai	PK

ATTACCHI

Chuusui	P
Housui	⇩P
Shoutai	K
Youzentai	⇩K
Sokutai	≧K
Soukahou	≧P (contro l'avversario a terra)
Gekihousui	⇩P (contro l'avversario a terra)
Toukyaku	↑K (a mezz'aria, grande salto)
Fujintai	↑K (prima di atterrare, grande salto)
Jouho Chouchuu	⇒P
Rimon Chouchuu	⇒⇒P
Yakuho Chouchuu	⇒⇒⇒P
Mouko Kouhazan	⇒P (accovacciandosi)
Byakko Koushouda	⇐⇒P (accovacciandosi)
Utankyaku	⇒⇒K
Renkantai	⇒⇒KK
Tetsuzankou	⇐⇒⇒P+K
Kansuitai	PK

ATTACKER

Chuusui	K
Housui	⇩K
Shoutai	S
Youzentai	⇩S
Sokutai	≧S
Soukahou	≧K (mot liggande motståndare)
Gekihousui	⇩K (mot liggande motståndare)
Toukyaku	↑S (i luften, jättehopp)
Fujintai	↑S (före landningen, jättehopp)
Jouho Chouchuu	⇒K
Rimon Chouchuu	⇒⇒K
Yakuho Chouchuu	⇒⇒⇒K
Mouko Kouhazan	⇒K (på huk)
Byakko Koushouda	⇐⇒K (på huk)
Utankyaku	⇒⇒S
Renkantai	⇒⇒SS
Tetsuzankou	⇐⇒⇒K+S
Kansuitai	KS

AANVALLEN

Chuusui	P
Housui	⇩P
Shoutai	K
Youzentai	⇩K
Sokutai	≧K
Soukahou	≧P (op gevallen tegenstander)
Gekihousui	⇩P (op gevallen tegenstander)
Toukyaku	↑K (tijdens omhooggaan, grote sprong)
Fujintai	↑K (net voor het landen, grote sprong)
Jouho-chouchuu	⇒P
Rimon-chouchuu	⇒⇒P
Yakuho-chouchuu	⇒⇒⇒P
Mouko-kouhazan	⇒P (tijdens ineenduiken)
Byakko-koushouda	⇐⇒P (tijdens ineenduiken)
Utankyaku	⇒⇒K
Renkantai	⇒⇒KK
Tetsuzankou	⇐⇒⇒P + K
Kansuitai	PK

Hachimon Kaida PP
Toushin Soutai P+G
Youshi Senrin ← ↘ P+K
Daiden Housui → ← ↘ P+K
Bouken P+K+G
Hougeki Unshin Soukoshou P+K+G
← ↘ P+K
← or → P
Kaiko → P+G
(counters high attacks)
Katsumen Sentai KKK...
Katsumen Soutai ↘ KKK
Roll backward, middle kick ← KKK
Roll backward, low kick ↘ KKK
Gaimon Chouchuu G ← P
(counters high attacks)
Gaimon Chouchuu G ↘ P
(counters middle attacks)
Souhakushu G ↘ P
(counters low attacks)
Choushitai ↗ K (simul. w/ small jump)
Doppo Choushitsu K+G then G

Hachimon Kaida SS
Toushin Soutai S+D
Youshi Senrin ← ↘ S+T
Daiden Housui → ← ↘ S+T
Bouken S+T+D
Hougeki Unshin Soukoshou S+T+D
← ↘ S+T
← oder → S
Kaiko → S+D (um hohe Attacken zu kontern)
Katsumen Sentai TTT...
Katsumen Soutai ↘ TTT
Rolle rückwärts, mittelhoher Tritt ← TTT
Rolle rückwärts, tiefer Tritt ↘ TTT
Gaimon Chouchuu D ↘ S (um hohe Attacken zu kontern)
Gaimon Chouchuu D ↘ S (um mittelhohe Attacken zu kontern)
Souhakushu D ↘ S (um tiefe Attacken zu kontern)
Choushitai ↗ T (gleichzeitig mit kleinem Sprung)
Doppo Choushitsu T+D, dann D

Hachimon Kaida PP
Toushin Soutai P+G
Youshi Senrin ← ↘ P+K
Daiden Housui → ← ↘ P+K
Bouken P+K+G
Hougeki Unshin Soukoshou P+K+G
← ↘ P+K
← ou → P
Kaiko → P+G
(contre une attaque haute)
Katsumen Sentai KKK...
Katsumen Soutai ↘ KKK
Roulé-boulé arrière, kick moyen ← KKK
Roulé-boulé arrière, kick bas ↘ KKK
Gaimon Chouchuu G ← P
(contre une attaque haute)
Gaimon Chouchuu G ↘ P
(contre une attaque moyenne)
Souhakushu G ↘ P
(contre une attaque basse)
Choushitai ↗ K (en même temps qu'un petit saut)
Doppo Choushitsu K+G puis G

Hachimon Kaida PP
Toushin Soutai P+G
Youshi Senrin ⇄ ≧ P+K
Daiden Housui ⇒ ⇄ ⇒ P+K
Bouken P+K+G
Hougeki Unshin P+K+G
Soukoshou ⇄ ≧ P+K
⇄ o ⇒ P
Kaiko ⇒ P+G
(contrarrestar ataques altos)
Katsumen Sentai KKK...
Katsumen Soutai ⇄ KKK
Rodar hacia atrás, patada al medio ⇄ KKK
Rodar hacia atrás, patada baja ≧ KKK
Gaimon Chouchuu G ⇄ P (contrarrestar ataques altos)
Gaimon Chouchuu G ≧ P (contrarrestar ataques medios)
Souhakushu G ⇄ P (contrarrestar ataques bajos)
Choushitai ⇄ K (simult. con salto pequeño)
Doppo Choushitsu K+G luego G

Hachimon Kaida PP
Toushin Soutai P+G
Youshi Senrin ⇄ ≧ P+K
Daiden Housui ⇒ ⇄ ⇒ P+K
Bouken P+K+G
Hougeki Unshin P+K+G
Soukoshou ⇄ ≧ P+K
⇄ o ⇒ P
Kaiko ⇒ P+G
(contrattacca gli attacchi alti)
Katsumen Sentai KKK...
Katsumen Soutai ⇄ KKK
Rotazione all'indietro, calcio medio ⇄ KKK
Rotazione ≧ KKK
all'indietro, calcio basso
Gaimon Chouchuu G ⇄ P (contrattacca gli attacchi alti)
Gaimon Chouchuu G ≧ P (contrattacca gli attacchi medi)
Souhakushu G ⇄ P (contrattacca gli attacchi bassi)
Choushitai ⇄ K (finta con piccolo salto)
Doppo Choushitsu K+G poi G

Hachimon Kaida KK
Toushin Soutai K+G
Youshi Senrin ⇄ ≧ K+S
Daiden Housui ⇒ ⇄ ⇒ K+S
Bouken K+S+G
Hougeki Unshin K+S+G
Soukoshou ⇄ ≧ K+S
⇄ eller ⇒ K
Kaiko ⇒ K+G (kontring mot hög attack)
SSS...
Katsumen Sentai ⇄ SSS
Katsumen Soutai ⇄ SSS
Baklängesrullning, mellanhög spark ⇄ SSS
Baklängesrullning, låg spark ≧ SSS
Gaimon Chouchuu G ⇄ K (kontring mot hög attack)
Gaimon Chouchuu G ≧ K (kontring mot mellanhög attack)
Souhakushu G ⇄ K (kontring mot låga attacker)
Choushitai ⇄ S (samtidigt med litet hopp)
Doppo Choushitsu S+G, därefter G

Hachimon-kaida PP
Toushin-soutai P + G
Youshi-senrin ⇄ ≧ P + K
Daiden-housui ⇒ ⇄ ⇒ P + K
Bou-ken P + K + G
Hougeki-unshin P + K + G
soukoshou ⇄ ≧ P + K
⇄ of ⇒ P
Kaiko ⇒ P + G (om hoge aanvallen tegen te gaan)
Katsumen-sentai KKK...
Katsumen-soutai ⇄ KKK
Rotbeweging naar achteren, middelhoge schop ⇄ KKK
Rolbeweging naar achteren, lage schop ≧ KKK
Gaimon-chouchuu G ⇄ P (om hoge aanvallen tegen te gaan)
Gaimon-chouchuu G ≧ P (om middelhoge aanvallen tegen te gaan)
Gaimon-chouchuu G ⇄ P (om lage aanvallen tegen te gaan)
Choushitai ⇄ K (gelijktijdig met kleine sprong)
Doppo-choushitsu K + G, onmiddellijk gevolgd door G

PAI

NAME: Pai Chan
COUNTRY: Hong Kong
BIRTHDAY: 5/17/75
SEX: Female
JOB: Action star
BLOOD TYPE: O
HOBBY: Dancing



Even though Pai is Lau's daughter, there is little love between the two—while Lau pursued his obsessive search for perfection, Pai's mother toiled so hard to support the family that she died of overwork. Pai never forgave Lau for her mother's death, and swore she would someday beat Lau at his own game. Though she didn't have what it took to defeat him in the last tournament, this time she's armed with a few new techniques that just might knock Lau out of the champion's position. And with Lau out of the way, the others should fall like dominoes.

PAI

NAME: Pai Chan
LAND: Hong Kong
GEBURTSDATUM: 5/17/75
GESCHLECHT: weiblich
BERUF: Action-Filmstar
BLUTGRUPPE: O
HOBBY: Tanzen

Obwohl Pai Laus Tochter ist, empfinden die beiden wenig Liebe füreinander—während Lau seiner zwanghaften Suche nach Perfektion nachging, mühte sich Pails Mutter so schwer ab, den Unterhalt für die Familie zu verdienen, daß sie an Überarbeitung starb. Pai hat Lau den Tod ihrer Mutter nie verziehen und schwor, daß sie Lau eines Tages mit seinen eigenen Waffen schlagen würde. Im letzten Turnier hatte sie noch nicht das Zeug dazu, ihn zu schlagen. Aber diesmal verfügt sie über ein paar neue Techniken, mit deren Hilfe sie Lau von der Position des Champions verdrängen könnte. Und wenn Lau erst einmal aus dem Weg geräumt ist, werden die anderen wie Dominosteine umfallen.

PAI

NOM : Pai Chan
PAYS : Hong Kong
NEE LE : 17/5/1975
SEXE : Féminin
TRAVAIL : Star de films d'action
GROUPE SANGUIN : O
PASSION : Danse

Pai n'aime pas Lau Chan bien qu'elle soit sa fille car elle le tient pour responsable de la mort de sa mère. Tandis que Lau Chan poursuivait sa quête de la perfection, la mère de Pai s'est épuisée à la tâche pour nourrir sa famille. Pai s'est jurée de le battre un jour à son propre jeu. Au dernier tournoi, elle n'avait pas encore les capacités suffisantes pour y parvenir. Depuis, elle a appris de nouvelles techniques qui lui permettront, elle en est sûre, de ravir à Lau la place de champion. Et une fois Lau battu, tous ses adversaires devraient tomber comme des dominos...

PAI

NOMBRE: Pai Chan

PAÍS: Hong Kong (China)

CUMPLEAÑOS: 17/5/1975

SEXO: Femenino

OCUPACIÓN: Estrella de acción

TIPO DE SANGRE: O

AFICIÓN: Baile

A pesar de que Pai es la hija de Lau, existe muy poco amor entre ellos – mientras Lau se dedicaba a su obsesiva búsqueda de la perfección, la madre de Pai trabajaba tan agotadoramente para sacar la familia adelante que murió de exceso de trabajo. Pai no perdonó nunca a Lau por la muerte de su madre, y juró que algún día llegaría a vencer a Lau en su propio juego. A pesar de que en el último torneo le faltó lo que había que tener para vencerlo, esta vez viene armada con unas cuantas técnicas nuevas con las que parece que va a desbancar a Lau de la posición de campeón. Y con Lau fuera de escena, los demás deberán caer como fichas de dominó.

PAI

NOME: Pai Chan

NAZIONE: Hong Kong

DATA DI NASCITA: 17/5/75

SESSO: Femmina

OCCUPAZIONE: Attrice di film d'azione

GRUPPO SANGUIGNO: O

HOBBY: Ballo

Anche se Pai è la figlia di Lau, c'è poco amore fra i due; mentre Lau proseguì la sua ossessiva ricerca della perfezione, la madre di Pai sgobbò così duramente per mantenere la famiglia che morì per il lavoro eccessivo. Pai non perdonò mai Lau per la morte di sua madre e giurò che un giorno avrebbe battuto Lau nel suo gioco. Benché non avesse avuto ciò che serviva per sconfiggerlo nell'ultimo torneo, questa volta è armata di alcune tecniche nuove che potrebbero proprio eliminare Lau dalla posizione di campione. E con Lau fuori combattimento, gli altri dovrebbero cadere come le tessere del domino.

PAI

NAMN: Pai Chan

LAND: Hong Kong

FÖDELSEDATUM: 17 maj 1975

KÖN: Kvinna

YRKE: Action-filmstjärna

BLODGRUPP: O

HOBBY: Dans

Trots att Pai är Laus dotter råder det ingen större kärlek mellan de två – medan Lau tjurskalligt strävade efter perfekt teknik blev Paus mor tvungen att slita så hårt för att försörja familjen att hon jobbade ihjäl sig. Pai har aldrig förtåtit Lau för sin mors död och svor att hon en vacker dag skulle besegra Lau på hans eget område. Hon var inte riktigt tillräckligt bra för att besegra honom i den förra turneringen, men den här gången har hon ett par nya tricks i bagaget som kanske skulle kunna knuffa bort Lau från mästartronen. Och om bara Lau är ur vägen borde de andra falla som källor.

PAI

NAAM: Pai Chan

LAND: Hongkong

GEBOORTEDATUM: 17 mei 1975

GESLACHT: vrouw

BEROEP: actie-ster

BLOEDGROEP: O

HOBBY: dansen

Pai mag dan wel een dochter van Lau zijn, maar er bestaat bitter weinig liefde tussen deze twee. Terwijl Lau als een bezetene zijn technieken probeerde te perfectioneren, moest de moeder van Pai zo hard werken om voor het gezin de kost te verdienen dat ze er uiteindelijk dood bij neerviel. Pai heeft haar vader nooit vergeven dat haar moeder door zijn schuld is overleden. Daarom heeft ze zich voorgenomen om Lau op zekere dag met een koekje van eigen deeg te verrassen. Op het laatste toernooi was ze nog niet goed genoeg om hem te verslaan, maar inmiddels beheerst ze een aantal nieuwe technieken waarmee ze Lau van zijn kampioenstitel kan beroven. En wanneer Lau eenmaal uit de weg is geruimd, is de kans groot dat ook de anderen als dominosteentjes zullen vallen.

ATTACKS

Chuuken	P
Souchuuken	↓ P
Koushuutai	K
Sensaitai	↓ K
Senchuutai	↘ K
Rai'in Shouda	↘ P (vs. fallen opponent)
Enshuu Raigeki	⇩ P (vs. fallen opponent)
Enshuu Kouraiageki	↑ P (vs. fallen opponent)
Hi'en Toukyaku	↑ K (rising into big jump)
Hishitai	↑ K (before landing, big jump)
Hi'en Tankyaku	↗ K
Senchuuken	↘ P
Sokuchuukyaku	⇒ K
Taitou Risenkyaku	K (while standing up)
Haitenkyaku	↖ K
Senpuuga	K+G
Ensenshuu	↓ K+G
Renken Senpuuga	P, K+G

ATTACKEN

Chuuken	S
Souchuuken	↓ S
Koushuutai	T
Sensaitai	↓ T
Senchuutai	↘ T
Rai'in Shouda	↘ S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Enshuu Raigeki	⇩ S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Enshuu Kouraiageki	↑ S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Hi'en Toukyaku	↑ T (während des großen Sprungs im Aufsteigen)
Hishitai	↑ T (vor der Landung, großer Sprung)
Hi'en Tankyaku	↗ T
Senchuuken	↘ S
Sokuchuukyaku	⇒ T
Taitou Risenkyaku	T (beim Aufstehen)
Haitenkyaku	↖ T
Senpuuga	T+D
Ensenshuu	↓ T+D
Renken Senpuuga	S, T+D

ATTAQUES

Chuuken	P
Souchuuken	↓ P
Koushuutai	K
Sensaitai	↓ K
Senchuutai	↘ K
Rai'in Shouda	↘ P (contre un adversaire à terre)
Enshuu Raigeki	⇩ P (contre un adversaire à terre)
Enshuu Kouraiageki	↑ P (contre un adversaire à terre)
Hi'en Toukyaku	↑ K (en s'élevant dans un grand saut)
Hishitai	↑ K (avant de toucher terre, grand saut)
Hi'en Tankyaku	↗ K
Senchuuken	↘ P
Sokuchuukyaku	⇒ K
Taitou Risenkyaku	K (en se levant)
Haitenkyaku	↖ K
Senpuuga	K+G
Ensenshuu	↓ K+G
Renken Senpuuga	P, K+G

ATAQUES

Chuuken	P
Souchuuken	↘ P
Koushuutai	K
Sensaitai	↘ K
Senchuutai	↗ K
Rai'in Shouda	↗ P (contra un contrario caído)
Enshuu Raigeki	↘ P (contra un contrario caído)
Enshuu Kourai geki	↑ P (contra un contrario caído)
Hi'en Toukyaku	↑ K (al elevarte en salto grande)
Hishitai	↑ K (antes de aterrizar, salto grande)
Hi'en Tankyaku	↗ K
Senchuuken	↗ P
Sokuchuukyaku	↗ K
Taitou Risenkyaku	K (estando en pie)
Haitenkyaku	↗ K
Senpuuga	K+G
Ensenshuu	↘ K+G
Renken Senpuuga	P, K+G

ATTACCHI

Chuuken	P
Souchuuken	↘ P
Koushuutai	K
Sensaitai	↘ K
Senchuutai	↗ K
Rai'in Shouda	↗ P (contro l'avversario a terra)
Enshuu Raigeki	↘ P (contro l'avversario a terra)
Enshuu Kourai geki	↑ P (contro l'avversario a terra)
Hi'en Toukyaku	↑ K (alzandosi con un grande salto)
Hishitai	↑ K (prima di atterrare, grande salto)
Hi'en Tankyaku	↗ K
Senchuuken	↗ P
Sokuchuukyaku	↗ K
Taitou Risenkyaku	K (alzandosi in piedi)
Haitenkyaku	↗ K
Senpuuga	K+G
Ensenshuu	↘ K+G
Renken Senpuuga	P, K+G

ATTACKER

Chuuken	K
Souchuuken	↘ K
Koushuutai	S
Sensaitai	↘ S
Senchuutai	↗ S
Rai'in Shouda	↗ K (mot liggande motståndare)
Enshuu Raigeki	↘ K (mot liggande motståndare)
Enshuu Kourai geki	↑ K (mot liggande motståndare)
Hi'en Toukyaku	↑ S (på väg upp i ett jättehopp)
Hishitai	↑ S (före landningen, jättehopp)
Hi'en Tankyaku	↗ S
Senchuuken	↗ K
Sokuchuukyaku	↗ S
Taitou Risenkyaku	S (stående)
Haitenkyaku	↗ S
Senpuuga	S+G
Ensenshuu	↘ S+G
Renken Senpuuga	K, S+G

AANVALLEN

Chuu-ken	P
Souchuu-ken	↘ P
Koushuutai	K
Sensai-tai	↘ K
Senchuu-tai	↗ K
Rai'in-shouda	↗ P (op gevallen tegenstander)
Enshuu-raigeki	↘ P (op gevallen tegenstander)
Enshuu-kourai geki	↑ P (op gevallen tegenstander)
Hi'en-toukyaku	↑ K (tijdens omhooggaan voor grote sprong)
Hishitai	↑ K (net voor het landen, grote sprong)
Hi'en-tankyaku	↗ K
Senchuu-ken	↗ P
Soku-chuukyaku	↗ K
Taitou-risenkyaku	K (wanneer je rechtop staat)
Haitenkyaku	↗ K
Senpuuga	K + G
Ensenshuu	↘ K + G
Renken-senpuuga	P, K + G

Renken Ensenshuu	P, ↓ K+G	Renken Ensenshuu	S, ↓ T+D	Renken Ensenshuu	P, ↓ K+G
Renkentai	PK	Renkentai	ST	Renkentai	PK
Renshou	PP	Renshou	SS	Renshou	PP
Souken Senpuutai	PPK	Souken Senpuutai	SST	Souken Senpuutai	PPK
Raigekishou	PPP	Raigekishou	SSS	Raigekishou	PPP
Renkan Tenshinkyaku	PPPK	Renkan Tenshinkyaku	SSST	Renkan Tenshinkyaku	PPPK
Renkan Tenshin Soukyaku	PPP ↓ K	Renkan Tenshin Soukyaku	SSS ↓ T	Renkan Tenshin Soukyaku	PPP ↓ K
Renkan Haitenkyaku	PPP ⊗ K	Renkan Haitenkyaku	SSS ⊗ T	Renkan Haitenkyaku	PPP ⊗ K
Tenshin Soutou	P+G	Tenshin Soutou	S+D	Tenshin Soutou	P+G
Ensen Hairyuu	↔P, ⊗ P (counters punch)	Ensen Hairyuu	↔S, ⊗ S (um Schlag zu kontern)	Ensen Hairyuu	↔P, ⊗ P (contre un coup de poing)
Rasen Anshou	↔P (counters high kick)	Rasen Anshou	↔S (um hohen Tritt zu kontern)	Rasen Anshou	↔P (contre un coup de pied haut)
Zensentai	KKK...	Zensentai	TTT...	Zensentai	KKK...
Zensou Sentai	↓ KKK...	Zensou Sentai	↓ TTT...	Zensou Sentai	↓ KKK...
Roll backward, middle kick	↔ KKK	Rolle rückwärts, mittelhoher Tritt	↔ TTT	Roulé-boulé arrière, kick moyen	↔ KKK
Roll backward, low kick	⊗ KKK	Rolle rückwärts, tiefer Tritt	⊗ TTT	Roulé-boulé arrière, kick bas	⊗ KKK
Hishitai	↑ K (simul. w/ small jump)	Hishitai	↑ T (gleichzeitig mit kleinem sprung)	Hishitai	↑ K (en même temps qu'un petit saut)

Renken Ensenshuu P, ⇄ K+G	Renken Ensenshuu P, ⇄ K+G	Renken Ensenshuu K, ⇄ S+G	Renken-ensenshuu P, ⇄ K + G
Renkentai PK	Renkentai PK	Renkentai KS	Ren-kentai PK
Renshou PP	Renshou PP	Renshou KK	Renshou PP
Souken Senpuutai PPK	Souken Senpuutai PPK	Souken Senpuutai KKS	Souken-senpuutai PPK
Raigekishou PPP	Raigekishou PPP	Raigekishou KKK	Raigekishou PPP
Renkan PPPK	Renkan PPPK	Renkan KKKS	Renkan-tenshin-kyaku PPPK
Tenshinkyaku	Tenshinkyaku	Tenshinkyaku	Tenshin-kyaku
Renkan Tenshin Soukyaku PPP⇄K	Renkan Tenshin Soukyaku PPP⇄K	Renkan Tenshin Soukyaku KKK⇄S	Renkan-tenshin-soukyaku PPP⇄K
Renkan Haitenkyaku PPP⊗K	Renkan Haitenkyaku PPP⊗K	Renkan Haitenkyaku KKK⊗S	Renkan-haitenkyaku PPP⊗K
Tenshin Soutou P+G	Tenshin Soutou P+G	Tenshin Soutou K+G	Tenshin-soutou P + G
Ensen Hairyuu ⇄P, ⊗P (contrarrestar puñetazo)	Ensen Hairyuu ⇄P, ⊗P (contrattacca il pugno)	Ensen Hairyuu ⇄K, ⊗K (kontring mot slag)	Ensen-hairyuu ⇄P, ⊗P (om een slag tegen te gaan)
Rasen Anshou ⇄P(contrarrestar patada alta)	Rasen Anshou ⇄P (contrattacca il calcio alto)	Rasen Anshou ⇄K (kontring mot hög spark)	Rasen-anshou ⇄P (om een hoge schop tegen te gaan)
Zensentai KKK...	Zensentai KKK...	Zensentai SSS...	Zensentai KKK...
Zensou Sentai ⇄KKK...	Zensou Sentai ⇄KKK...	Zensou Sentai ⇄SSS...	Zensou-sentai ⇄KKK
Rodar hacia atrás, patada al medio ⇄KKK	Rotazione all'indietro, calcio medio ⇄KKK	Baklängesrullning, mellanhög spark ⇄SSS	Rolbeweging naar achteren, middelhoge schop ⇄KKK
Rodar hacia atrás, patada baja ⊗KKK	Rotazione all'indietro, calcio basso ⊗KKK	Baklängesrullning, låg spark ⊗SSS	Rolbeweging naar achteren, lage schop ⊗KKK
Hishitai ⇄K (simult. con salto pequeño)	Hishitai ⇄K (finta con piccolo salto)	Hishitai ⇄S (samtidigt med litet hopp)	Hishitai ⇄K (gelijktijdig met kleine sprong)

LAU

NAME: Lau Chan
COUNTRY: China
BIRTHDAY: 10/2/40
SEX: Male
JOB: Cook
BLOOD TYPE: B
HOBBY: Chinese poetry



Lau strives for perfection in anything he does, whether it's working as a famous chef in China or acquiring the title of the most powerful fighter in the world. Though he was declared champion, Lau was far from satisfied with his performance, so after the first tournament, he headed for the mountains for an excruciating year-long regimen of training. He hopes that in the next tournament he'll be able to perform up to his own exacting standards.

LAU

NAME: Lau Chan
LAND: China
GEBURTSDATUM: 10/2/40
GESCHLECHT: männlich
BERUF: Koch
BLUTGRUPPE: B
HOBBY: Chinesische Dichtung

Lau strebt in allem, was er tut, nach Perfektion, egal ob er als berühmter Küchenchef in China arbeitet, oder den Titel des mächtigsten Kämpfers der Welt erringt. Obwohl er zum Champion ernannt wurde, war Lau bei weitem nicht mit seiner Leistung zufrieden. Deshalb begab er sich nach dem ersten Turnier in die Berge, wo er sich ein ganzes Jahr lang einem qualvollen Training unterzog. Er hofft, daß er im nächsten Turnier in der Lage sein wird, eine Leistung zu bringen, die seinen eigenen hohen Anforderungen gerecht wird.

LAU

NOM : Lau Chan
PAYS : Chine
NE LE : 2/10/1940
SEXE : Masculin
TRAVAIL : Cuisinier
GROUPE SANGUIN : B
PASSION : Poésie chinoise

Lau est perfectionniste. Tout comme il cherche à être le plus grand cuisinier de Chine, il fait tout pour être le meilleur lutteur du monde. Bien qu'ayant remporté le dernier tournoi, Lau n'a pas été satisfait par ses performances. Après la compétition, il s'est retiré dans les montagnes et s'est astreint à un entraînement sévère tout au long de l'année. Il est sûr qu'à ce tournoi, il va pouvoir enfin atteindre le but qu'il s'est fixé.

LAU

NOMBRE: Lau Chan
PAÍS: China
CUMPLEAÑOS: 2/10/1940
SEXO: Masculino
OCUPACIÓN: Cocinero
TIPO DE SANGRE: B
AFICIÓN: Poesía china

Lau se afana por alcanzar la perfección en todo lo que hace, ya sea trabajar como famoso jefe de cocina en China o adquirir el título de luchador más fuerte del mundo. A pesar de que fuera declarado campeón, lejos estuvo de quedar satisfecho del papel que hizo, de manera que después del primer torneo, se dirigió a las montañas para todo un largo año de agudísimo régimen de entrenamiento. En el siguiente torneo espera poder actuar de acuerdo a las exigencias que se ha marcado.

LAU

NOME: Lau Chan
NAZIONE: Cina
DATA DI NASCITA: 2/10/40
SESSO: Maschio
OCCUPAZIONE: Cuoco
GRUPPO SANGUIGNO: B
HOBBY: Poesia cinese

Lau lotta per la perfezione in qualsiasi cosa che fa, sia che lavori come un famoso chef in Cina o che consegua il titolo di lottatore più potente del mondo. Benché sia stato dichiarato campione, Lau non fu affatto soddisfatto della sua prestazione, perciò dopo il primo torneo si diresse verso le montagne per uno straziante regime di allenamento durato un anno. Egli spera che nel prossimo torneo possa esibirsi in modo tale da rispettare le proprie regole impegnative.

LAU

NAMN: Lau Chan
LAND: Kina
FÖDELSEDATUM: 2 oktober 1940
KÖN: Man
YRKE: Kock
BLODGRUPP: B
HOBBY: Kinesisk poesi

Lau är perfektionist i allt vad han gör, vare sig det gäller att jobba som berömd kock i Kina eller att erövrå titeln som världens bästa slagskämp. Lau vann visserligen den första turneringen, men han var långt ifrån nöjd med sin egen insats, så efter turneringen begav han sig upp bland bergen för ett stenhårt träningsår. I nästa turnering hoppas han att han kan leva upp till sina egna högt ställda förväntningar.

LAU

NAAM: Lau Chan
LAND: China
GEBORTEDATUM: 2 oktober 1940
GESLACHT: man
BEROEP: kok
BLOEDGROEP: B
HOBBY: Chinese poëzie

Lau is een echte perfectionist. Zo is hij niet alleen een befaamd kok in China geworden, maar ook wereldkampioen vechten. Hoewel Lau die titel behaalde, was hij helemaal niet tevreden over zijn eigen prestaties. Daarom trok hij na het eerste toernooi de bergen in om een jaar lang bikkelhard te trainen. Nu hoopt hij dat hij op het volgende toernooi aan zijn eigen hoge eisen zal kunnen voldoen.

ATTACKS

Chuuken	P
Souchuuken	⇩P
Katsumentai	K
Sensaitai	⇩K
Senchuutai	⊗K
Kosou Raishuu	⇩P (vs. fallen opponent)
Kosou Renshuu	↑P (vs. fallen opponent)
Toushuugeki	⊗K (vs. fallen opponent)
Hishuutai	↑K (rising into big jump)
Toukuu Senjinkyaku	↑K (before landing, big jump)
Hishitai	K (simul. w/ small jump)
Chuugeki	→P
Shakashou	⊗P
Shajoushou	↘P
Junpo Chuushou	⊗ ⊗P
Taitou Risenkyaku	K (while standing up)
Kokyaku Haiten	⊗K
Senpuuga	K+G
Ensenshuu	⇩K+G

ATTACKEN

Chuuken	S
Souchuuken	⇩S
Katsumentai	T
Sensaitai	⇩T
Senchuutai	⊗T
Kosou Raishuu	⇩S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Kosou Renshuu	↑S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Toushuugeki	⊗T (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Hishuutai	↑T (während des großen Sprungs im Aufsteigen)
Toukuu Senjinkyaku	↑T (vor der Landung, großer Sprung)
Hishitai	T (gleichzeitig mit kleinem Sprung)
Chuugeki	→S
Shakashou	⊗S
Shajoushou	↘S
Junpo Chuushou	⊗ ⊗S
Taitou Risenkyaku	T (beim Aufstehen)
Kokyaku Haiten	⊗T
Senpuuga	T+D
Ensenshuu	⇩T+D

ATTAQUES

Chuuken	P
Souchuuken	⇩P
Katsumentai	K
Sensaitai	⇩K
Senchuutai	⊗K
Kosou Raishuu	⇩P (contre un adversaire à terre)
Kosou Renshuu	↑P (contre un adversaire à terre)
Toushuugeki	⊗K (contre un adversaire à terre)
Hishuutai	↑K (en s'élevant dans un grand saut)
Toukuu Senjinkyaku	↑K (avant de toucher terre, grand saut)
Hishitai	K (en même temps qu'un petit saut)
Chuugeki	→P
Shakashou	⊗P
Shajoushou	↘P
Junpo Chuushou	⊗ ⊗P
Taitou Risenkyaku	K (en se levant)
Kokyaku Haiten	⊗K
Senpuuga	K+G
Ensenshuu	⇩K+G

ATAQUES

Chuuken	P
Souchuuken	⇩P
Katsumentai	K
Sensaitai	⇩K
Senchuutai	≧K
Kosou Raishuu	⇨P (contra un contrario caído)
Kosou Renshuu	↑P (contra un contrario caído)
Toushuugeki	≧K (contra un contrario caído)
Hishuutai	↑K (al elevarte en salto grande)
Toukuu	↑K (antes de aterrizar, salto grande)
Senjinkyaku	
Hishitai	K (simult. con salto pequeño)
Chuugeki	⇨P
Shakashou	≧P
Shajoushou	↘P
Junpo Chuushou	≧ ≧P
Taitou Risenkyaku	K (estando en pie)
Kokyaku Haiten	≧K
Senpuuga	K+G
Ensenshuu	⇩K+G

ATTACCHI

Chuuken	P
Souchuuken	⇩P
Katsumentai	K
Sensaitai	⇩K
Senchuutai	≧K
Kosou Raishuu	⇨P (contro l'avversario a terra)
Kosou Renshuu	↑P (contro l'avversario a terra)
Toushuugeki	≧K (contro l'avversario a terra)
Hishuutai	↑K (alzandosi con un grande salto)
Toukuu	↑K (prima di atterrare, grande salto)
Senjinkyaku	
Hishitai	K (finta con piccolo salto)
Chuugeki	⇨P
Shakashou	≧P
Shajoushou	↘P
Junpo Chuushou	≧ ≧P
Taitou Risenkyaku	K (alzandosi in piedi)
Kokyaku Haiten	≧K
Senpuuga	K+G
Ensenshuu	⇩K+G

ATTACKER

Chuuken	K
Souchuuken	⇩K
Katsumentai	S
Sensaitai	⇩S
Senchuutai	≧S
Kosou Raishuu	⇨K (mot liggande motståndare)
Kosou Renshuu	↑K (mot liggande motståndare)
Toushuugeki	≧S (mot liggande motståndare)
Hishuutai	↑S (på väg upp i ett jättehopp)
Toukuu	↑S (före landningen, jättehopp)
Senjinkyaku	
Hishitai	S (samtidigt med litet hopp)
Chuugeki	⇨K
Shakashou	≧K
Shajoushou	↘K
Junpo Chuushou	≧ ≧K
Taitou Risenkyaku	S (stående)
Kokyaku Haiten	≧S
Senpuuga	S+G
Ensenshuu	⇩S+G

AANVALLEN

Chuu-ken	P
Souchuu-ken	⇩P
Katsumentai	K
Sensai-tai	⇩K
Senchuu-tai	≧K
Kosou-raishuu	⇨P (op gevallen tegenstander)
Kosou-renshuu	↑P (op gevallen tegenstander)
Toushuugeki	≧K (op gevallen tegenstander)
Hishuutai	↑K (tijdens omhooggaan voor grote sprong)
Toukuu-senjinkyaku	↑K (net voor het landen, grote sprong)
Hishitai	K (gelijktijdig met kleine sprong)
Chuugeki	⇨P
Shakashou	≧P
Shajoushou	↘P
Junpo-chuushou	≧ ≧P
Taitou-risenkyaku	K (wanneer je recht op staat)
Kokyaku-haiten	≧K
Senpuuga	K + G
Ensenshuu	⇩K + G

Renken Senpuuga	P, K+G
Renken Ensenshuu	P, ↙ K+G
Renkentai	PK
Renshou A	PP
Souken Senpuutai	PPK
Raigekishou	PPP
Renkan Tenshin Kyaku	PPPK
Renkan Tenshin Soukyaku	PPP ↘ K
Renkan Haitenkyaku	PPP ↗ K
Renshou B	≈ PP
Renshou Senpuutai	≈ PPK
Renkanshou	≈ PPP
Chisoutai	⇒ ↘ K
Kensha Touraku	P+G
Zensentai	KKK...
Zensou Sentai	↘ KKK...
Roll backward, middle kick	↙ KKK
Roll backward, low kick	≈ KKK
Rekka Kosenkyaku	↗ K (simul. w/ small jump)

Renken Senpuuga	S, T+D
Renken Ensenshuu	S, ↙ T+D
Renkentai	ST
Renshou A	SS
Souken Senpuutai	SST
Raigekishou	SSS
Renkan Tenshin Kyaku	SSST
Renkan Tenshin Soukyaku	SSS ↘ T
Renkan Haitenkyaku	SSS ↗ T
Renshou B	≈ SS
Renshou Senpuutai	≈ SST
Renkanshou	≈ SSS
Chisoutai	⇒ ↘ T
Kensha Touraku	S+D
Zensentai	TTT...
Zensou Sentai	↘ TTT...
Rolle rückwärts, mittelhoher Tritt	↙ TTT
Rolle rückwärts, tiefer Tritt	≈ TTT
Rekka Kosenkyaku	↗ T (gleichzeitig mit kleinem Sprung)

Renken Senpuuga	P, K+G
Renken Ensenshuu	P, ↙ K+G
Renkentai	PK
Renshou A	PP
Souken Senpuutai	PPK
Raigekishou	PPP
Renkan Tenshin Kyaku	PPPK
Renkan Tenshin Soukyaku	PPP ↘ K
Renkan Haitenkyaku	PPP ↗ K
Renshou B	≈ PP
Renshou Senpuutai	≈ PPK
Renkanshou	≈ PPP
Chisoutai	⇒ ↘ K
Kensha Touraku	P+G
Zensentai	KKK...
Zensou Sentai	↘ KKK...
Roulé-boulé arrière, kick moyen	↙ KKK
Roulé-boulé arrière, kick bas	≈ KKK
Rekka Kosenkyaku	↗ K (en même temps qu'un petit saut)

Renken Senpuuga P, K+G
 Renken Ensenshuu P, ↕ K+G
 Renkentai PK
 Renshou A PP
 Souken Senpuutai PPK
 Raigekishou PPP
 Renkan Tenshin Kyaku PPPK
 Renkan Tenshin Soukyaku PPP↕K
 Renkan Haitenkyaku PPP⊗K
 Renshou B ⊗PP
 Renshou Senpuutai ⊗PPK
 Renkanshou ⊗PPP
 Chisoutai →↕K
 Kensha Touraku P+G
 Zensentai KKK...
 Zensou Sentai ↕KKK...
 Rodar hacia atrás, patada al medio ↙KKK
 Rodar hacia atrás, patada baja ⊗KKK
 Rekka Kosenkyaku ↕K (simult. con salto pequeño)

Renken Senpuuga P, K+G
 Renken Ensenshuu P, ↕ K+G
 Renkentai PK
 Renshou A PP
 Souken Senpuutai PPK
 Raigekishou PPP
 Renkan Tenshin Kyaku PPPK
 Renkan Tenshin Soukyaku PPP↕K
 Renkan Haitenkyaku PPP⊗K
 Renshou B ⊗PP
 Renshou Senpuutai ⊗PPK
 Renkanshou ⊗PPP
 Chisoutai →↕K
 Kensha Touraku P+G
 Zensentai KKK...
 Zensou Sentai ↕KKK...
 Rotazione all'indietro, calcio medio ↙KKK
 Rotazione all'indietro, calcio basso ⊗KKK
 Rekka Kosenkyaku ↕K (finta con piccolo salto)

Renken Senpuuga K, S+G
 Renken Ensenshuu K, ↕ S+G
 Renkentai KS
 Renshou A KK
 Souken Senpuutai KKS
 Raigekishou KKK
 Renkan Tenshin Kyaku KKKS
 Renkan Tenshin Soukyaku KKK↕S
 Renkan Haitenkyaku KKK⊗S
 Renshou B ⊗KK
 Renshou Senpuutai ⊗KKS
 Renkanshou ⊗KKK
 Chisoutai →↕S
 Kensha Touraku K+G
 Zensentai SSS...
 Zensou Sentai ↕SSS...
 Baklängesrullning, mellanhög spark ↙SSS
 Baklängesrullning, låg spark ⊗SSS
 Rekka Kosenkyaku ↕S (samtidigt med litet hopp)

Renken-senpuuga P, K + G
 Renken-ensenshuu P, ↕ K + G
 Renken-tai PK
 Renshou A PP
 Souken-senpuutai PPK
 Raigekishou PPP
 Renkan-tenshin-kyaku PPPK
 Renkan-tenshin-soukyaku PPP↕K
 Renkan-haitenkyaku PPP⊗K
 Renshou B ⊗PP
 Renshou-senpuutai ⊗PPK
 Renkanshou ⊗PPP
 Chisoutai →↕K
 Kensha-touraku P + G
 Zensentai KKK...
 Zensou-sentai ↕KKK...
 Rolbeweging naar achteren, middelhoge schop ↙KKK
 Rolbeweging naar achteren, lage schop ⊗KKK
 Rekka-kosenkyaku ↕K (gelijktijdig met kleine sprong)

WOLF

NAME: Wolf Hawkfield
COUNTRY: Canada
BIRTHDAY: 2/8/1966
SEX: Male
JOB: Wrestler
BLOOD TYPE: O
HOBBY: Karaoke



Wolf was a lumberjack until he was discovered by a scout and encouraged to take up pro wrestling. It wasn't long before he became invincible in the sport. He entered the first tournament in order to find an opponent skilled enough to call a rival. It wasn't long before Akira gave him exactly what he was looking for, and the two set up an intense competition. At the end of the first tournament, both swore they would battle again. Now that chance has arrived, and Wolf has his eye on the championship.

WOLF

NAME: Wolf Hawkfield
LAND: Kanada
GEBURTSDATUM: 2/8/66
GESCHLECHT: männlich
BERUF: Catcher
BLUTGRUPPE: O
HOBBY: Karaoke

Wolf arbeitete als Holzfäller, bis er von einem Talentsucher entdeckt und ermutigt wurde, das Catchen zu erlernen. Schon nach kurzer Zeit war er in diesem Sport unbesiegbar. Er nahm am Weltkampfturnier teil, um einen Gegner zu finden, der ihm an Fertigkeit ebenbürtig war. Bald fand er in Akira genau den Gegner, den er gesucht hatte, und die beiden traten in einen freundschaftlichen, aber heftigen Wettstreit miteinander. Am Ende des ersten Turniers schworen beide, wieder gegeneinander zu kämpfen. Nun ist diese Gelegenheit da, und Wolf hat die Meisterschaft ins Auge gefaßt.

WOLF

NOM : Wolf Hawkfield
PAYS : Canada
NE LE : 8/2/1966
SEXE : Masculin
TRAVAIL : Lutteur professionnel
GROUPE SANGUIN : O
PASSION : Karaoqué

Wolf était bûcheron jusqu'à ce qu'un recruteur de talents le découvre et l'encourage à s'engager dans la lutte professionnelle. En peu de temps, Wolf devient invincible. Il se présente au premier World Fighting Tournament afin de trouver un adversaire digne de lui. Il le trouve en la personne d'Akira, et les deux lutteurs deviennent des rivaux acharnés. à la fin du premier tournoi, tous les deux se jurent de se combattre à nouveau. Voici venu le grand jour et Wolf a l'œil sur le titre de champion.

WOLF

NOMBRE: Wolf Hawkfield
PAÍS: Canadá
CUMPLEAÑOS: 8/2/1966
SEXO: Masculino
OCUPACIÓN: Lucha libre
TIPO DE SANGRE: O
AFICIÓN: Karaoke

Wolf fue leñador hasta ser descubierto por un cazatalentos que lo animó a que se dedicase a la lucha libre profesional. No le llevó mucho tiempo hacerse invencible en el deporte. Participó en el primer torneo con la idea de buscar un contrario al que por sus habilidades pudiera considerar rival suyo. Pronto se dio cuenta de que Akira era exactamente lo que estaba buscando, y los dos crearon una intensa competición. Al finalizar el primer torneo, ambos juraron volver a enfrentarse. Ahora les ha llegado esa oportunidad, y Wolf tiene la vista puesta en el campeonato.

WOLF

NOME: Wolf Hawkfield
NAZIONE: Canada
DATA DI NASCITA: 8/2/1966
SESSO: Maschio
OCCUPAZIONE: Lottatore
GRUPPO SANGUIGNO: O
HOBBY: Karaoke

Wolf era un taglialegna finché fu scoperto da uno scopritore di giovani promesse e fu incoraggiato a dedicarsi alla lotta professionale. Non passò molto tempo che egli diventò invincibile in questo sport. Si iscrisse al primo torneo per trovare un avversario abbastanza esperto da poterlo chiamare rivale. Non passò molto tempo che Akira gli concesse esattamente ciò che stava cercando e i due disputarono una violenta competizione. Alla fine del primo torneo entrambi giurarono che avrebbero di nuovo lottato. Ora è giunta l'occasione e Wolf ha messo gli occhi sul campionato.

WOLF

NAMN: Wolf Hawkfield
LAND: Kanada
FÖDELSEDATUM: 8 februari 1966
KÖN: Man
YRKE: Brottare
BLODGRUPP: O
HOBBY: Karaoke

Wolf var timmerhuggare tills han blev upptäckt av en talangscout och uppmuntrades att börja med proffsbrottnng. Det tog inte lång tid innan han blev helt oövervinnerlig inom den sporten, så därför anmälde han sig till den första turneringen för att hitta en motståndare som var tillräckligt skicklig för att vara värd att kalla rival. Strax upptäckte han att Akira var precis vad han hade letat efter och de två började en intensiv kamp. Efter den första turneringen svor båda två att de skulle mötas och fajtats igen. Nu har den chansen kommit och Wolf har siktat inställt på mästerskapet.

WOLF

NAAM: Wolf Hawkfield
LAND: Canada
GEBORTEEDATUM: 8 februari 1966
GESLACHT: man
BEROEP: worstelaar
BLOEDGROEP: O
HOBBY: karaoke

Wolf was werkzaam als houthakker toen hij door een padvinder werd ontdekt. Deze moedigde hem aan om beroepsworstelaar te worden. Het duurde niet lang of Wolf werd onoverwinnelijk in deze sport. Hij meldde zich aan voor het eerste toernooi, in de hoop een tegenstander te vinden die bedreven genoeg was om als rivaal beschouwd te kunnen worden. Niet lang daarna vond hij in Akira precies diegene naar wie hij op zoek was. Ze begonnen aan een vriendschappelijke, maar intense competitie. Na afloop van het eerste toernooi beloofden ze elkaar dat ze ook bij een volgend toernooi weer van de partij zouden zijn. Die kans is nu gekomen en Wolf wil alles op alles zetten om kampioen te worden.

ATTACKS

Straight Hammer	P
Low Hammer	↓P
High Kick	K
Low Smash	↓K
Face Lift Kick	↻K
Elbow Drop	↻P (vs. fallen opponent)
Elbow	⇧P (vs. fallen opponent)
High Elbow	↑P (vs. fallen opponent)
Rising Toe	↑K (rising into big jump)
Heel Crush	↑K (before landing, big jump)
Sonic Upper	↻P
Vertical Upper	↘P
Body Blow	→P
Shoulder Attack	←→P
Knee Blast	→K
Low Drop Kick	→↓K
Rolling-saw Butt	⇒K+G

ATTACKEN

Gerader Hammer	S
Tiefer Hammer	↓S
Hoher Tritt	T
Tiefer Schmetterer	↓T
Face-Lift-Tritt	↻T
Ellbogenfall	↻S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Ellbogen	⇧S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Hoher Ellbogen	↑S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Aufwärtszehe	↑T (während des großen Sprungs im Aufsteigen)
Fersenbrecher	↑T (vor der Landung, großer Sprung)
Überschall-Aufwärtshaken	↻S
Vertikaler Aufwärtshaken	↘S
Körperstoß	→S
Schulter-Attacke	←→S
Knieknall	→T
Tiefer Falltritt	→↓T
Kettensägenstoß	→T+D

ATTAQUES

Marteau direct	P
Marteau bas	↓P
Kick haut	K
Smash bas	↓K
Kick lifting	↻K
Coude tombant	↻P (contre un adversaire à terre)
Coup de coude	⇧P (contre un adversaire à terre)
Coup de coude haut	↑P (contre un adversaire à terre)
Orteil montant	↑K (en s'élevant dans un grand saut)
Talon écraseur	↑K (avant de toucher terre, grand saut)
Upper supersonique	↻P
Upper vertical	↘P
Coup de corps	→P
Attaque d'épaule	←→P
Genou foudroyant	→K
Kick tombant bas	→↓K
Coup de scie roulant	→K+G

ATAQUES

Martillo directo	P
Martillo bajo	↕ P
Patada alta	K
Choque bajo	↕ K
Patada elevada a la cara	≈ K
Caída con codo	≈ P (contra un contrario caído)
Codazo	↕ P (contra un contrario caído)
Codazo alto	↑ P (contra un contrario caído)
Puntapié elevado	↑ K (al elevarte en salto grande)
Choque con talón	↑ K (antes de aterrizar, salto grande)
Gancho sónico	≈ P
Gancho vertical	↘ P
Golpe duro	→ P
Ataque con hombros	← → P
Rodillazo	→ K
Patada de caída baja	→ ↕ K
Cabezazo de sierra rodante	→ K+G

ATTACCHI

Martello diritto	P
Martello basso	↕ P
Calcio alto	K
Schiacciata bassa	↕ K
Calcio con lifting	≈ K
Caduta con gomitata	≈ P (contro l'avversario a terra)
Gomitata	↕ P (contro l'avversario a terra)
Gomitata alta	↑ P (contro l'avversario a terra)
Punta del piede in elevazione	↑ K (alzandosi con un grande salto)
Schiacciamento con tallone	↑ K (prima di atterrare, grande salto)
Montante supersonico	≈ P
Montante verticale	↘ P
Colpo con il corpo	→ P
Attacco di spalla	← → P
Forté ginocchiata	→ K
Calcio basso con caduta	→ ↕ K
Colpo di sega girevole	→ K+G

ATTACKER

Rak hammare	K
Låg hammare	↕ K
Hög spark	S
Låg krossare	↕ S
Ansiktslyftarspark	≈ S
Fallande armbåge	≈ K (mot liggande motståndare)
Armbåge	↕ K (mot liggande motståndare)
Hög armbåge	↑ K (mot liggande motståndare)
Stigande tå	↑ S (på väg upp i ett jättehopp)
Hålkrossare	↑ S (före landningen, jättehopp)
Ljudbangsuppercut	≈ K
Lodrät uppercut	↘ K
Kroppstackling	→ K
Axelattack	← → K
Knäsmäll	→ S
Låg droppspark	→ ↕ S
Cirkelsågsstöt	→ S+G

AANVALLEN

Rechte hamergreep	P
Lage hamergreep	↕ P
Hoge schop	K
Lage stoot	↕ K
Facelift-schop	≈ K
Neergaande elleboog	≈ P (op gevallen tegenstander)
Elleboog	↕ P (op gevallen tegenstander)
Hoge elleboog	↑ P (op gevallen tegenstander)
Stijgende teengreep	↑ K (tijdens omhooggaan voor grote sprong)
Hielverpletteraar	↑ K (net voor het landen, grote sprong)
Sonische uppercut	≈ P
Verticale uppercut	↘ P
Lichaamsslag	→ P
Schouderaanval	← → P
Knie-aanval	→ K
Lage neergaande schop	→ ↕ K
Rolzaagstoot	→ K + G

Hammer Kick	PK	Hammertritt	ST	Kick marteau	PK
Jab Straight	PP	Jab & Gerade	SS	Jab direct	PP
One-two Upper	PPP	Eins-Zwei-Aufwärtshaken	SSS	Upper un-deux	PPP
Brain Buster	P+G	Gehirnbrecher	S+D	Brain Buster	P+G
Giant Swing	↔↔↔↔↔P	Riesenschwinger	↔↔↔↔↔S	Swing géant	↔↔↔↔↔P
Tiger Driver	↔P+K+G	Tigertreiber	↔S+T+D	Mandrin du tigre	↔P+K+G
Rolling Clear	KKK...	Rollender Abräumer	TTT...	Parade roulée	KKK...
Low Clear	↓KKK...	Tiefer Abräumer	↓TTT...	Parade basse	↓KKK...
Roll backward, middle kick	↔KKK	Rolle rückwärts, mittelhoher Tritt	↔TTT	Roulé-boulé arrière, kick moyen	↔KKK
Roll backward, low kick	↔KKK	Rolle rückwärts, tiefer Tritt	↔TTT	Roulé-boulé arrière, kick bas	↔KKK
Toe Crush	⤴K (simul. w/ small jump)	Zehenbrecher	⤴T (gleichzeitig mit kleinem Sprung)	Orteil écraseur	⤴K (en même temps qu'un petit saut)

JEFFRY

NAME: Jeffry McWild
COUNTRY: Australia
BIRTHDAY: 2/20/1957
SEX: Male
JOB: Fisherman
BLOOD TYPE: A
HOBBY: Reggae music



JEFFRY

NAME: Jeffry McWild
LAND: Australien
GEBURTSDATUM: 2/20/57
GESCHLECHT: männlich
BERUF: Fischer
BLUTGRUPPE: A
HOBBY: Reggae-Musik

Jeffry benutzt das bei seinen Kampfturnieren gewonnene Preisgeld zum Unterhalt eines Fischkutters, seiner Haupteinnahmequelle. Sein ganzes Leben lang war er auf der Jagd nach einer Trophäe, die ihm mehr bedeutet als alle anderen: dem legendären, menschenfressenden "Satans-Hai". Sein letzter Kampf mit dem Hai war bislang der heftigste, aber der Hai entkam, nachdem er Jeffrys Boot in einen Trümmerhaufen verwandelt hatte. Also polierte Jeffry seine Kampftechniken auf, um wieder in den Ring zu treten. Sollte er dieses Mal gewinnen, kann er ein neues Boot kaufen und seinen Erzrivalen ein für alle Male loswerden.

JEFFRY

NOM : Jeffry McWild
PAYS : Australie
NE LE : 20/2/1957
SEXE : Masculin
TRAVAIL : Pêcheur
GROUPE SANGUIN : A
PASSION : Musique Reggae

Jeffry consacre tout l'argent de ses tournois à l'entretien de son bateau de pêche, son gagne-pain. En mer, son pire ennemi est le légendaire "Requin de Satan", le squalo mangeur d'hommes. Son dernier combat avec le requin a été catastrophique. Le poisson carnivore non seulement lui a échappé, mais il a réduit son bateau en éclaves. Depuis, Jeffry a dû reprendre l'entraînement afin de perfectionner ses techniques. Il doit à tout prix remporter le tournoi pour acheter un nouveau bateau et se débarrasser une fois pour toutes de ce maudit squalo.

JEFFRY

NOMBRE: Jeffrey McWild
PAÍS: Australia
CUMPLEAÑOS: 20/2/1957
SEXO: Masculino
OCUPACIÓN: Pescador
TIPO DE SANGRE: A
AFICIÓN: Música Reggae

Jeffrey emplea sus premios en metálico de los torneos de lucha para mantener el barco de pesca, su principal fuente de ingresos. Toda su vida ha ambicionado un premio más que ningún otro: el legendario, comehombres "Tiburón Satán". Su última batalla contra el tiburón fue la más encarnizada de todas, pero el tiburón se escapó, dejándole el barco hecho astillas como único recuerdo. Así que Jeffrey pulió sus técnicas de lucha y va a saltar al cuadrilátero de nuevo. Si gana esta vez, podrá comprar un barco nuevo y hacer justicia de una vez por todas.

JEFFRY

NOME: Jeffrey McWild
NAZIONE: Australia
DATA DI NASCITA: 20/2/1957
SESSO: Maschio
OCCUPAZIONE: Pescatore
GRUPPO SANGUIGNO: A
HOBBY: Musica reggae

Jeffrey usa il montepremi dei suoi tornei di lotta per mantenere un peschereccio, la sua maggiore fonte di vita. Per tutta la sua vita ha cercato di ottenere un trofeo soprattutto: il leggendario, antropofago "Squalo di Satana". Il suo ultimo combattimento con lo squalo fu anche il più feroce, ma lo squalo scappò, non lasciando nulla della barca di Jeffrey, se non schegge di legno. Perciò Jeffrey ha perfezionato le sue tecniche di combattimento e sta di nuovo entrando sul ring. Se vince questa volta, può comprare una barca nuova e sbarazzarsi del suo castigo una volta per tutte.

JEFFRY

NAMN: Jeffrey McWild
LAND: Australien
FÖDELSEDATUM: 20 februari 1957
KÖN: Man
YRKE: Fiskare
BLODGRUPP: A
HOBBY: Reggae-musik

Jeffrey använder prispengarna från kampturneringarna till att hålla en fiskebåt, som är hans huvudsakliga inkomstkälla. I hela sitt liv har han varit på jakt efter en trofé över alla andra: den legendariska människoätande "Satanshajen". Hans senaste batalj med hajen var den grymmaste hittills, men hajen lyckades smita och det blev bara spillror kvar av Jeffrys båt. Så Jeffrey fick putsa upp sin stridsteknik och kliva in i ringen igen. Om han vinner den här gången kan han köpa en ny båt och göra sig kvitt sin gamla ärkefiende en gång för alla.

JEFFRY

NAAM: Jeffrey McWild
LAND: Australië
GEBORTE DATUM: 20 februari 1957
GESLACHT: man
BEROEP: visser
BLOEDGROEP: A
HOBBY: reggae-muziek

Het geld dat Jeffrey met zijn gevechtstoernooien wint, gebruikt hij voor het onderhouden van de vissersboot waarmee hij hoofdzakelijk de kost verdient. Zijn hele leven lang heeft hij gedroomd van één trofee die voor hem boven alles gaat: de legendarische mensetende "Duivelshaai". Zijn laatste gevecht met de haai was het meest angstaanjagende gevecht tot nog toe, maar de haai wist te ontsnappen en liet van de boot van Jeffrey niet veel meer over dan een paar splinters. Daarom heeft Jeffrey zijn gevechtstechnieken flink opgeschroefd zodat hij nu opnieuw in de ring kan stappen. Wanneer hij er deze keer in slaagt om te winnen, kan hij een nieuwe boot kopen en voorgoed van zijn onverslaanbare tegenstander afkomen.

ATTACKS

Straight Knuckle	P
Low Knuckle	⇩P
Upper Kick	K
Vertical Kick	⇩K
Side Kick	↘K
Stomping	↘K (vs. fallen opponent)
Flying Body Press	⇩P (vs. fallen opponent)
Raiden Drop	↑P (vs. fallen opponent)
Killing Bites	↑K (rising into big jump)
Heel Stamp	↑K (before landing, big jump)
Smash Upper	↘P
Double Upper	↘PP
Vertical Upper	↘P
Elbow Butt	⇨P
Dash Elbow	⇨⇨P
Elbow Upper	⇨⇨PP
Elbow Stamp	⇨⇨P
Toe Kick	⇩K

ATTACKEN

Gerader Knöchel	S
Tiefer Knöchel	⇩S
Aufwärtstritt	T
Vertikaler Tritt	⇩T
Seitentritt	↘T
Stampfer	↘T (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Fliegende Körperpresse	⇩S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Raiden-Fall	↑S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Killerbisse	↑T (während des großen Sprungs im Aufsteigen)
Fersenstempel	↑T (vor der Landung, großer Sprung)
Schmetter-Aufwärtshaken	↘S
Doppelter Aufwärtshaken	↘SS
Vertikaler Aufwärtshaken	↘S
Ellbogenstoß	⇨S
Schleuder-Ellbogen	⇨⇨S
Ellbogen-Aufwärtshaken	⇨⇨SS
Ellbogenstempel	⇨⇨S
Zehentritt	⇩T

ATTAQUES

Coup américain direct	P
Coup américain bas	⇩P
Kick haut	K
Kick vertical	⇩K
Kick de côté	↘K
Pilonnage	↘K (contre un adversaire à terre)
Presse volante	⇩P (contre un adversaire à terre)
Chute soudaine	↑P (contre un adversaire à terre)
Morsure fatale	↑K (en s'élevant dans un grand saut)
Talon pilonnant	↑K (avant de toucher terre, grand saut)
Upper écraseur	↘P
Upper double	↘PP
Upper vertical	↘P
Coup de coude	⇨P
Coude fulgurant	⇨⇨P
Upper du coude	⇨⇨PP
Coude pilonnant	⇨⇨P
Kick de l'orteil	⇩K

ATAQUES

Nudillo directo	P
Nudillo bajo	↘ P
Patada elevada	K
Patada vertical	↘ K
Patada lateral	↗ K
Pisotón	↘ K (contra un contrario caído)
Prensa de cuerpo volando	↗ P (contra un contrario caído)
Caída de asalto	↑ P (contra un contrario caído)
Latidos criminales	↑ K (al elevarse en salto grande)
Patada con talón	↑ K (antes de aterrizar, salto grande)
Golpe de gancho	↗ P
Gancho doble	↗ PP
Gancho vertical	↘ P
Codazo	→ P
Codazo repentino	→ ↘ P
Codazo superior	→ ↘ PP
Apasionamiento con el codo	↔ ↘ P
Puntapié	↘ K

ATTACCHI

Pugno diritto con le nocche	P
Pugno basso con le nocche	↘ P
Calcio più elevato	K
Calcio verticale	↘ K
Calcio laterale	↗ K
Pestata	↘ K (contro l'avversario a terra)
Pressione del corpo in volo	↗ P (contro l'avversario a terra)
Caduta con assalto	↑ P (contro l'avversario a terra)
Morsi mortali	↑ K (alzandosi con un grande salto)
Pestata con il tallone	↑ K (prima di atterrare, grande salto)
Montante con schiacciata	↗ P
Montante doppio	↗ PP
Montante verticale	↘ P
Gomitata	→ P
Gomitata focosa	→ ↘ P
Montante con gomitata	→ ↘ PP
Pestata con gomitata	↔ ↘ P
Calcio con punta di piede	↘ K

ATTACKER

Raka knogar	K
Låga knogar	↘ K
Uppåtspark	S
Lodrät spark	↘ S
Sidspark	↗ S
Stämpling	↘ S (mot liggande motståndare)
Flygande mangel	↗ K (mot liggande motståndare)
Raiden-fall	↑ K (mot liggande motståndare)
Mördarbett	↑ S (på väg upp i ett jättehopp)
Hälstamp	↑ S (före landningen, jättehopp)
Krossaruppercut	↗ K
Dubbel uppercut	↗ KK
Lodrät uppercut	↘ K
Armbågstäckling	→ K
Framrusande armbåge	→ ↘ K
Armbågsuppercut	→ ↘ KK
Armbågsstämpling	↔ ↘ K
Tåspark	↘ S

AANVALLEN

Rechte knokkelslag	P
Lage knokkelslag	↘ P
Uppercut-schop	K
Verticale schop	↘ K
Zijdelingse schop	↗ K
Stamp	↘ K (op gevallen tegenstander)
Vliegende lichaamsdrukbewerking	↗ P (op gevallen tegenstander)
Aanvallende-valbeweging	↑ P (op gevallen tegenstander)
Dodende grepen	↑ K (tijdens omhooggaan voor grote sprong)
Hielstamp	↑ K (net voor het landen, grote sprong)
Slag-uppercut	↗ P
Dubbele uppercut	↗ PP
Verticale uppercut	↘ P
Elleboogstoot	→ P
Stormende elleboog	→ ↘ P
Elleboog-uppercut	→ ↘ PP
Elleboog-stamp	↔ ↘ P
Teenschop	↘ K

Toe Kick Hammer	⇩ KP	Zehentritthammer	⇩ TS	Kick marteau de l'orteil	⇩ KP
Knee Attack	⇒ K	Knie-Attacke	⇒ T	Attaque du genou	⇒ K
Kenka Kick	⇒ KK	Kenka-Tritt	⇒ TT	Kick kenka	⇒ KK
Knuckle Kick	PK	Knöcheltritt	ST	Kick américain	PK
Double Kick	PP	Doppeltritt	SS	Kick double	PP
One-two Upper	PPP	Eins-Zwei-Aufwärtshaken	SSS	Upper un-deux	PPP
Power Slam	⇒ P (P+G)	Kraftknall	⇒ S (S+D)	Power Slam	⇒ P (P+G)
Splash Mountain	⊗ ⊗ P+K	Spritzberg	⊗ ⊗ S+T	Splash Mountain	⊗ ⊗ P+K
Toe Kick Splash	⇩ ⊗ ⇒ P+K+G	Zehentritt-Spritzer	⇩ ⊗ ⇒ S+T+D	Kick de l'orteil splash	⇩ ⊗ ⇒ P+K+G
Power Bomb	⊗ P+K+G	Kraftbombe	⊗ S+T+D	Super-bombe	⊗ P+K+G
Spinning Up Kick	KKK...	Rotierender Hochtritt	TTT...	Kick haut tournoyant	KKK...
Spinning Low Kick	⇩ KKK...	Rotierender Tieftritt	⇩ TTT...	Kick bas tournoyant	⇩ KKK...
Roll backward, middle kick	⇩ KKK	Rolle rückwärts, mittelhoher Tritt	⇩ TTT	Roulé-boulé arrière, kick moyen	⇩ KKK
Roll backward, low kick	⊗ KKK	Rolle rückwärts, tiefer Tritt	⊗ TTT	Roulé-boulé arrière, kick bas	⊗ KKK
Step Kick	⇩ K (simul. w/small jump)	Stufentritt	⇩ T (gleichzeitig mit kleinem Sprung)	Kick marché	⇩ K (en même temps qu'un petit saut)
Hip Attack	P+K+G	Hüftattacke	S+T+D	Attaque de la hanche	P+K+G

Martillo de puntapié ↓ KP
 Ataque con la rodilla → K
 Patada Kenka → KK
 Patada con el nudillo PK
 Patada doble PP
 Gancho uno-dos PPP
 Golpe potente → P (P+G)
 Montaña rociada ≅ ≅ P+K
 Rocío de puntapié ↓ ↓ → P+K+G
 Bomba potente ≅ P+K+G
 Patada giratoria elevada KKK...
 Patada giratoria baja ↓ KKK...
 Rodar hacia atrás, patada al medio ← KKK
 Rodar hacia atrás, patada baja ≅ KKK
 Patada de pisotón ↑ K (simult. con salto pequeño)
 Ataque al trasero P+K+G

Martello e calcio ↓ KP
 con punta di piede
 Attacco con il ginocchio → K
 Calcio Kenka → KK
 Calcio e pugno con le nocche PK
 Calcio doppio PP
 Uno-due montante PPP
 Colpo violento potente → P (P+G)
 Montagna di spruzzi ≅ ≅ P+K
 Spruzzo e calcio ↓ ≅ → P+K+G
 con punta di piede
 Bomba potente ≅ P+K+G
 Calcio con rotazione in alto KKK...
 Calcio con rotazione in basso ↓ KKK...
 Rotazione all'indietro, calcio medio ← KKK
 Rotazione all'indietro, calcio basso ≅ KKK
 Calcio con passo ↑ K (finta con piccolo salto)
 Attacco di fianchi P+K+G

Tåsparkshammare ↓ SK
 Knåattack → S
 Kenka-spark → SS
 Knogspark KS
 Dubbelspark KK
 Ett, två uppercut KKK
 Supersmäll → K (K + G)
 Plaskande berg ≅ ≅ K+S
 Tåsparksplask ↓ ≅ → K+S+G
 Megabomb ≅ K+S+G
 Snurrande uppåtspark SSS...
 Snurrande låg spark ↓ SSS...
 Baklängesrullning, mellanhög spark ← SSS
 Baklängesrullning, låg spark ≅ SSS
 Stegspark ↑ S (samtidigt med litet hopp)
 Höftattack K+S+G

Teenschop-hamergreep ↓ KP
 Knie-aanval → K
 Kenka-schop → KK
 Knokkelschop PK
 Dubbele schop PP
 Eén-twee uppercut PPP
 Krachtslag → P (P + G)
 Plonzende berg ≅ ≅ P + K
 Teenschop-plons ↓ ≅ → P + K + G
 Krachtbom ≅ P + K + G
 Draaiende hoge schop KKK...
 Draaiende lage schop ↓ KKK...
 Rolbeweging naar achteren, middelhoge schop ← KKK
 Rolbeweging naar achteren, lage schop ≅ KKK
 Stapschop ↑ K (gelijktijdig met kleine sprong)
 Heupaanval P + K + G

KAGE

NAME: Kage-maru
COUNTRY: Japan
BIRTHDAY: 6/6/1971
SEX: Male
JOB: Ninja
BLOOD TYPE: AB
HOBBY: Mah-jongg



Not much can be said about Kage's background; only that he is searching for the mysterious organization that murdered his father and kidnapped his mother. His search led him to the first tournament, which he entered in order to find clues. Though he made an impressive showing as a fighter, he couldn't bring the syndicate to light... but he did receive word that his mother might still be alive. He has stepped into the arena again in the hope that once declared champion, he will be able to find out more.

KAGE

NAME: Kage-maru
LAND: Japan
GEBURTSDATUM: 6/6/71
GESCHLECHT: männlich
BERUF: Ninja
BLUTGRUPPE: AB
HOBBY: Mah-jongg

Über Kages Herkunft ist nicht viel bekannt; man weiß nur, daß er auf der Suche nach der mysteriösen Organisation ist, die seinen Vater umgebracht und seine Mutter gekidnappt hat. Seine Suche führte ihn zum ersten Turnier, an dem er teilnahm, um Anhaltspunkte zu finden. Als Kämpfer lieferte er eine beeindruckende Demonstration seines Könnens, war aber nicht in der Lage, das Syndikat aufzudecken... es gelangte ihm jedoch zu Ohren, daß seine Mutter noch am Leben sein könnte. Nun betritt er die Arena wieder in der Hoffnung, daß er als Champion eher in der Lage sein wird, Näheres herauszufinden.

KAGE

NOM : Kage-maru
PAYS : Japon
NE LE : 6/6/1971
SEXE : Masculin
TRAVAIL : Ninja
GROUPE SANGUIN : AB
PASSION : Mah-jong

On sait peu de choses sur Kage sauf qu'il est sur les traces de l'organisation mystérieuse qui a assassiné son père et kidnappé sa mère. Sa recherche l'a conduit au premier tournoi auquel il a participé afin d'essayer de recueillir des indices sur le Syndicat. Ses techniques de combat ont fait sensation, mais il n'est pas parvenu à démasquer le Syndicat. Néanmoins, il a appris que sa mère était peut-être encore vivante. Cette année, il est revenu dans l'espoir que le titre de champion qu'il espère remporter lui ouvrira de nouvelles portes.

KAGE

NOMBRE: Kage-maru
PAÍS: Japón
CUMPLEAÑOS: 6/6/1971
SEXO: Masculino
OCUPACIÓN: Ninja
TIPO DE SANGRE: AB
AFICIÓN: Mah-jongg

No hay mucho que pueda decirse sobre los antecedentes de Kage; únicamente que está buscando a la misteriosa banda de malhechores que asesinó a su padre y secuestró a su madre. Su búsqueda lo llevó al primer torneo, al cual entro en busca de pistas. A pesar de que hizo una aparición impresionante como luchador, no pudo dar con la banda de malhechores... pero recibió palabra de que su madre podía estar aún con vida. Ha vuelto a saltar al ruedo con la esperanza de que una vez sea declarado campeón, pueda encontrar alguna otra pista.

KAGE

NOME: Kage-maru
NAZIONE: Giappone
DATA DI NASCITA: 6/6/1971
SESSO: Maschio
OCCUPAZIONE: Ninja
GRUPPO SANGUIGNO: AB
HOBBY: Mah-jongg

Non si può dire molto sui precedenti di Kage, ma solo che sta cercando la misteriosa organizzazione che ha ucciso suo padre e ha rapito sua madre. La sua ricerca lo ha portato al primo torneo, a cui si è iscritto per trovare gli indizi. Benché abbia fatto un'esibizione impressionante come lottatore, egli non ha potuto scoprire il racket, ma ha ricevuto informazioni che sua madre potrebbe essere ancora viva. È di nuovo entrato nell'arena con la speranza che dopo essere stato dichiarato campione, sarà in grado di scoprire di più.

KAGE

NAMN: Kage-maru
LAND: Japan
FÖDELSEDATUM: 6 juni 1971
KÖN: Man
YRKE: Ninja
BLODGRUPP: AB
HOBBY: Mahjong

Det finns inte mycket att säga om Kages bakgrund, annat än att han är på jakt efter den mystiska organisation som mördade hans far och kidnappade hans mor. Sökandet ledde honom till den första turneringen, som han gick med i för att hitta fler ledtrådar. Hans prestation som slagskämpe var mycket imponerande, men tyvärr lyckades han inte med att dra fram det skumma syndikatet i dagsljuset. Han fick dock reda på att hans mor kanske fortfarande var i livet. Nu kliver han in på arenan igen i hopp om att när han väl blivit utnämnd till mästare ska han få veta mer.

KAGE

NAAM: Kagemaru
LAND: Japan
GEBORTE DATUM: 6 juni 1971
GESLACHT: man
BEROEP: ninja
BLOEDGROEP: AB
HOBBY: mahjong

Over de achtergrond van Kage is niet veel meer bekend dan dat hij op zoek is naar de geheimzinnige organisatie die zijn vader heeft vermoord en zijn moeder ontvoerd. Door deze zoektocht kwam hij op het eerste toernooi terecht waaraan hij deelnam om aanknopingspunten te vinden. Als vechter maakte hij op het toernooi grote indruk, maar hij slaagde er niet in om het syndicaat te ontmaskeren... Desondanks kreeg hij te horen dat zijn moeder wellicht nog in leven zou zijn. Opnieuw is hij de arena binnengestapt, in de hoop dat hij meer te weten zal komen wanneer hij eenmaal tot kampioen is uitgeroepen.

ATTACKS

Danken	P
Juzuridan	↓P
Tsukikaeshi Keri	K
Surigeri	↓K
Nakageri	↘K
Kakato Otoshi	↘P (vs. fallen opponent)
Asuka	↗P (vs. fallen opponent)
Hishou Geri	↑K (rising into big jump)
Tobikakato Geri	↑K (before landing, big jump)
Hiji Uchi	→P
Senpuei Geri	↖K
Ryuuei Kyaku	→→K
Hagaryuu	→→K+G
Rairyuu Hishoukyaku	→→P+K+G
Tsumuji Geri	↓K+G
Hagasane	PK
Resshou	PP
Resshou Kyaku	PPK
Sandangeki	PPP
Sandan Urageri	PPPK
Sandan Fuujinkyaku	PPPK↖K

ATTACKEN

Danken	S
Juzuridan	↓S
Tsukikaeshi Keri	T
Surigeri	↓T
Nakageri	↘T
Kakato Otoshi	↘S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Asuka	↗S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Hishou Geri	↑T (während des großen Sprungs im Aufsteigen)
Tobikakato Geri	↑T (vor der Landung, großer Sprung)
Hiji Uchi	→S
Senpuei Geri	↖T
Ryuuei Kyaku	→→T
Hagaryuu	→→T+D
Rairyuu Hishoukyaku	→→S+T+D
Tsumuji Geri	↓T+D
Hagasane	ST
Resshou	SS
Resshou Kyaku	SST
Sandangeki	SSS
Sandan Urageri	SSST
Sandan Fuujinkyaku	SSS↖T

ATTAQUES

Danken	P
Juzuridan	↓P
Tsukikaeshi Keri	K
Surigeri	↓K
Nakageri	↘K
Kakato Otoshi	↘P (contre un adversaire à terre)
Asuka	↗P (contre un adversaire à terre)
Hishou Geri	↑K (contre un adversaire à terre)
Tobikakato Geri	↑K (avant de toucher terre, grand saut)
Hiji Uchi	→P
Senpuei Geri	↖K
Ryuuei Kyaku	→→K
Hagaryuu	→→K+G
Rairyuu Hishoukyaku	→→P+K+G
Tsumuji Geri	↓K+G
Hagasane	PK
Resshou	PP
Resshou Kyaku	PPK
Sandangeki	PPP
Sandan Urageri	PPPK
Sandan Fuujinkyaku	PPPK↖K

ATAQUES

Danken	P
Jzuridan	↓ P
Tsukikaeshi Keri	K
Surigeri	↓ K
Nakageri	↘ K
Kakato Otoshi	↘ P (contra un contrario caído)
Asuka	↑ P (contra un contrario caído)
Hishou Geri	↑ K (al elevarse en salto grande)
Tobikakato Geri	↑ K (antes de aterrizar, salto grande)
Hiji Uchi	→ P
Senpuu Geri	↘ K
Ryuuei Kyaku	→ → K
Hagaryuu	→ → K+G
Rairyuu	→ → P+K+G
Hishoukyaku	
Tsumuji Geri	↓ K+G
Hagasane	PK
Resshou	PP
Resshou Kyaku	PPK
Sandangeki	PPP
Sandan Urageri	PPPK
Sandan	PPPK ↘ K
Fuujinkyaku	

ATTACCHI

Danken	P
Jzuridan	↓ P
Tsukikaeshi Keri	K
Surigeri	↓ K
Nakageri	↘ K
Kakato Otoshi	↘ P (contro l'avversario a terra)
Asuka	↑ P (contro l'avversario a terra)
Hishou Geri	↑ K (alzandose con un grande salto)
Tobikakato Geri	↑ K (prima di atterrare, grande salto)
Hiji Uchi	→ P
Senpuu Geri	↘ K
Ryuuei Kyaku	→ → K
Hagaryuu	→ → K+G
Rairyuu	→ → P+K+G
Hishoukyaku	
Tsumuji Geri	↓ K+G
Hagasane	PK
Resshou	PP
Resshou Kyaku	PPK
Sandangeki	PPP
Sandan Urageri	PPPK
Sandan	PPPK ↘ K
Fuujinkyaku	

ATTACKER

Danken	K
Jzuridan	↓ K
Tsukikaeshi Keri	S
Surigeri	↓ S
Nakageri	↘ S
Kakato Otoshi	↘ K (mot liggande motståndare)
Asuka	↑ K (mot liggande motståndare)
Hishou Geri	↑ S (på väg upp i ett jättehopp)
Tobikakato Geri	↑ S (före landningen, jättehopp)
Hiji Uchi	→ K
Senpuu Geri	↘ S
Ryuuei Kyaku	→ → S
Hagaryuu	→ → S+G
Rairyuu	→ → K+S+G
Hishoukyaku	
Tsumuji Geri	↓ S+G
Hagasane	KS
Resshou	KK
Resshou Kyaku	KKS
Sandangeki	KKK
Sandan Urageri	KKKS
Sandan	KKK ↘ S
Fuujinkyaku	

AANVALLEN

Dan-ken	P
Jzuri-dan	↓ P
Tsukikaeshi-keri	K
Surigeri	↓ K
Nakageri	↘ K
Kakato-otoshi	↘ P (op gevallen tegenstander)
Asuka	↑ P (op gevallen tegenstander)
Hishou-geri	↑ K (tijdens omhooggaan voor grote sprong)
Tobikakato-geri	↑ K (net voor het landen, grote sprong)
Hiji-uchi	→ P
Senpuu-geri	↘ K
Ryuuei-kyaku	→ → K
Hagaryuu	→ → K + G
Rairyuu-hishoukyaku	→ → P + K + G
Tsumuji-geri	↓ K + G
Hagasane	PK
Resshou	PP
Resshou-kyaku	PPK
Sandangeki	PPP
Sandan-urageri	PPPK
Sandan-fuujinkyaku	PPPK ↘ K

Zenten ↵ ↻ ↵ ↵ ↵
 Kouten ↵ ↵ ↵ ↵ ↵
 Kaiten Jizurikyaku ↵ ↻ ↵ ↵ ↵ ↵ K
 Kouten Jizurikyaku ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ K
 Taitou P+G
 Koenraku ↵ P
 Tatsumaki Geri KKK...
 Tatsumaki Surigeri ↵ KKK...
 Roll backward, middle kick ↵ KKK
 Roll backward, low kick ↻ KKK
 Zenten, Zenten ↵ ↻ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ P
 Kouten, Zenten ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ P
 Zenten, Kouten, Jizurikyaku ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ P
 Zenten, Rairyuu ↵ ↻ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵
 Hishoukyaku P+K+G
 Kouten, Rairyuu ↵ ↻ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵
 Hishoukyaku P+K+G
 Tsukikakato Geri ↵ K (simul. w/small jump)
 Suisha Geri ↻ K+G

Zenten ↵ ↻ ↵ ↵ ↵
 Kouten ↵ ↵ ↵ ↵ ↵
 Kaiten Jizurikyaku ↵ ↻ ↵ ↵ ↵ ↵ T
 Kouten Jizurikyaku ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ T
 Taitou S+D
 Koenraku ↵ S
 Tatsumaki Geri TTT...
 Tatsumaki Surigeri ↵ TTT...
 Rolle rückwärts, mittelhoher Tritt ↵ TTT
 Rolle rückwärts, tiefer Tritt ↻ TTT
 Zenten, Zenten ↵ ↻ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ S
 Kouten, Zenten ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ S
 Zenten, Kouten Jizurikyaku ↵ ↻ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ S
 Zenten, Rairyuu ↵ ↻ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵
 Hishoukyaku ↵ ↻ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ S+T+D
 Kouten, Rairyuu ↵ ↻ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵
 Hishoukyaku ↵ ↻ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ S+T+D
 Tsukikakato Geri ↵ T (gleichzeitig mit kleinem Sprung)
 Suisha Geri ↻ T+D

Zenten ↵ ↻ ↵ ↵ ↵
 Kouten ↵ ↵ ↵ ↵ ↵
 Kaiten Jizurikyaku ↵ ↻ ↵ ↵ ↵ ↵ K
 Kouten Jizurikyaku ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ K
 Taitou P+G
 Koenraku ↵ P
 Tatsumaki Geri KKK...
 Tatsumaki Surigeri ↵ KKK...
 Roll backward, middle kick ↵ KKK
 Roll backward, low kick ↻ KKK
 Zenten, Zenten ↵ ↻ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ P
 Kouten, Zenten ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ P
 Zenten, Kouten, Jizurikyaku ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ P
 Zenten, Rairyuu ↵ ↻ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵
 Hishoukyaku P+K+G
 Kouten, Rairyuu ↵ ↻ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵ ↵
 Hishoukyaku P+K+G
 Tsukikakato Geri ↵ K (en même temps qu'un petit saut)
 Suisha Geri ↻ K+G

SARAH

NAME: Sarah Bryant
COUNTRY: USA
BIRTHDAY: 7/4/1973
SEX: Female
JOB: College student
BLOOD TYPE: AB
HOBBY: Skydiving



Kidnapped, brainwashed and groomed for combat by an underground organization, Sarah Bryant was pitted against her brother in the first tournament. The organization had hoped to eliminate Jacky this way, but because they couldn't control Sarah completely, she failed to carry out her orders. She has spent the past year being reconditioned under a new set of teachers. By the time she steps into the arena again, she will be the ultimate fighting machine.

SARAH

NAME: Sarah Bryant
LAND: USA
GEBURTSDATUM: 7/4/73
GESCHLECHT: weiblich
BERUF: Hochschulstudentin
BLUTGRUPPE: AB
HOBBY: Fallschirmspringen

Nachdem Sarah Bryant von einer Untergrund-Organisation gekidnappt, einer Gehirnwäsche unterzogen und für den Kampf trainiert worden war, wurde sie im ersten Turnier gegen ihren Bruder aufgestellt. Die Organisation hatte gehofft, Jacky auf diese Weise zu beseitigen, konnte aber Sarah nicht vollkommen unter ihre Kontrolle bringen. Daher führte Sarah ihre Befehle nicht aus. Das ganze letzte Jahr über ist sie unter der Aufsicht eines neuen Lehrerstabs neu aufgebaut worden. Bis es wieder soweit ist, daß sie die Arena betritt, wird man sie zur absoluten Kampfmaschine gemacht haben.

SARAH

NOM : Sarah Bryant
PAYS : États-Unis
NEE LE : 4/7/1973
SEXE : Féminin
TRAVAIL : Étudiante
GROUPE SANGUIN : AB
PASSION : Parachutisme en chute libre

Kidnappée, soumise à un lavage de cerveau et entraînée pour la lutte par une organisation clandestine, Sarah Bryant a dû combattre contre son frère lors du premier tournoi. Le Syndicat espérait ainsi éliminer Jacky, mais Sarah n'était pas encore tout à fait prête pour sa mission. Elle a passé l'année à être reprogrammée par de nouveaux instructeurs. Lorsqu'elle mettra le pied dans l'arène, elle sera une véritable machine à combattre.

SARAH

NOMBRE: Sarah Bryant
PAÍS: EE.UU.
CUMPLEAÑOS: 4/7/1973
SEXO: Femenino
OCUPACIÓN: Estudiante
TIPO DE SANGRE: AB
AFICIÓN: Caída libre

Secuestrada, lavado el cerebro y adiestrada para el combate por una banda clandestina, Sarah Bryant fue enfrentada contra su hermano en el primer torneo. La banda de malhechores tenía esperanzas de eliminar a Jacky de esta manera, pero debido a que no pudieron controlarla completamente, no llegó a cumplir las órdenes. Durante el pasado año, un grupo de nuevos profesores la ha estado reacondicionando. Para cuando vuelva a saltar al ruedo, será la máquina de luchar más perfecta.

SARAH

NOME: Sarah Bryant
NAZIONE: Stati Uniti
DATA DI NASCITA: 4/7/1973
SESSO: Femmina
OCCUPAZIONE: Studentessa universitaria
GRUPPO SANGUIGNO: AB
HOBBY: Lancio con il paracadute ad apertura ritardata

Sarah Bryant è stata rapita, ha subito il lavaggio del cervello ed è stata addestrata per la lotta da un'organizzazione clandestina; nel primo torneo l'hanno fatta misurare contro suo fratello. L'organizzazione aveva sperato di eliminare Jacky in questo modo, ma siccome non poterono controllarla completamente, Sarah non riuscì ad eseguire i suoi ordini. Ha trascorso lo scorso anno per essere rimessa in forma da un nuovo gruppo di maestri. Nel momento in cui entra di nuovo nell'arena, sarà la migliore macchina da combattimento.

SARAH

NAMN: Sarah Bryant
LAND: USA
FÖDELSEDATUM: 4 juli 1973
KÖN: Kvinna
YRKE: Student
BLODGRUPP: AB
HOBBY: Fallskärmsshopping

Sarah Bryant blev kidnappad, hjärntvättad och specialtränad av en underjordisk organisation, och ställdes mot sin bror i den första turneringen. Organisationen hade hoppats kunna göra slut på Jacky på det sättet, men de hade inte fullständig kontroll över Sarah, så hon följde inte sina order till punkt och pricka. Därför har hon tillbringat det senaste året med att bli omskolad av en ny grupp tränare. När det blir dags för henne att kliva in på arenan igen kommer hon att vara en fulländad stridsmaskin.

SARAH

NAAM: Sarah Bryant
LAND: V.S.
GEBORTEDATUM: 4 juli 1973
GESLACHT: vrouw
BEROEP: studente
BLOEDGROEP: AB
HOBBY: vrije val parachutespringen

Nadat Sarah Bryant door een ondergrondse organisatie was ontvoerd, gehersenspoeld en klaargestoomd voor het gevecht, werd ze op het eerste toernooi ingezet om tegen haar broer te vechten. Op die manier wilde de organisatie Jacky uit de weg ruimen. Omdat ze Sarah echter niet volledig onder controle konden krijgen, mislukte dit plan. Het afgelopen jaar is ze door een team van nieuwe leermeesters getraind. Wanneer ze opnieuw de arena binnenstapt, zal ze een echte gevechtsmachine zijn.

ATTACKS

Straight Lead	P
Squat Straight	↓P
Vertical Hook Kick	K
Low Kick	↓K
Middle Kick	↘K
Soccerball Kick	↘K (vs. fallen opponent)
Jumping Knee Stamp	⇧P (vs. fallen opponent)
High Jump Knee Stamp	↑P (vs. fallen opponent)
Jump Kick	↑K (rising into big jump)
Heel Kick	↑K (before landing, big jump)
Rising Elbow	⇒P
Double Joint Butt	⇒PK
Somersault Kick	↻K
Jackknife Kick	↓K
Jackknife Kick Side	↓KK
Knee Kick	⇒K
Dash Knee	⇒→K
Illusion Kick	↻KK

ATTACKEN

Gerade Spitze	S
Hockende Gerade	↓S
Vertikaler Hakentritt	T
Tiefer Tritt	↓T
Mittelhoher Tritt	↘T
Fußballtritt	↘T (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Gesprungener Kniestempel	⇧S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Hochsprung-Kniestempel	↑S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Sprungtritt	↑T (während des großen Sprungs im Aufsteigen)
Fersentritt	↑T (vor der Landung, großer Sprung)
Aufwärtsellbogen	→S
Doppelgelenkstoß	→ST
Überschlagtritt	↻T
Klappmessertritt	↓T
Klappmessertritt (Seite)	↓TT
Knietritt	→T
Schleuderknie	→→T
Illusionstritt	↻TT

ATTAQUES

Direct droit	P
Direct accroupi	↓P
Kick crocheté vertical	K
Kick bas	↓K
Kick moyen	↘K
Kick ballon de foot	↘K (contre un adversaire à terre)
Pilon du genou sautant	⇧P (contre un adversaire à terre)
Pilon du genou sautant haut	↑P (contre un adversaire à terre)
Kick sauté	↑K (en s'élevant dans un grand saut)
Kick du talon	↑K (avant de toucher terre, grand saut)
Coude montant	⇒P
Double coup des jointures	⇒PK
Kick périlleux	↻K
Kick canif	↓K
Kick canif de côté	↓KK
Kick du genou	⇒K
Kick fulgurant	⇒→K
Kick illusion	↻KK

ATAQUES

Ataque directo	P
Agazapamiento directo	⇩ P
Patada con gancho vertical	K
Patada baja	⇩ K
Patada al medio	↯ K
Patada de fútbol	↯ K (contra un contrario caído)
Caída con salto de rodilla	⇩ P (contra un contrario caído)
Caída con salto de rodilla alto	↑ P (contra un contrario caído)
Patada con salto	↑ K (al elevarse en salto grande)
Patada con talón	↑ K (antes de aterrizar, salto grande)
Codazo elevado	→ P
Cabezazo de articulación doble	→ PK
Patada con salto mortal	↯ K
Patada de puñal	⇩ K
Patada lateral de puñal	⇩ KK
Patada con la rodilla	→ K
Rodillazo	→ → K
Patada de ilusión	↯ KK

ATTACCHI

Colpo diretto	P
Colpo accovacciato	⇩ P
Calcio a gancio verticale	K
Calcio basso	⇩ K
Calcio medio	↯ K
Calcio pallone da calcio	↯ K (contro l'avversario a terra)
Pestata e ginocchiata con salto	⇩ P (contro l'avversario a terra)
Pestata e ginocchiata con salto alto	↑ P (contro l'avversario a terra)
Calcio con salto	↑ K (alzandosi con un grande salto)
Calcio con tallone	↑ K (prima di atterrare, grande salto)
Gomitata in elevazione	→ P
Colpo doppio con giuntura	→ PK
Calcio con salto mortale	↯ K
Calcio a coltello a serramanico	⇩ K
Calcio laterale a coltello a serramanico	⇩ KK
Calcio con ginocchiata	→ K
Ginocchiata focosa	→ → K
Calcio illusione	↯ KK

ATTACKER

Rakt bly	K
Rakt slag på huk	⇩ K
Lodrät krokspark	S
Låg spark	⇩ S
Mellanhög spark	↯ S
Fotbollsspark	↯ S (mot liggande motståndare)
Hopp m. knåstämpling	⇩ K (mot liggande motståndare)
Högt hopp m. knåstämpling	↑ K (mot liggande motståndare)
Hoppspark	↑ S (på väg upp i ett jättehopp)
Hälspark	↑ S (före landningen, jättehopp)
Stigande armbåge	→ K
Dubbelledad stöt	→ KS
Saltomortalspark	↯ S
Fällknivsspark	⇩ S
Fällknivssidspark	⇩ SS
Knåspark	→ S
Framrusande knå	→ → S
Skenspark	↯ SS

AANVALLEN

Rechtopstaand aanvallen	P
Neerhurken en aanvallen	⇩ P
Verticale haakse schop	K
Lage schop	⇩ K
Middelhoge schop	↯ K
Voetbalschop	↯ K (op gevallen tegenstander)
Springende kniestamp	⇩ P (op gevallen tegenstander)
Hoge sprong-kniestamp	↑ P (op gevallen tegenstander)
Knieschop	↑ K (tijdens omhooggaan voor grote sprong)
Hielschop	↑ K (net voor het landen, grote sprong)
Rijzende elleboog	→ P
Dubbele verbindingstoot	→ PK
Saltoschop	↯ K
Knipmes-schop	⇩ K
Zijdelingse knipmes-schop	⇩ KK
Knieschop	→ K
Vooruitstormende knie	→ → K
Illusieschop	↯ KK

Mirage Kick	☞ KKK	Fata Morgana-Tritt	☞ TTT	Kick mirage	☞ KKK
Leg Slicer	☞ K+G	Beinschlitzer	☞ T+D	Jambe tranchante	☞ K+G
Side Hook Kick	☞ K+G	Seitlicher Hakentritt	☞ T+D	Kick crocheté de côté	☞ K+G
Punch High Kick	PK	Faustschlag & hoher Tritt	ST	Kick haut avec punch	PK
Punch Side Kick	P☞K	Faustschlag & Seitentritt	S☞T	Kick de côté avec punch	P☞K
Jab Straight	PP	Jab & Gerade	SS	Jab direct	PP
Double Punch Snap kick	PPK	Doppelfaustschlag & Schnapptritt	SST	Kick rapide avec double punch	PPK
Flash Piston Punch	PPP	Blitzkolben-Faustschlag	SSS	Punch du piston éclair	PPP
Combo Rising Knee	PPPK	Aufwärtsknie-Kombination	SSST	Genou montant combiné	PPPK
Combo Somersault	PPP☞ (or ☞)K	Überschlag-Kombination	SSS☞ (oder ☞)T	Saut périlleux combiné	PPP☞ (ou ☞)K
Front Suplex	P+G	Front-Suplex	S+D	Suplex avant	P+G
Neckbreaker Drop	☞☞P	Genickbrecherfall	☞☞S	Chute brise-cou	☞☞P
Vertical Spin Kick	KKK...	Vertikaler Drehtritt	TTT...	Kick tournoyant vertical	KKK...
Low Spin Kick	☞ KKK...	Tiefer Drehtritt	☞ TTT...	Kick tournoyant bas	☞ KKK...
Roll backward, middle kick	☞ KKK	Rolle rückwärts, mittelhoher Tritt	☞ TTT	Roulé-boulé arrière, kick moyen	☞ KKK
Roll backward, low kick	☞ KKK	Rolle rückwärts, tiefer Tritt	☞ TTT	Roulé-boulé arrière, kick bas	☞ KKK
Step Hook Kick	☞ K (simul. w/ small jump)	Stufen-Hakentritt	☞ T (gleichzeitig mit kleinem Sprung)	Kick crocheté marché	☞ K (en même temps qu'un petit saut)
High Kick Straight	PK	Hoher Tritt & Gerade	ST	Direct avec kick haut	PK

Patada Mirage	≈ KKK	Calcio miraggio	≈ KKK	Hågringsspark	≈ SSS	Mirageschop	≈ KKK
Rebanapiernas	⇩ K+G	Tagliagambe	⇩ K+G	Benskårare	⇩ S+G	Beensnijder	⇩ K + G
Patada con gancho lateral	≈ K+G	Calcio a gancio laterale	≈ K+G	Sidkrokspark	≈ S+G	Zijdelingse hoekschop	≈ K + G
Patada con puñetazo alto	PK	Calcio alto con pugno	PK	Slag & hög spark	KS	Vuistslag en hoge schop	PK
Patada lateral con puñetazo	P ⇩ K	Calcio laterale con pugno	P ⇩ K	Slag & sidspark	K ⇩ S	Vuistslag en zijdelingse schop	P ⇩ K
Gancho directo	PP	Diritto con sinistro	PP	Jabb & rakt slag	KK	Recht vooruit aanvallen	PP
Sopapo doble con patada	PPK	Calcio improvviso con doppio pugno	PPK	Dubbelt slag & snärtspark	KKS	Dubbele vuistslag en klapschop	PPK
Puñetazo de pistonazo	PPP	Pugno pistone istantaneo	PPP	Blixtrande pistongslag	KKK	Flietsende zuigerslag	PPP
Combinación de rodillazo elevado	PPPK	Ginocchiata in elevazione combinata	PPPK	Kombination m. stigande knä	KKKS	Rijzende kniecombinatie	PPPK
Combinación de salto mortal	PPP⇩ (o ≈)K	Salto mortale combinato	PPP⇩ (o ≈)K	Saltomortal-kombination	KKK⇩ (eller ≈)S	Saltocombinatie	PPP⇩ (of ≈)K
Súplex frontal	P+G	Suplex frontale	P+G	Suplex framifrån	K+G	Voorwaartse supplex	P + G
Caída rompecuellos	⇩⇩⇩P	Caduta rompicollo	⇩⇩⇩P	Halsbrytarkast	⇩⇩⇩K	Nekbreker-worp	⇩⇩⇩P
Patada con giro vertical	KKK...	Calcio a rotazione verticale	KKK...	Lodrät snurrspark	SSS...	Verticale draaischop	KKK...
Patada con giro bajo	⇩ KKK...	Calcio a rotazione bassa	⇩ KKK...	Låg snurrspark	⇩ SSS...	Lage draaischop	⇩ KKK...
Rodar hacia atrás, patada al medio	⇩ KKK	Rotazione all'indietro, calcio medio	⇩ KKK	Baklängesrullning, mellanhög spark	⇩ SSS	Rolbeweging naar achteren, middelhoge schop	⇩ KKK
Rodar hacia atrás, patada baja	≈ KKK	Rotazione all'indietro, calcio basso	≈ KKK	Baklängesrullning, låg spark	≈ SSS	Rolbeweging naar achteren, lage schop	≈ KKK
Patada con gancho de paso	⇩ K (simult. con salto pequeño)	Calcio a gancio con passo	⇩ K (finta con piccolo salto)	Stegkrokspark	⇩ S (samtidigt med litet hopp)	Staphoekschop	⇩ K (gelijktijdig met kleine sprong)
Directo con patada alta	PK	Diritto con calcio alto	PK	Hög spark & rakt slag	KS	Hoge rechte schop	PK

JACKY

NAME: Jacky Bryant
COUNTRY: USA
BIRTHDAY: 8/28/1970
SEX: Male
JOB: Indy car driver
BLOOD TYPE: A
HOBBY: Training



One fateful day, hotshot race driver and Jeet Kune Do master Jacky Bryant was separated from his sister, Sarah, when she was kidnapped by an underground syndicate. After years of searching, he learned that Sarah was being trained for combat and was considered tops in the art of Jeet Kune Do. When the first World Fighting Tournament was announced, Jacky took the challenge in the hope of finding and rescuing Sarah from the syndicate. But once a winner was declared, Sarah vanished. Jacky spent the next year training for the ensuing bout he knew would come. This time he plans to win the championship and take Sarah back for sure.

JACKY

NAME: Jacky Bryant
LAND: USA
GEBURTSDATUM: 8/28/70
GESCHLECHT: männlich
BERUF: Indy Car-Rennfahrer
BLUTGRUPPE: A
HOBBY: Training

Eines verhängnisvollen Tages wurde der Spitzenrennfahrer und Jeet Kune Do-Meister Jacky Bryant von seiner Schwester Sarah getrennt, als sie von einem Untergrund-Syndikat gekidnappt wurde. Nach jahrelanger Suche erfuhr er, daß Sarah im Kampf ausgebildet worden war und als Meisterin der Kunst des Jeet Kune Do angesehen wurde. Als das erste Weltkampfturnier angekündigt wurde, nahm Jacky die Herausforderung an in der Hoffnung, Sarah zu finden und aus den Händen des Syndikats zu retten. Aber nachdem man den Gewinner ausgerufen hatte, war Sarah verschwunden. Jacky war aber davon überzeugt, daß es zu einem erneuten Kampf kommen würde, und bereitete sich durch hartes Training das ganze Jahr über darauf vor. Dieses Mal hat er vor, den Meistertitel zu gewinnen und Sarah ganz sicher mitzunehmen.

JACKY

NOM : Jacky Bryant
PAYS : États-Unis
NE LE : 28/8/1970
SEXE : Masculin
TRAVAIL : Coureur automobile
GROUPE SANGUIN : A
PASSION : Entraînement

Un jour funeste, Jacky Bryant, coureur automobile et maître du Jeet Kune Do, a été séparé de sa sœur Sarah, enlevée par une organisation clandestine. Après de longues recherches, il a appris que sa sœur avait été entraînée pour le combat et était devenue l'une des meilleures lutteuses de Jeet Kune Do. Lorsqu'on a annoncé le premier World Fighting Tournament, l'année dernière, il a pensé qu'en y participant, il pourrait arracher Sarah des griffes du Syndicat. Mais, à la fin du combat, Sarah a disparu. Jacky a passé toute l'année à s'entraîner pour le prochain tournoi. Cette fois-ci, non seulement il sera vainqueur, mais il délivrera Sarah.

JACKY

NOMBRE: Jacky Bryant

PAÍS: EE.UU.

CUMPLEAÑOS: 28/8/1970

SEXO: Masculino

OCUPACIÓN: Piloto de coches Indy

TIPO DE SANGRE: A

AFICIÓN: Entrenamiento

Un desafortunado día, el personaje piloto de carreras y maestro de Jeet Kune Do, Jacky Bryant, fue separado de su hermana Sarah al ser ésta secuestrada por una banda clandestina. Después de muchos años de buscarla, se enteró de que Sarah estaba siendo entrenada para combatir y que estaba considerada como uno de los mejores personajes en el arte Jeet Kune Do. Cuando fue anunciado el primer Torneo Mundial de Lucha Libre, Jacky aceptó el reto con la esperanza de rescatar a Sarah de la banda de malhechores. Pero cuando fue declarado un vencedor, Sarah desapareció sin dejar rastro. Jacky pasó el siguiente año entrenándose para el subsiguiente encuentro que sabía que iba a llegar. Esta vez piensa ganar el campeonato y, con seguridad, regresar con Sarah.

JACKY

NOME: Jacky Bryant

NAZIONE: Stati Uniti

DATA DI NASCITA: 28/8/1970

SESSO: Maschio

OCCUPAZIONE: Pilota di Formula Indy

GRUPPO SANGUIGNO: A

HOBBY: Allenamento

Un faticoso giorno, l'esperto pilota di corse automobilistiche e maestro di Jeet Kune Do, Jacky Bryant fu separato da sua sorella, Sarah, quando fu rapita da un racket clandestino. Dopo anni di ricerca, venne a conoscenza che Sarah era stata addestrata per il combattimento ed era considerata la migliore nell'arte di Jeet Kune Do. Quando fu annunciato il primo Torneo Mondiale di lotta, Jacky accettò la sfida nella speranza di trovare e salvare Sarah dal racket. Ma dopo che un vincitore fu stato dichiarato, Sarah si dileguò. Jacky trascorse l'anno seguente allenandosi per la gara successiva di cui era al corrente. Questa volta ha intenzione di vincere il campionato e di riportare indietro Sarah di sicuro.

JACKY

NAMN: Jacky Bryant

LAND: USA

FÖDELSEDATUM: 28 augusti 1970

KÖN: Man

YRKE: Indy-racerförare

BLODGRUPP: A

HOBBY: Träning

En ödesdiger dag blev den lovande racerföraren och Jeet Kune Do-mästaren Jacky Bryant skild från sin syster Sarah, som blev kidnappad av ett underjordiskt gangstersyndikat. Efter flera års letande fick han veta att Sarah undergick stridsträning och ansågs världsbäst på Jeet Kune Do. När det första Världsmästerskapet i Slagsmål utannonserades antog Jacky utmaningen i hopp om att hitta Sarah och rädda henne ur syndikatets klor. Men när väl mästaren hade korats försvann Sarah igen. Jacky tillbringade det följande året med att träna inför nästa turnering, som han var säker på skulle äga rum. Den här gången tänker han vinna mästerskapet och föra hem Sarah i säkerhet.

JACKY

NAAM: Jacky Bryant

LAND: V.S.

GEBOORTEDATUM: 28 augustus 1970

GESLACHT: man

BEROEP: indy-autocoureur

BLOEDGROEP: A

HOBBY: trainen

Op een noodlottige dag gebeurde het dat de bekende autocoureur en jeet-kune-do-meester Jacky Bryant werd gescheiden van zijn zuster Sarah toen deze door een ondergronds syndicaat werd ontvoerd. Na jarenlang zoeken kwam hij erachter dat Sarah werd opgeleid om te vechten en dat zij inmiddels een ster in de gevechtkunst jeet-kune-do was geworden. Toen werd bekendgemaakt dat het eerste Wereldtoernooi voor Vechters zou worden gehouden, meldde Jacky zich aan, in de hoop dat hij op die manier zijn zuster Sarah zou terugvinden om haar van het syndicaat te redden. Toen de winnaar echter bekend werd gemaakt, was Sarah verdwenen. Het hele daaropvolgende jaar deed Jacky niets anders dan trainen voor het volgende kampioenschap want hij was ervan overtuigd dat dat er zou komen. Deze keer is hij steevast van plan om het kampioenschap te winnen en Sarah terug te krijgen.

ATTACKS

Straight Lead	P
Squat Straight	↙P
Vertical Hook Kick	K
Low Kick	↙K
Middle Kick	↗K
Soccerball Kick	↗K (vs. fallen opponent)
Jumping Knee Stamp	↖P (vs. fallen opponent)
High Jump Knee Stamp	↑P (vs. fallen opponent)
Jump Kick	↑K (rising into big jump)
Heel Kick	↑K (before landing, big jump)
Spinning Back Knuckle	↙P
Double Spin Knuckle	↙PP
Spinning Slant Back Knuckle	↙P↘P
Spinning Low Spin Kick	↙P↙K
Slant Back Knuckle	↘P
Slant Low Spin Kick	↘P↙K
Knee Kick	→K
Side Hook Kick	↙K

ATTACKEN

Gerade Spitze	S
Hockende Gerade	↙S
Vertikaler Hakentritt	T
Tiefer Tritt	↙T
Mittelhoher Tritt	↗T
Fußballtritt	↗T (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Gesprungener Kniestempel	↖S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Hochsprung-Kniestempel	↑S (gegen zu Fall gebrachten Gegner)
Sprungtritt	↑T (während des großen Sprungs im Aufsteigen)
Fersentritt	↑T (vor der Landung, großer Sprung)
Rotierender Rückwärtsknöchel	↙S
Doppelter Drehknöchel	↙SS
Rotierender schräger Rückwärtsknöchel	↙S↘S
Rotierender tiefer Drehtritt	↙S↙T
Schräger Rückwärtsknöchel	↘S
Schräger tiefer Drehtritt	↘S↙T
Knietritt	→T
Seitlicher Hakentritt	↙T

ATTAQUES

Direct droit	P
Direct accroupi	↙P
Kick crocheté vertical	K
Kick bas	↙K
Kick moyen	↗K
Kick ballon de foot	↗K (contre un adversaire à terre)
Pilon du genou sautant	↖P (contre un adversaire à terre)
Pilon du genou sautant haut	↑P (contre un adversaire à terre)
Kick sauté	↑K (en s'élevant dans un grand saut)
Kick du talon	↑K (avant de toucher terre, grand saut)
Phalange tournoyante arrière	↙P
Double phalange tournoyante	↙PP
Phalange tournoyante arrière oblique	↙P↘P
Kick tournoyant bas	↙P↙K
Phalange arrière oblique	↘P
Kick tournoyant bas oblique	↘P↙K
Kick du genou	→K
Kick crocheté de côté	↙K

ATAQUES

Puñetazo directo	P
Agazapamiento directo	↺P
Patada con gancho vertical	K
Patada baja	↺K
Patada al medio	↻K
Patada de fútbol	↻K (contra un contrario caído)
Caída con salto de rodilla	↗P (contra un contrario caído)
Caída con salto de rodilla alto	↑P (contra un contrario caído)
Patada con salto	↑K (al elevarse en salto grande)
Patada con talón	↑K (antes de aterrizar, salto grande)
Nudillo trasero giratorio	↺P
Nudillo giratorio doble	↺PP
Nudillo trasero giratorio inclinado	↺P↺P
Patada baja giratoria girando	↺P↺K
Nudillo trasero inclinado	↺P
Patada giratoria baja inclinada	↺P↺K
Patada con tobillo	↺K
Patada de gancho lateral	↺K

ATTACCHI

Colpo diritto	P
Colpo accovacciato	↺P
Calcio a gancio verticale	K
Calcio basso	↺K
Calcio medio	↻K
Calcio pallone da calcio	↻K (contro l'avversario a terra)
Pestata e ginocchiata con salto	↗P (contro l'avversario a terra)
Pestata e ginocchiata con salto alto	↑P (contro l'avversario a terra)
Calcio con salto	↑K (alzandosi con un grande salto)
Calcio con tallone	↑K (prima di atterrare, grande salto)
Pugno con nocche rotante all'indietro	↺P
Pugno con nocche a doppia rotazione	↺PP
Pugno con nocche a rotazione di traverso all'indietro	↺P↺P
Calcio rotante a rotazione bassa	↺P↺K
Pugno con nocche di traverso all'indietro	↺P
Calcio a rotazione bassa di traverso	↺P↺K
Calcio con ginocchiata laterale	↺K
Calcio a gancio laterale	↺K

ATTACKER

Rakt bly	K
Rakt slag på huk	↺K
Lodrät krokspark	S
Låg spark	↺S
Mellanhög spark	↻S
Fotbollsspark	↻S (mot liggande motståndare)
Hopp m. knästämpling	↗K (mot liggande motståndare)
Högt hopp m. knästämpling	↑K (mot liggande motståndare)
Hoppspark	↑S (på väg upp i ett jättehopp)
Hälspark	↑S (före landningen, jättehopp)
Snurrande bakåtknogar	↺K
Dubbla snurrande knogar	↺KK
Snurrande vinklade bakåtknogar	↺K↺K
Snurrande låg snurrspark	↺K↺S
Vinklade bakåtknogar	↺K
Vinklad låg snurrspark	↺K↺S
Knåspark	→S
Sidkrokspark	↺S

AANVALLEN

Rechtopstaand aanvallen	P
Neerhurken en aanvallen	↺P
Verticale haakse schop	K
Lage schop	↺K
Middelhoge schop	↻K
Voetbalschop	↻K (op gevallen tegenstander)
Springende kniestamp	↗P (op gevallen tegenstander)
Hoge springende kniestamp	↑P (op gevallen tegenstander)
Springenschop	↑K (tijdens omhooggaan voor grote sprong)
Hielschop	↑K (net voor het landen, grote sprong)
Draaiende achterwaartse knokkelslag	↺P
Dubbele draaiknokkelslag	↺PP
Draaiende schuine achterwaartse knokkelslag	↺P↺P
Draaiende lage draaischop	↺P↺K
Schuine achterwaartse knokkelslag	↺P
Schuine lage draaischop	↺P↺K
Knieschop	→K
Zijdelingse hoekschop	↺K

Somersault Kick	⊗ K	Überschlagtritt	⊗ T	Kick périlleux	⊗ K
Dash Hammer Kick	⇒⇒K	Sausender Hammertritt	⇒⇒T	Kick marteau rapide	⇒⇒K
Double Spinning Kick	KK	Doppelter Drehtritt	TT	Kick tournoyant double	KK
Beat Knuckle	P+K	Schlagknöchel	S+T	Phalange martelante	P+K
Punch Side Kick	PK	Faustschlag & Seitentritt	ST	Kick de côté avec punch	PK
Punch Low Spin Kick	P⇄K	Faustschlag & tiefer Drehtritt	S⇄T	Kick tournoyant bas avec punch	P⇄K
Jab Straight	PP	Jab & Gerade	SS	Jab direct	PP
Flash Piston Punch	PPP	Blitzkolben-Faustschlag	SSS	Punch du piston éclair	PPP
Combo Elbow	PP⇒P	Ellbogen-Kombination	SS⇒S	Coup de coude combiné	PP⇒P
Combo Elbow Spin Kick	PP⇒PK	Ellbogen-Drehtritt-Kombination	SS⇒ST	Kick tournoyant avec coup de coude combiné	PP⇒PK
Northern Light Bomb	P+G	Nordlichtbombe	S+D	Bombe de l'aurore boréale	P+G
Neckbreaker Drop	⇒⇒P	Genickbrecherfall	⇒⇒S	Chute brise-cou	⇒⇒P
Vertical Spin Kick	KKK...	Vertikaler Drehtritt	TTT...	Kick tournoyant vertical	KKK...
Low Spin Kick	⇄KKK...	Tiefer Drehtritt	⇄TTT...	Kick tournoyant bas	⇄KKK...
Roll backward, Middle Kick	⊗KKK	Rolle rückwärts, mittelhoher Tritt	⊗TTT	Roulé-boulé arrière, kick moyen	⊗KKK
Roll backward, Low Kick	⊗KKK	Rolle rückwärts, tiefer Tritt	⊗TTT	Roulé-boulé arrière, kick bas	⊗KKK
Punch High Kick	⇒PK	Faustschlag & hoher Tritt	⇒ST	Kick haut avec punch	⇒PK
Step Hook Kick	⊗K (simul. w/ small jump)	Stufen-Hakentritt	⊗T (gleichzeitig mit kleinem Sprung)	Kick crocheté marché	⊗K (en même temps qu'un petit saut)

Patada con salto mortal	☞K	Calcio con salto mortale	☞K	Saltomortalspark	☞S	Salto schop	☞K
Patada de martillazo	⇒⇒K	Calcio martello focoso	⇒⇒K	Framrusande hammarspark	⇒⇒S	Stormende hamers chop	⇒⇒K
Patada giratoria doble	KK	Calcio rotante doppio	KK	Dubbel snurrspark	SS	Dubbele draais chop	KK
Nudillo latiente	P+K	Pugno con nocche e colpo	P+K	Krossknogar	K+S	Dreunende knokkelslag	P + K
Patada lateral con puñetazo	PK	Calcio laterale con pugno	PK	Slag & sidspark	KS	Zijdelingse vuistslags chop	PK
Patada giratoria baja con puñetazo	P⇄K	Calcio a rotazione bassa con pugno	P⇄K	Slag & låg snurrspark	K⇄S	Lage draaivuistslags chop	P⇄K
Gancho directo	PP	Diritto con sinistro	PP	Jabb & rakt slag	KK	Recht vooruit aanvallen	PP
Puñetazo de pistonazo	PPP	Pugno pistone istantaneo	PPP	Blixtrande pistongslag	KKK	Flitsende zuigerslag	PPP
Combinación de codazo	PP⇒P	Gomitata combinata	PP⇒P	Armbågs-kombination	KK⇒K	Elleboog-combinatie	PP⇒P
Patada giratoria con combinación de codazo	PP⇒PK	Calcio a rotazione con gomitata combinata	PP⇒PK	Armbågs-kombination m. snurrspark	KK⇒KS	Elleboog- en draais chop-combinatie	PP⇒PK
Bomba aurora boreal	P+G	Bomba della luce settentrionale	P+G	Norrskensbomb	K+G	Elleboog- en draais chop-combinatie	PP⇒PK
Caída rompecuellos	⇒⇒P	Caduta rompicollo	⇒⇒P	Halsbrytarkast	⇒⇒K	Noorderlichtbom	P + G
Patada con giro vertical	KKK...	Calcio a rotazione verticale	KKK...	Lodrät snurrspark	SSS...	Nekbreker-worp	⇒⇒P
Patada con giro bajo	⇄KKK...	Calcio a rotazione bassa	⇄KKK...	Låg snurrspark	⇄SSS...	Verticale draais chop	KKK...
Rodar hacia atrás, patada al medio	⇄KKK	Rotazione all'indietro, calcio medio	⇄KKK	Baklångesrullning, mellanhög spark	⇄SSS	Lage draais chop	⇄KKK...
Rodar hacia atrás, patada baja	☞KKK	Rotazione all'indietro, calcio basso	☞KKK	Baklångesrullning, låg spark	☞SSS	Rolbeweging naar achteren	☞KKK
Patada alta con gancho	⇒PK	Calcio alto con pugno	⇒PK	Rakt slag & hög spark	⇒KS	middelhoge schop	☞KKK
Patada con gancho de paso	⇄K (simult. con salto pequeño)	Calcio a gancio con passo	⇄K (finta con piccolo salto)	Stegkrokspark	⇄S (samtidigt med litet hopp)	Hoge vuistslags chop	⇒PK
						Staphoeks chop	⇄K (gelijktijdig met kleine sprong)

HANDLING THIS CARTRIDGE

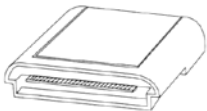
This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive System.

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 rest 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.



①



②



③



④



⑤



⑥



⑦



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 Verdünnern, 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!

WARNING: 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.

USO 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, gasolina, etc.!

- Cuando esté húmedo, sécalo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpialo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colócalo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tómate 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 emplees repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de vídeo en televisores de proyección de grandes pantallas.

USO DELLA CARTUCCIA

Questa cartuccia è progettata esclusivamente per il sistema Sega Mega Drive.

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 gli utenti che dispongono 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.

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.

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 projectietelevisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de kathodestraalbuis halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld-projectietelevisies.

