

INSTRUCTION MANUAL

FIGHTING VIPERS™



SEGA™
SATURN™



ENGLISH

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.

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.

DEUTSCH

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.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele 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.

FRANÇAIS

Avertissement sur l'épilepsie

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

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

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

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.

ESPAÑOL

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.

Losotros 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.

ITALIANO

Avvertenza a proposito dell'epilessia

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

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

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

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

NEDERLANDS

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.

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

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.

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.

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.

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.

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.

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: How to Use Your Sega Saturn System

This CD-ROM can only be used with the Saturn System. **Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player**—doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Sega Saturn system by following the instructions in your Sega Saturn System Instruction Manual. Plug in Control Pad 1. For two-player games, plug in Control Pad 2 also.
2. Place the Sega Saturn CD-ROM, label side up, in the well of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button to load the game. The game starts after the Sega Saturn logo screen. If nothing appears, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
4. If you wish to stop a game in progress or the game ends and you want to restart, press the Reset Button on the Sega Saturn console to return to the Game's Title Screen. If you wish to return to the Control Panel, press Buttons A, B, C and Start simultaneously at any time.

Startvorbereitung: Benutzung des Sega Saturn-Gerätes

Diese CD-ROM kann nur mit dem Saturn-Gerät verwendet werden. **Versuchen Sie nicht, diese CD-ROM mit irgendeinem anderen CD-Spieler abzuspielen**, weil dadurch Kopfhörer und Lautsprecher beschädigt werden können.

1. Nehmen Sie Ihr Sega Saturn-Gerät gemäß den Anweisungen in der Bedienungsanleitung in Betrieb. Schließen Sie das Control Pad 1 an. Für Zwei-Personen-Spiele schließen Sie das Control Pad 2 ebenfalls an.
2. Legen Sie die Sega Saturn CD-ROM mit obenliegender Etikettenseite in die Mulde des CD-Laufwerks, und schließen Sie den Plattenfachdeckel.
3. Drücken Sie die Netztaste (POWER), um das Spiel zu laden. Das Spiel beginnt nach Erscheinen des Sega Saturn-Logos. Falls nichts geschieht, schalten Sie das Gerät aus, und vergewissern Sie sich, daß es richtig angeschlossen ist.
4. Wenn Sie ein Spiel mittendrin abbrechen wollen, oder wenn das Spiel zu Ende ist und Sie es erneut starten wollen, drücken Sie die Rückstelltaste an der Sega Saturn-Konsole, um den Titelschirm des Spiels wieder aufzurufen. Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten A, B, C und Start können Sie jederzeit auf die Kontrolltafel zurückschalten.

Mise en route : Comment utiliser votre Sega Saturn

Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Saturn. **N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD** ; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1. Pour les jeux à deux, branchez également la manette 2.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn ; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B et Start à n'importe quel moment.

Antes de comenzar: Cómo utilizar su sistema Sega Saturn

Esta CD-ROM sólo puede ser utilizada con el sistema Sega Saturn. **No intente leer esta CD-ROM en ningún otro lector de CD**, ya que al hacerlo puede dañar los auriculares y los altavoces.

- Instale su sistema Sega Saturn siguiendo las instrucciones del manual de instrucciones de su sistema Sega Saturn. Enchufe el mando de control 1. Para juegos de 2 jugadores, enchufe también el Mando de control 2.
- Ponga la CD-ROM Sega Saturn, con el lado de la etiqueta hacia arriba, en el fondo del platillo del CD y cierre la tapa.
- Presione el botón de alimentación para cargar el juego. El juego empezará después de que aparezca la pantalla con el logotipo Sega Saturn. Si no aparece nada, apague el sistema y asegúrese de que esté instalado correctamente.
- Si desea detener un juego que está en marcha o el juego termina y desea volver a empezar, presione el botón Reset de la consola Sega Saturn para volver a la pantalla del título del juego. Si desea volver al panel de control, presione simultáneamente los botones A, B, C y Start en cualquier momento.

Iniziare: come usare il tuo sistema Sega Saturn

Questo CD-ROM può essere usato solo con il sistema Saturn. **Non provare ad usare questo CD-ROM su un altro lettore CD** – facendo così potresti danneggiare le cuffie e gli altoparlanti.

1. Monta il tuo sistema Sega Saturn seguendo le istruzioni nel tuo manuale d'istruzioni del sistema Sega Saturn. Inserisci il controllo 1. Per una partita a due giocatori, connettere anche il controllo 2.
2. Metti il CD-ROM Sega Saturn nello spazio del cassetto dei CD con l'etichetta verso l'alto.
3. Premi il tasto d'accensione (POWER) per caricare il gioco. Il gioco inizia dopo che appare il logo Sega Saturn. Se non appare niente spegni il sistema e assicurati che sia montato correttamente.
4. Se vuoi fermare una partita in progresso o se essa finisce e vuoi riniziare, premi il tasto Reset sulla console Sega Saturn per tornare alla schermata del titolo del gioco. Se vuoi tornare al pannello di controllo, premi i tasti A, B o C e Start insieme in qualsiasi momento.

Opstarten: Het gebruik van het Sega Saturn-systeem

Deze CD-ROM kan uitsluitend worden gebruikt met het Saturn-systeem. **Probeer deze CD-ROM niet op een andere CD-speler weer te geven** – dit kan leiden tot beschadiging van de hoofdtelefoon en luidsprekers.

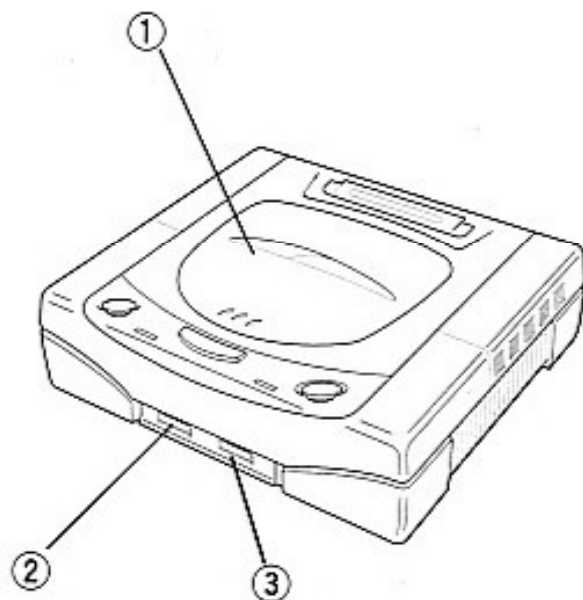
1. Sluit het Sega Saturn-systeem aan zoals dat in de handleiding van het Sega Saturn-systeem staat beschreven. Sluit bedieningsblok 1 aan. Sluit bij deelname door 2 spelers ook bedieningsblok 2 aan.
2. Leg de Sega Saturn CD-ROM, met het etiket naar boven gericht, in de CD-lade en sluit het deksel.
3. Druk op de AAN/UIT-toets om het spel te laden. Na het scherm met het logo van de Sega Saturn zal het spel beginnen. Als je niets ziet, moet je het systeem weer UIT zetten en controleren of alles goed aangesloten is.
4. Als je tijdens het spelen wilt stoppen of als het spel afgelopen is, druk dan op de Reset-toets op de console van de Sega Saturn om terug te keren naar het titelscherm van het spel. Als je naar het controlepaneel wilt terugkeren, druk dan op elk gewenst ogenblik tegelijkertijd op de toetsen A, B, C en Start.

5. If you turn on the power without inserting a CD, the Audio CD Control Panel appears. If you wish to play a game, place the Sega Saturn CD in the unit, press the D-Button to move the cursor to the top left button on the Control Panel, and press Start. The opening screens of a Game will appear.

Important: Your Sega Saturn CD-ROM contains a security code that allows the disc to be read. Be sure to keep the disc clean and handle it carefully. If your Sega Saturn system has trouble reading the disc, remove the disc and wipe it carefully, starting from the centre of the disc and wiping straight out towards the edge.

Note: This game is for one or two players.

- ① Sega Saturn System
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



5. Wenn Sie das Gerät einschalten, ohne daß eine CD eingelegt ist, erscheint die Audio-CD-Kontrolltafel auf dem Bildschirm. Um ein Spiel zu spielen, legen Sie zuerst eine Sega Saturn-CD in das Gerät ein, dann bewegen Sie den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes zur oberen linken Taste der Kontrolltafel und drücken Start. Daraufhin erscheinen die Einleitungsbildschirme des Spiels.

Wichtig: Ihre Sega Saturn CD-ROM-Disc enthält einen Sicherheitscode, der das Lesen der Disc gestattet. Halten Sie daher die Disc stets sauber, und behandeln Sie sie sorgfältig. Sollte Ihr Sega Saturn-Gerät Schwierigkeiten beim Lesen einer Disc haben, nehmen Sie die Disc heraus und wischen sie sorgfältig ab, wobei Sie geradlinig von der Mitte zum Rand wischen.

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

- ① Sega Saturn-Gerät
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2

5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture de jeu apparaissent alors.

Important : Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez propre et manipulez-le avec précautions. Si vous parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essuyez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

Remarque : Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

- ① Console Sega Saturn
- ② Manette 1
- ③ Manette 2

Si enciende la alimentación sin insertar un CD aparecerá el panel de control de audio del CD. Si desea jugar un juego, ponga el CD Sega Saturn en la unidad, presione el botón D para mover el cursor al botón superior izquierdo del panel de control y presione Start. Las pantallas iniciales de un juego aparecerán.

Importante: Su CD-ROM Sega Saturn contiene un código de seguridad que permite que el disco sea leído. Asegúrese de mantener limpio el disco y manejarlo cuidadosamente. Si su sistema Sega Saturn encuentra dificultades al leer el disco, extraiga el disco y límpielo cuidadosamente, empezando desde el centro del disco y limpiando en línea recta hacia el borde.

Nota: Este juego es para uno o dos jugadores.

-) Sistema Sega Saturn
-) Mando de control 1
-) Mando de control 2

5. Se accendi la macchina senza inserire un CD, appare il pannello di controllo dei CD audio. Se vuoi un gioco, metti il CD Sega Saturn nell'unità, premi il tasto direzionale per muovere il cursore sull'angolo in alto a sinistra del pannello di controllo e premi Start. Appariranno le schermate introduttive del gioco.

Importante: Il tuo CD-ROM Sega Saturn contiene un codice di sicurezza che permette al disco di essere letto. Assicurati di tenere il disco pulito e di maneggiarlo con cura. Se il tuo sistema Sega Saturn ha problemi nel leggere il disco, rimuovilo e puliscilo con cura, iniziando dal centro e pulendo verso l'esterno.

Nota: Questo gioco è per uno o due giocatori

- ① Sistema Sega Saturn
- ② Controllo 1
- ③ Controllo 2

5. Als je het apparaat AAN zet zonder dat er een CD is ingelegd, zal het audio-CD bedieningspaneel verschijnen. Als je een videospelletje wilt gaan spelen, leg dan de Sega Saturn-CD in het apparaat, druk op de R-toets om de cursor te verplaatsen naar de toets linksboven op het bedieningspaneel, en druk op Start. De inleidende schermen van een spel zullen verschijnen.

Belangrijk: De Sega Saturn CD-ROM is voorzien van een beveiligingscode die ervoor zorgt dat de disc kan worden gelezen. Houd de disc altijd goed schoon en ga er voorzichtig mee om. Als jouw Sega Saturn-systeem de disc niet goed kan lezen, moet je de disc verwijderen en voorzichtig schoonvegen, waarbij je vanuit het midden van de disc in een rechte lijn naar de rand toe veegt.

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

- ① Sega Saturn-systeem
- ② Bedieningsblok 1
- ③ Bedieningsblok 2

FIGHTING VIPERS

Hyper-adrenal combatants in full-body armour, battling night and day in back-alley rings - only such young urban warriors as these have earned the right to be called VIPERS...

Now, in Armstone City, the mayor has formally announced a fighting tournament on a grand scale, with the final bout to be held atop the staggering City Tower in the centre of town.

With City Tower as their ultimate goal, eight young VIPERS start down the path to victory, a path to which only one will see the end...

FIGHTING VIPERS

Hyperadrenalingeladene Kämpfer in Ganzkörperrüstung, die Tag und Nacht in Seitenstraßenarenen kämpfen - nur solche jungen Stadtkämpfer wie diese verdienen zu Recht, VIPERN genannt zu werden.

In Armstone City hat der Bürgermeister jetzt offiziell ein großangelegtes Turnier angekündigt, bei dem die Endrunde oben auf dem schwindelerregenden City Tower im Stadtzentrum abgehalten werden soll.

Mit dem City Tower als Endziel machen sich acht junge VIPERN auf den Weg zum Sieg, einen Weg, den nur eine zu Ende gehen wird.

FIGHTING VIPERS

Combattants hyper-agressifs en armure de pied en cap, guerriers de nuit et de jour aguerris à la lutte urbaine, ces jeunes héros audacieux ont seuls le droit d'être appelés VIPERS...

À Armstone City, le maire a officiellement annoncé un grand tournoi de lutte. Le dernier combat aura lieu sur le toit même de la City Tower au cœur de la ville !

Avec la City Tower comme ultime objectif, huit jeunes VIPERS intrépides se sont engagés sur le chemin périlleux de la victoire sachant bien qu'il ne sera donné qu'à l'un d'entre eux d'en voir l'about...

FIGHTING VIPERS

Combatientes hiperactivos con el cuerpo completamente acorazado, luchando día y noche en cuadriláteros de callejuelas apartadas; solamente jóvenes guerrilleros urbanos como estos merecen el nombre VIPERS que ellos mismos se han forjado...

Ahora, el alcalde de Armstone City, ha anunciado formalmente un torneo de lucha a gran escala, y el combate final tendrá lugar en lo alto de la imponente City Tower, situada en el centro de la ciudad.

Considerando la City Tower como destino final, ocho jóvenes VIPERS inician el descenso del camino hacia la victoria, un camino cuyo final sólo verá el fin de ellos...

FIGHTING VIPERS

Lottatori iperadrenalinici completamente corazzati, pronti a combattere di notte e di giorno in ring nascosti nei vicoli più oscuri - solo dei giovani guerrieri urbani come questi possono vantare il diritto di chiamarsi VIPERS...

Ora, ad Armstone City, il sindaco ha formalmente indetto un torneo di lotta in grande stile e l'incontro finale si svolgerà in cima alla impressionante City Tower, nel centro della città.

Con la City Tower in mente come obiettivo finale, otto giovani VIPERS intraprendono il loro viaggio verso la vittoria, un viaggio di cui solo uno di loro vedrà la fine...

FIGHTING VIPERS

Keiharde strijders, van kop tot teen in gevechtsharnas, dag en nacht strijdend in gevechtsringen in dure achterbuurtjes — alleen zulke jonge stadskrijgers kunnen er aanspraak op maken VIPERS te worden genoemd ...

De burgemeester van Armstone City heeft net een groots opgezet gevechtstoernooi officieel aangekondigd, waarvan de eindwedstrijd zal plaatshebben boven op de duizelingwekkende City Tower in het centrum van de stad.

Met City Tower als hun uiteindelijke doel, vertrekken acht jonge VIPERS op het pad naar de overwinning, een pad waarvan slechts één van hen het einde zal bereiken ...

GET IN CONTROL

① D-BUTTON

- Move Viper in fighting modes
- Move cursor in selection screens/menus

② START

- Start game
- Pause game/Restart paused game
- Enter selections

③ BUTTON A

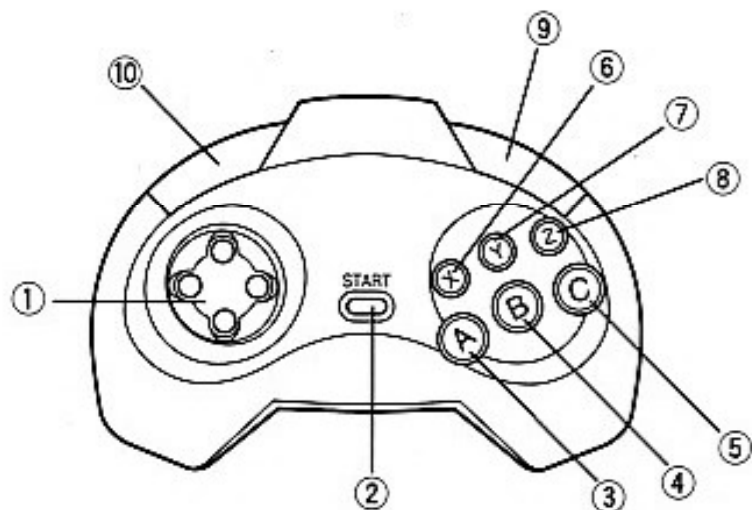
- [D]efend in fighting modes*
- Enter selections

④ BUTTON B

- [P]unch in fighting modes*
- Cancel selections

⑤ BUTTON C

- [K]ick in fighting modes*
- Enter selections



SPIELSTEUERUNG

① STEUERKREUZ

- Vipern in Kampf-Modi bewegen
- Cursor in Menübildschirmen/Menüs bewegen

② START

- Spielstart
- Spiel unterbrechen/Unterbrochenes Spiel wieder aufnehmen
- Auswahl eingeben

③ TASTE A

- In Kampf-Modi verteidigen [D]*
- Auswahl eingeben

④ TASTE B

- Schlag in Kampf-Modi [P]*
- Auswahl widerrufen

⑤ TASTE C

- Tritt in Kampf-Modi [K]*
- Auswahl eingeben

PRENEZ LES COMMANDES

① BOUTON D

- Déplace le Viper dans les modes de combat
- Déplace le curseur sur les écrans de sélection/menus

② START

- Lance le jeu
- Interrrompt momentanément le jeu/le reprend après une pause
- Valide une sélection

③ BOUTON A

- Défense [D] dans les modes de combat*
- Valide une sélection

④ BOUTON B

- Coup de poing [P] dans les modes de combat*
- Annule une sélection

⑤ BOUTON C

- Coup de pied [K] dans les modes de combat*
- Valide une sélection

TOMA DE CONTROL

① Botón D

- Mueve al Viper en los modos de lucha
- Mueve el cursor en las pantallas/menús de selección

② Start

- Inicia el juego
- Hace una pausa en el juego/reanuda un juego pausado
- Introduce selecciones resaltadas

③ Botón A

- Para defensa [D] en los modos de lucha*
- Introduce selecciones resaltadas

④ Botón B

- Para dar puñetazos [P] en los modos de lucha*
- Cancela selecciones

⑤ Botón C

- Para dar patadas [K] en los modos de lucha*
- Introduce selecciones resaltadas

AI COMANDI

① PULSANTE DI DIREZIONE (PULSANTE-D)

- Sposta il Viper nelle modalità di combattimento
- Sposta il cursore nelle schermate e nei menu di selezione

② START

- Incomincia il gioco
- Interrompe temporaneamente e riprende lo svolgimento del gioco
- Conferma le selezioni

③ PULSANTE A

- [D]ifesa nelle modalità di combattimento *
- Conferma le selezioni

④ PULSANTE B

- [P]ugno nelle modalità di combattimento *
- Annulla le selezioni

⑤ PULSANTE C

- [K]alcio nelle modalità di combattimento *
- Conferma le selezioni

NEEM DE LEIDING IN HANDEN

① RICHTINGSTOETS (R-TOETS)

- Om de vechter te verplaatsen in de gevechtsmodi
- Om de cursor te verplaatsen voor het kiezen van schermen/menu's

② STARTTOETS

- Om het spel te starten
- Om te pauzeren/om na een pauze weer verder te spelen
- Om de gemarkeerde keuze te bevestigen

③ TOETS A

- Om zich te verdedigen [D] in de gevechtsmodi*
- Om de gemarkeerde keuze te bevestigen

④ TOETS B

- Om te slaan [P] in de gevechtsmodi*
- Om de gemarkeerde keuze te annuleren

⑤ TOETS C

- Om te schoppen [K] in de gevechtsmodi*
- Om de gemarkeerde keuze te bevestigen

⑥ **BUTTON X**

- [P]unch + [D]efend in fighting modes*
- Show worm's eye view in Playback Mode

⑦ **BUTTON Y**

- [K]ick + [D]efend in fighting modes*
- Exit from selection screens to the Mode Select screen
- Show mid-level view in Playback Mode

⑧ **BUTTON Z**

- [P]unch + [K]ick + [D]efend in fighting modes*
- Show bird's eye view in Playback Mode

⑨ **BUTTON R**

- [P]unch + [K]ick in fighting modes*
- Rotate camera RIGHT in Playback Mode

⑩ **BUTTON L**

- Rotate camera LEFT in Playback Mode

*These functions can be changed in Key Assign (see Options, p. 44)

⑥ **TASTE X**

- Schlag [P] + Verteidigung [D] in Kampf-Modi*
- Ansicht aus der Froschperspektive im Playback Modus

⑦ **TASTE Y**

- Tritt [K] und Verteidigung [D] in Kampf-Modi*
- Verlassen der Menübildschirme zum Moduswahlbildschirm
- Ansicht aus mittlerer Höhe im Playback-Modus

⑧ **TASTE Z**

- Schlag [P] + Tritt [K] + Verteidigung [D] in Kampf-Modi*
- Ansicht aus der Vogelperspektive im Playback Modus

⑨ **TASTE R**

- Schlag [P] + Tritt [K] in Kampf-Modi*
- Kamera schwenkt nach RECHTS im Playback Modus

⑩ **Taste L**

- Kamera schwenkt nach LINKS im Playback Modus

*Diese Funktionen können bei der Tastenbelegung verändert werden (siehe Optionen, S. 44)

⑥ **BOUTON X**

- Coup de poing [P] + défense [D] dans les modes de combat*
- Vue en contre-plongée (du bas vers le haut) en mode Playback

⑦ **BOUTON Y**

- Coup de pied [K] + défense [D] dans les modes de combat*
- Ramène à l'écran de sélection de mode depuis les écrans de sélection
- Vue normale en mode Playback

⑧ **BOUTON Z**

- Coup de poing [P] + coup de pied [K] + défense [D] dans les modes de combat*
- Vue en plongée (du haut vers le bas) en mode Playback

⑨ **BOUTON R**

- Coup de poing [P] + coup de pied [K] dans les modes de combat*
- Rotation à DROITE de la caméra en mode Playback

⑩ **BOUTON L**

- Rotation à GAUCHE de la caméra en mode Playback

*Vous pouvez affecter différemment ces fonctions aux boutons en utilisant l'option Key Assign (configuration de la manette) (voir Options, p. 44).

- Ⓜ) **Botón X**
Para dar puñetazo [P] + defensa [D] en los modos de lucha*
Muestra la vista a ojo de lombriz en el modo Repetición
- Ⓜ) **Botón Y**
Para dar patada [K] + defensa [D] en los modos de lucha*
Para salir de las pantallas de selección a la pantalla de Selección de modo
Muestra la vista a media altura en el modo Repetición
- Ⓜ) **Botón Z**
Para dar puñetazo [P] + patada [K] + defensa [D] en los modos de lucha*
Muestra la vista a ojo de pájaro en el modo Repetición
- Ⓜ) **Botón R**
Para dar puñetazo [P] + patada [K] en los modos de lucha*
Gira la cámara hacia la DERECHA en el modo Repetición
- Ⓜ) **Botón L**
Gira la cámara hacia la IZQUIERDA en el modo Repetición

Estas funciones pueden cambiarse en Asignación de botones (consulta Opciones, en la página 45).

- ⑥ **PULSANTE X**
- [P]ugno + [D]ifesa nelle modalità di combattimento *
 - Mostra la ripresa dal basso nella modalità di riproduzione
- ⑦ **PULSANTE Y**
- [K]alcio + [D]ifesa nelle modalità di combattimento *
 - Esce dalle schermate di selezione riportando alla schermata di selezione della modalità
 - Mostra la ripresa da mezza altezza nella modalità di riproduzione
- ⑧ **PULSANTE Z**
- [P]ugno + [K]alcio + [D]ifesa nelle modalità di combattimento *
 - Mostra la ripresa dall'alto nella modalità di riproduzione
- ⑨ **PULSANTE R**
- [P]ugno + [K]alcio nelle modalità di combattimento *
 - Ruota la telecamera a DESTRA nella modalità di riproduzione
- ⑩ **PULSANTE L**
- Ruota la telecamera a SINISTRA nella modalità di riproduzione

*Queste funzioni possono essere modificate con Key Assign (Assegnazione dei tasti, vedi Opzioni, a pag.45)

- ⑥ **TOETS X**
- Voor slaan + verdedigen (P + D) in de gevechtsmodi*
 - Om het gevecht in wormperspectief te bekijken in de weergavemodus
- ⑦ **TOETS Y**
- Voor schoppen + verdedigen (K + D) in de gevechtsmodi*
 - Om van de diverse keuzeschermen naar het MODE SELECT scherm (moduskeuzescherm) te gaan
 - Voor een middenplanzicht van het gevecht in de weergavemodus
- ⑧ **TOETS Z**
- Voor slaan + schoppen + verdedigen (P + K + D) in de gevechtsmodi*
 - Om het gevecht in vogelvluchtperspectief te bekijken in de weergavemodus
- ⑨ **TOETS R**
- Voor slaan + schoppen (P + K) in de gevechtsmodi*
 - Om de camera NAAR RECHTS te draaien in de weergavemodus
- ⑩ **TOETS L**
- Om de camera NAAR LINKS te draaien in de weergavemodus

*Deze functies kunnen worden gewijzigd in KEY ASSIGN (toetsconfiguratie) (zie "Opties", blz. 45)

QUICK START

Here's what you need to know if you want to jump right into the melee at Armstone City.

Pressing Start at the Title screen brings up the Mode Select screen menu. Press the D-Button UP or DOWN to highlight modes, and Button A, C or Start to select. For a one-player fight against the computer, select Arcade Mode; to play against another person, select VS Mode.

In both of these fighting modes, a Player Select screen appears. Press the D-Button LEFT or RIGHT to highlight a fighter, and Button A, C or Start to select.

In all fighting modes, Control Pad 1 controls the fighter facing right and Control Pad 2 controls the character facing left. The Control Pads are configured to default settings when you first play the game. The default setting [Type A] has these functions:

D-BUTTON	Manoeuvres your character.
Start Button	Pauses game; restarts paused game.
Button A	Performs defensive guard moves [D].
Button B	Throws punches [P].
Button C	Kicks [K].
Button X	[P]+[D]
Button Y	[K]+[D]
Button Z	[P]+[K]+[D]
Button R	[P]+[K]
Button L	Not Used

The Control Pads can be reconfigured to suit your fighting style. (See p.44)

SCHNELLSTART

Hier ist alles, was du wissen mußt, wenn du dich in Armstone City direkt ins Getümmel stürzen willst.

Wenn du auf dem Titelschirm Start drückst, wird das Mode Select (Moduswahl) Bildschirmmenü aufgerufen. Drücke das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um Modi hervorzuheben, und die Taste A, C oder die Start-Taste zum Auswählen. Für einen Kampf mit einem Spieler gegen den Computer wähle den Arcade (Spielhallen) Modus; um gegen jemand anderen zu spielen, wähle den VS Modus (Zweikampf-Modus).

Bei diesen beiden Kampf-Modi erscheint der Player Select Screen (Bildschirm zur Auswahl der Spielfigur). Drücke das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um einen Kämpfer hervorzuheben und die Taste A, C oder die Start-Taste zum Auswählen.

In allen Kampf-Modi steuert das Control Pad 1 den Kämpfer, der nach rechts schaut und Control Pad 2 steuert die Figur, die nach links schaut. Die Control Pads werden mit Standardeinstellungen belegt, wenn du das Spiel zum ersten Mal spielst. Die Standardeinstellung [Typ A] hat die folgenden Funktionen:

Steuerkreuz D	Bewegt deine Spielfigur.
Start-Taste	Unterbricht das Spiel; beginnt wieder mit dem unterbrochenen Spiel.
Taste A	Führt Verteidigungsbewegungen aus [D].
Taste B	Verteilt Schläge [P].
Taste C	Tritte [K].
Taste X	[P]+[D]
Taste Y	[K]+[D]
Taste Z	[P]+[K]+[D]
Taste R	[P]+[K]
Taste L	Wird nicht benutzt

Die Control Pads können neu belegt werden, um sich deinem Kampfstil anzupassen. (Siehe S.44)

POUR JOUER TOUT DE SUITE

Voici le minimum que vous devez savoir pour pouvoir vous jeter dans la mêlée à Armstone City.

Lorsque vous appuyez sur Start à l'écran-titre, l'écran de sélection de mode apparaît. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner un mode, puis appuyez sur le bouton A, C ou Start pour valider votre choix. Pour vous battre seul contre l'ordinateur, choisissez le mode Arcade. Pour vous mesurer à un autre joueur, choisissez le mode VS.

Lorsque vous choisissez un mode de combat, un écran de sélection des lutteurs apparaît. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour sélectionner un lutteur, puis validez avec le bouton A, C ou Start.

Dans tous les modes de combat, la manette 1 commande le lutteur tourné vers la droite et la manette 2 le lutteur tourné vers la gauche. Lorsque vous jouez pour la première fois, les manettes sont configurées aux fonctions par défaut. Les fonctions par défaut (type A) des manettes sont les suivantes :

Bouton D	Déplace le personnage
Bouton Start	Interrompt momentanément le jeu ; le reprend après une pause
Bouton A	Défense permettant de parer les coups [D]
Bouton B	Coup de poing [P]
Bouton C	Coup de pied [K]
Bouton X	[P] + [D]
Bouton Y	[K] + [D]
Bouton Z	[P] + [K] + [D]
Bouton R	[P] + [K]
Bouton L	Non utilisé

Vous pouvez affecter différemment les fonctions aux boutons des manettes selon votre style de lutte. (Voir page 44.)

NICIO INMEDIATO

quí tienes todo lo que necesitas saber si quieres saltar directamente a la pelea en Armstone City.

Presionas Start en la pantalla del título obtendrás el menú a la pantalla de Selección de modo. Presiona el botón D ARRIBA o ABAJO para resaltar los modos, y el Botón A, C o Start para seleccionarlos. Para una lucha de un jugador solamente contra el ordenador, selecciona Arcade Mode (Modo Arcade); para jugar contra otra persona, selecciona VS Mode (modo VS).

En estos dos modos de lucha, aparecerá una pantalla de selección de luchador. Presiona el Botón D en la pantalla de QUIERDA o DERECHA para resaltar un luchador, y el Botón A, C o Start para seleccionarlo.

En todos los modos de lucha, el mando de control 1 controla al luchador que mira hacia la derecha y el mando de control 2 al que mira hacia la izquierda. Cuando empiezas por primera vez, los mandos de control estarán configurados con los ajustes por omisión. El ajuste por omisión [Tipo A] tiene estas funciones:

Botón D	Maniobra a tu personaje.
Botón Start	Hace una pausa en el juego; reanuda un juego pausado.
Botón A	Realiza movimientos de protección defensiva [D].
Botón B	Lanza puñetazos [P].
Botón C	Patadas [K].
Botón X	[P]+[D]
Botón Y	[K]+[D]
Botón Z	[P]+[K]+[D]
Botón R	[P]+[K]
Botón L	No se utiliza

Los mandos de control pueden reconfigurarse para adaptarlos al estilo de lucha que mejor te vaya (consulta la página 45).

INIZIO IMMEDIATO

Ecco cosa ti serve sapere se vuoi gettarti direttamente nella mischia di Armstone City.

Premendo Start sullo schermo del titolo verrà richiamata la schermata di selezione della modalità. Premi il Pulsante-D in SU o in GIÙ per illuminare le modalità ed il Pulsante A, C o Start per selezionarne una. Per un combattimento da solo verso il computer seleziona l'Arcade Mode (Modalità Sala Giochi); per giocare contro un'altra persona seleziona il VS Mode (Modalità Confronto).

Per entrambe le modalità di combattimento apparirà lo schermo Player Select (Selezione del Giocatore). Premi il Pulsante-D a SINISTRA o a DESTRA per illuminare un lottatore ed il Pulsante A, C o Start per selezionarlo.

In tutte le modalità di combattimento, il Control Pad 1 controlla il lottatore rivolto verso destra ed il Control Pad 2 controlla il personaggio rivolto verso sinistra. Quando incominci a giocare i Control Pad sono configurati secondo delle impostazioni di default. Le impostazioni di default (Type A) corrispondono alle seguenti funzioni:

Pulsante-D	Manovra il tuo personaggio.
Pulsante Start	Interrompe temporaneamente e riprende lo svolgimento del gioco.
Pulsante A	Effettua le mosse di difesa [D].
Pulsante B	Dà pugni [P].
Pulsante C	Tira calci [K].
Pulsante X	[P]+[D]
Pulsante Y	[K]+[D]
Pulsante Z	[P]+[K]+[D]
Pulsante R	[P]+[K]
Pulsante L	Non utilizzato

I Control Pad possono essere riconfigurati a seconda del tuo stile di combattimento. (Vedi a pag.45)

SNEL STARTEN

Hier wordt uitgelegd wat je moet weten en doen om regelrecht in het strijdgewoel in Armstone City terecht te komen.

Wanneer je bij het titelscherm op START drukt, verschijnt het moduskeuzescherm (MODE SELECT). Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om een van de gevechtsmodi te markeren, en druk dan op toets A, C of START om de gemarkeerde modus te kiezen. Om met één speler tegen de computer te spelen, kies je ARCADE MODE (Arcademodus). Om tegen een andere persoon te spelen, kies je VS MODE (VS-modus).

In beide gevechtsmodi zal het PLAYER SELECT scherm (spelerkeuzescherm) verschijnen. Druk de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om een vechter te markeren, en druk dan op toets A, C of START om de gemarkeerde vechter te kiezen.

In alle gevechtsmodi wordt bedieningsblok 1 gebruikt voor het besturen van de vechter die naar rechts kijkt, en bedieningsblok 2 voor de vechter die naar links kijkt. Wanneer je voor de eerste keer speelt, werken de toetsen op de bedieningsblokken volgens de standaardinstellingen. De standaardinstellingen (Type A) voor de verschillende functies zijn als volgt:

R-toets	Om jouw vechter te manoeuvreren
Starttoets	Om het spel te pauzeren; het spel te hervatten na een pauze
Toets A	Om zich te verdedigen [D]
Toets B	Om te slaan [P]
Toets C	Om te schoppen [K]
Toets X	[P] + [D]
Toets Y	[K] + [D]
Toets Z	[P] + [K] + [D]
Toets R	[P] + [K]
Toets L	Niet gebruikt

Je kunt de configuratie van de toetsen wijzigen om deze aan jouw gevechtsstijl aan te passen. (Zie blz. 45)

The object of the fight is to reduce your opponent's life gauge to zero. Do this by punching, kicking, stomping, pouncing and executing an arsenal of special attacks before time runs out. In the default setting the fighter who wins twice wins the match.

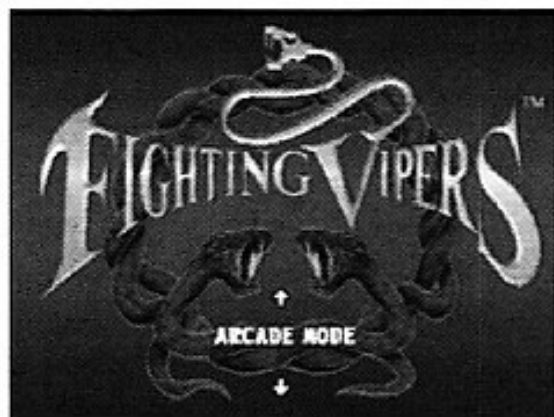
In Arcade Mode, you face each of the Vipers in sequence. In VS Mode, the Player Select screen reappears after every stage.

STARTING UP

The Title screen appears after the Sega™ logo. Press Start at the Title screen to bring up the Mode Select screen, or wait to see the animated game intro and game demo that follow. Press Start at any time during the intro loop to return to the Title screen.

In the Mode Select screen menu, press the D-Button UP or DOWN to scroll through the modes, and press Button A, C or Start to select.

ARCADE MODE lets you take your favourite Viper through an eight stage tournament against computer-controlled opponents. Clear all the stages to see the game credits and a special animation sequence featuring your Viper. (See p. 22)



Ziel des Kampfes ist, die Lebensanzeige deines Gegners auf Null zu reduzieren. Tu dies durch Schlagen, Treten, Stampfen, Draufspringen und durch das Ausführen einer Reihe spezieller Attacken, bevor die Zeit um ist. In der Standardeinstellung gewinnt der Kämpfer, der zweimal gewinnt, den Wettkampf.

Im Arcade (Spielhallen) Modus trittst du der Reihe nach gegen jede einzelne Viper an. Im VS Mode (Zweikampf-Modus) erscheint der Player Select Screen (Bildschirm zur Wahl der Spielfigur) wieder nach jedem Wettkampf.

VORBEREITUNG

Der Titelbildschirm erscheint nach dem Sega™ Logo. Drücke Start auf dem Titelbildschirm, um Mode Select (Bildschirm zur Moduswahl) aufzurufen oder warte, um dir die Spieleinführung und Spielvorführung anzusehen, die danach folgen. Während dieser Phase kannst du jederzeit Start drücken, um zum Titelbildschirm zurückzukehren.

Drücke im Mode Select (Moduswahl) Bildschirmmenü das Steuerkreuz nach OBEN oder nach UNTEN, um die Modi durchlaufen zu lassen und drücke die Taste A, C oder die Start-Taste zum Auswählen.

ARCADE MODE (Spielhallen-Modus) erlaubt dir, deine bevorzugte Viper durch ein Turnier mit acht Wettkämpfen gegen computergesteuerte Gegner zu führen. Gewinne alle Wettkämpfe, um den Nachspann und eine spezielle Trickszene mit deiner Viper zu sehen. (Siehe S. 22)

Le but du combat est de parvenir à faire disparaître la barre d'énergie de vos adversaires. Pour cela, cognez des poings et des pieds, pilonnez vos adversaires à terre, bondissez sur eux et exécutez toutes les attaques spéciales possibles avant la fin du compte à rebours. Dans la configuration par défaut du jeu, le vainqueur de deux rounds remporte le match.

En mode Arcade, vous devez affronter les Vipers un à un dans un ordre donné. En mode VS, l'écran de sélection des lutteurs apparaît après chaque match.

MISE EN ROUTE

L'écran-titre apparaît après le logo Sega™. Appuyez sur Start à l'écran-titre pour faire apparaître l'écran de sélection de mode ou attendez pour voir la présentation animée et une démonstration du jeu. Pendant cette séquence d'introduction, vous pouvez appuyer sur Start à tout moment pour revenir à l'écran-titre.

Sur l'écran de sélection de mode, appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner un mode, puis validez avec le bouton A, C ou Start.

ARCADE MODE (mode Arcade) vous permet d'affronter les adversaires commandés par l'ordinateur dans un tournoi de huit matchs avec votre Viper préféré. Si vous gagnez tous ces matchs, vous verrez la liste de tous ceux qui ont collaboré à la création du jeu ainsi qu'une séquence animée dont votre Viper sera le héros. (Voir page 22)

El objetivo de la lucha consiste reducir la barra de vida de tu contrario a cero. Hazlo dando puñetazos, patadas, pisotones, saltos y ejecutando un arsenal de ataques especiales antes de que finalice el tiempo. En el ajuste por omisión, el luchador que gane dos veces gana el combate.

En el modo Arcade, te enfrentarás a cada uno de los Vipers secuencialmente. En el modo VS, después de cada fase reaparecerá la pantalla de Selección de luchador.

PREPARATIVOS

Después del logotipo Sega™ aparecerá la pantalla del título. Presiona Start en la pantalla del título para que aparezca la pantalla de Selección de modo, o aguarda y ve la introducción del juego, y la demostración del juego que le siguen. Presiona Start en cualquier momento durante la introducción para volver a la pantalla del título.

En el menú de la pantalla de Selección de Modo, presiona el Botón D ARRIBA o ABAJO para moverte por los modos, y el Botón A, C o Start para seleccionar.

ARCADE MODO (Modo Arcade) te permite dirigir a tu Viper favorito en un torneo de ocho fases contra un contrario controlado por el ordenador. Pasa todas las fases para ver los créditos del juego y una secuencia animada especial protagonizada por tu Viper (consulta la página 23).

L'obiettivo del combattimento consiste nel ridurre l'indicatore della vita del tuo avversario a zero. Per far ciò scatenati dando pugni, calci, schiacciando, avventandoti sul tuo avversario sfoggiando un arsenale di attacchi speciali prima che scada il tempo. Secondo le impostazioni di default, il lottatore che vince due volte, vince l'incontro.

Nel l'Arcade Mode, ti scontrerai in sequenza con ciascuno dei Vipers. Nel VS Mode, dopo ciascun incontro riapparirà lo schermo di selezione del giocatore.

PREPARATIVI

Dopo il logo Sega™ apparirà la schermata del titolo. Premi Start sulla schermata del titolo per richiamare lo schermo di selezione della modalità, oppure attendi per goderti la presentazione animata del gioco e la dimostrazione che seguiranno. Premi Start in qualsiasi istante durante il ciclo di presentazione per tornare alla schermata del titolo.

Nello schermo di selezione della modalità premi il Pulsante D in SU o in GIÙ per scorrere attraverso le modalità e premi il Pulsante A, C o Start per selezionarne una.

ARCADE MODE (Modalità Sala Giochi) ti permette di condurre il tuo Viper preferito attraverso un torneo composto di otto incontri contro avversari controllati dal computer. Supera tutti gli incontri per arrivare a vedere i nomi degli autori del gioco ed una speciale animazione con il tuo Viper per protagonista. (Vedi a pag.23)

Het doel van het gevecht bestaat erin de levensmeter van jouw tegenstander leeg te maken. Je kunt dit doen door te slaan, te schoppen, te stampen, de tegenstander vast te grijpen, en een arsenaal van speciale aanvallen uit te voeren voordat de tijd verstreken is. Volgens de standaardinstelling geldt dat de vechter die het eerst twee ronden wint, de wedstrijd wint.

In de Arcademodus moet je het achtereenvolgens opnemen tegen elk van de Vipers. In de VS-modus verschijnt het spelerkeuzescherf na elke wedstrijd.

BEGINNEN

Het titelscherf verschijnt na het logo van Sega™. Druk op START om van het titelscherf over te gaan naar het moduskeuzescherf (MODE SELECT), of wacht even om te kijken naar de spelinleiding (animatiefilm) en de speldemonstratie die volgen op het titelscherf. Tijdens het bekijken van de inleiding kun je op elk gewenst ogenblik naar het titelscherf teruggaan door START in te drukken.

Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om de modi op het moduskeuzescherf te doorlopen, en druk op toets A, C of START om een modus te kiezen.

Met de Arcademodus (**ARCADE MODE**) kun je jouw favoriete Viper laten vechten in een achtwedstrijden-toernooi tegen tegenstanders die door de computer worden bestuurd. Nadat je alle fases hebt afgewerkt, kun je kijken naar de spelcredits en een speciale animatie van jouw Viper. (Zie blz. 23)

VS MODE allows you and a friend to duke it out against each other in a combat ring of your choosing. (See p. 22)

NOTE: A second player can enter an Arcade Mode match by pressing Start on the unused Control Pad at any time during play. The Player Select screen appears, allowing the second player to choose a Viper.

TRAINING MODE gives you a chance to practice your skills (or take out your frustrations) on a passive computer-controlled opponent. (See pp. 46-50)

TEAM BATTLE MODE lets you pick teams of Vipers to fight against squads created by the CPU or a human opponent. (See pp. 24-26)

PLAYBACK MODE shows video records of the matches you have saved. It also features exhibition matches so you can check out the competition without risking your life. (See pp. 52-56)

BACKUP RECORD displays fighting records for VS and Arcade Modes. (See pp. 56-58)

OPTIONS lets you configure some aspects of the game, and sample the sounds, voices and music you hear in *Fighting Vipers*. (See pp. 36-38)

NOTE: Arcade Mode and VS Mode both feature individual Options screens accessible from within those modes. (See pp. 40-42)

NOTE: Any game mode can be canceled at any time by holding down Buttons A, B, C and Start simultaneously. This returns you to the Title screen.

VS MODE (Zweikampf-Modus) erlaubt dir und einem Freund, in einem Kampfring eurer Wahl aufeinander loszugehen. (Siehe S. 22)

HINWEIS: Ein zweiter Spieler kann an einem Arcade Mode (Spielhallen-Modus) Wettkampf teilnehmen, indem er während des Spiels zu einer beliebigen Zeit auf dem unbenutzten Control Pad Start drückt. Der Player Select Screen (Bildschirm zur Auswahl der Spielfigur) erscheint und erlaubt dem zweiten Spieler, eine Viper zu wählen.

TRAINING MODE (Übungs-Modus) gibt dir Gelegenheit, an einem passiven computergesteuerten Gegner deine Geschicklichkeit zu üben (oder deinen Ärger abzuladen). (Siehe S. 46-50)

TEAM BATTLE MODE (Mannschaftskampf-Modus) erlaubt dir, Viper-Teams auszusuchen, um gegen Mannschaften, die von der CPU erstellt wurden oder gegen einen menschlichen Gegner zu kämpfen. (Siehe S. 24-26)

PLAYBACK MODE zeigt Video-Aufzeichnungen der Wettkämpfe, die du abgespeichert hast. Es zeigt auch Vorführewettkämpfe, damit du die Konkurrenz auschecken kannst, ohne dein Leben aufs Spiel zu setzen. (Siehe S. 52-56)

BACKUP RECORD (Sicherungsaufzeichnung) führt Aufzeichnungen von Kämpfen für VS und Arcade Modes (Zweikampf- und Spielhallen-Modi) vor. (Siehe S. 56-58)

OPTIONS (Optionen) erlaubt dir, einige Bereiche des Spiels zu gestalten und den Sound, die Stimmen und die Musik, die du in *Fighting Vipers* hörst, zu testen. (Siehe S. 36-38)

HINWEIS: Arcade Mode (Spielhallen-Modus) und VS Mode (Zweikampf-Modus) haben beide jeweils einen Optionsbildschirm, der von diesen Modi aus zugänglich ist. (Siehe S. 40-42)

HINWEIS: Alle Spiel-Modi können zu jeder beliebigen Zeit gelöscht werden, indem man die Taste A, B, C und Start gleichzeitig niederdrückt. Dies bringt dich zum Titelschirm zurück.

VS MODE (mode joueur contre joueur) vous permet d'affronter un ami sur le ring de votre choix. (Voir page 22.)

REMARQUE : Un second joueur peut intervenir à tout moment dans un match du mode Arcade en appuyant sur Start de l'autre manette. L'écran de sélection des lutteurs apparaît alors pour lui permettre de choisir son Viper.

TRAINING MODE (mode entraînement) vous permet de pratiquer vos techniques (ou simplement de vous défouler !) sur un adversaire passif commandé par l'ordinateur. (Voir pages 46 à 50)

TEAM BATTLE MODE (mode de combat par équipes) vous permet de former des équipes pour combattre celles de l'ordinateur ou d'un autre joueur. (Voir pages 24 et 26)

PLAYBACK MODE (mode de visionnement) vous permet de revoir les combats que vous avez sauvegardés. Vous pouvez également regarder des matchs d'exhibition pour jauger vos adversaires sans risquer votre vie. (Voir pages 52 à 56.)

BACKUP RECORD (statistiques) vous permet de voir les statistiques de combat pour les modes VS et Arcade. (Voir pages 56 et 58.)

OPTIONS vous permet de modifier certains aspects du jeu et d'écouter les sons, les voix et la musique de *Fighting Vipers*. (Voir pages 36 et 38.)

REMARQUE : Le mode Arcade et le mode VS ont tous deux des écrans Options auxquels vous pouvez accéder lorsque vous êtes dans ce mode. (Voir pages 40 et 42.)

REMARQUE : Vous pouvez quitter un mode de jeu à tout moment en appuyant en même temps sur les boutons A, B, C et Start. Vous revenez alors à l'écran-titre.

VS MODE (Modo VS) te permite a ti y a un amigo tuyo retaros el uno al otro en un cuadrilátero de combate que vosotros elijáis (consulta la página 23).

NOTA: En un combate en el modo Arcade podrá entrar a tomar parte en la lucha un segundo jugador en cualquier momento, presionando Start en el mando de control libre. Aparecerá la pantalla de Selección de jugador, para que el segundo jugador pueda elegir un Viper.

TRAINING MODE (Modo Entrenamiento): Te ofrece la oportunidad de practicar tus habilidades (o deshacerte de tus frustraciones) castigando a un contrario pasivo controlado por el ordenador (consulta las páginas 47 a 51).

TEAM BATTLE MODE (Modo Combate en equipo): Te permite escoger equipos o Vipers para luchar contra escuadrones creados por la CPU o una persona contraria (consulta las páginas 25 y 27).

PLAYBACK MODE (Modo Repetición): Muestra los registros de los combates que hayas guardado. También contiene combates de exhibición para que puedas ver la competición sin arriesgar tu vida (consulta las páginas 53 a 57).

BACKUP RECORD (Registros de seguridad): Muestra registros de peleas en los modos VS y Arcade (consulta las páginas 57 y 59).

OPTIONS (Opciones): Te permite configurar algunos aspectos del juego, y probar los sonidos, voces y música que escuchas en los *Fighting Vipers* (consulta las páginas 37 y 39).

NOTA: Los modos VS y Arcade contienen ambos pantallas de Opciones individuales a las que se puede acceder desde cada modo (consulta las páginas 41 y 43).

NOTA: Cualquier modo de juego podrá ser cancelado en cualquier momento presionando los Botones A, B, C y Start simultáneamente. De esta forma volverás a la pantalla del título.

VS MODE (Modalità Confronto) permette a te e ad un tuo amico di pestarvi nel ring di combattimento di vostra scelta. (Vedi a pag.23)

NOTA: Un secondo giocatore può entrare in qualsiasi istante durante il gioco in un incontro in Arcade Mode premendo Start sul Control Pad non utilizzato. Apparirà la schermata di selezione del giocatore permettendo al secondo giocatore di selezionare un Viper.

TRAINING MODE (Modalità Allenamento) ti dà la possibilità di allenare le tue capacità (o di sfogare le tue frustrazioni) su un avversario passivo controllato dal computer. (Vedi alle pagg.47-51)

TEAM BATTLE MODE (Modalità di Combattimento in Squadra) ti permette di selezionare squadre di Vipers per lottare contro squadre create dal computer o da un avversario umano. (Vedi alle pagg.25-27)

PLAYBACK MODE (Modalità di Riproduzione) mostra le videoregistrazioni degli incontri che hai salvato. Comprende inoltre degli incontri di esibizione, tanto per dare un'occhiata alla lotta senza rischiare la pelle. (Vedi alle pagg.53-57)

BACKUP RECORD (Archivio Risultati) mostra i record dei combattimenti per le modalità Confronto (VS Mode) e Sala Giochi (Arcade Mode). (Vedi alle pagg.57-59)

OPTIONS (Opzioni) ti permette di configurare alcuni aspetti del gioco e provare i suoni, le voci e la musica che puoi sentire in *Fighting Vipers*. (Vedi alle pagg.37-39)

NOTA: Le modalità Sala Giochi (Arcade Mode) e Confronto (VS Mode) presentano schermate di Opzioni individuali accessibili dall'interno di queste modalità. (Vedi alle pagg.41-43)

NOTA: Ogni modalità di gioco può essere annullata in qualsiasi istante premendo contemporaneamente i Pulsanti A, B, C e Start. Ciò ti riporterà alla schermata del titolo.

Met de VS-modus (**VS MODE**) kun je het opnemen tegen een vriend in een gevechtsring van jouw keuze. (Zie blz. 23)

OPMERKING: Een tweede speler kan op elk gewenst ogenblik meedoen aan een gevecht in de Arcademodus door START op het niet-gebruikte bedieningsblok in te drukken. Het spelerkeuzescherf zal verschijnen, zodat de tweede speler een Viper kan kiezen.

Met de trainingsmodus (**TRAINING MODE**) kun je jouw vaardigheden uitproberen (of je frustraties afreageren) op een passieve tegenstander die door de computer wordt bestuurd. (Zie blz. 47-51)

Met de teamgevecht-modus (**TEAM BATTLE MODE**) kun je een Viperteam samenstellen om te vechten tegen een team dat door de computer of door een tegenspeler wordt gekozen. (Zie blz. 25-27)

Met de weergavemodus (**PLAYBACK MODE**) kun je kijken naar video-opnamen van de wedstrijden die je in het geheugen hebt vastgelegd. Je kunt ook kijken naar demonstratiegevechten om jouw tegenstanders te observeren zonder je eigen leven op het spel te zetten. (Zie blz. 53-57)

Met de wedstrijdresultaten-modus (**BACKUP RECORD**) kun je kijken naar de resultaten van de afgelopen gevechten in de VS-modus en Arcademodus. (Zie blz. 57-59)

Met de optie-modus (**OPTIONS**) kun je bepaalde wijzigingen aanbrengen in de instellingen van het spel en luisteren naar de geluiden, stemmen en muziek die bij het *Fighting Vipers* spel horen. (Zie blz. 37-39)

OPMERKING: Tijdens het spelen in de Arcademodus en VS-modus zijn er ook individuele optie-schermen beschikbaar. (Zie blz. 41-43)

OPMERKING: In elke spelmodus kun je op elk gewenst ogenblik ophouden met spelen door toetsen A, B, C en START tegelijk in te drukken. Het titelscherf verschijnt dan weer.

ENTER THE FRAY

ARCADE MODE

- ① When you enter Arcade Mode, the Player Select screen appears. Press the D-Button LEFT or RIGHT to highlight a Viper, and Button A, C or Start to select. Pressing the D-Button UP or DOWN while a Viper is highlighted changes the armour for that character for the tournament. You have 20 seconds to select a Viper; when time runs out, the highlighted character is automatically selected. Press Button Y in Player Select to return to the Mode Select screen. See OPTIONS (pp. 40-42) for a review of all the Arcade Mode options.

VS MODE

- ② The VS Mode Player Select screen appears. Both players select Vipers to use in action against each other. Select fighters as in Arcade Mode (above). Both players can select the same Viper in VS Mode (but not the same armour). Press Button Y to return to the Mode Select screen. See OPTIONS (pp. 40-42) for a review of all the VS Mode options.



HINEIN IN DEN KAMPF

ARCADE MODE (SPIELHALLENMODUS)

- ① Wenn du in den Arcade Mode (Spielhallen-Modus) gehst, erscheint der Player Select Screen (Bildschirm zur Auswahl der Spielfigur). Drücke das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um eine Viper hervorzuheben und die Taste A, C oder Start zum Auswählen. Wenn man das Steuerkreuz nach OBEN oder nach UNTEN drückt, während eine Viper hervorgehoben ist, ändert sich die Rüstung dieser Figur für das Turnier. Du hast 20 Sekunden Zeit, eine Viper auszuwählen; wenn die Zeit um ist, wird automatisch die hervorgehobene Figur ausgewählt. Drücke die Taste Y in Player Select (Wahl der Spielfigur), um zum Mode Select Screen (Moduswahlbildschirm) zurückzukehren. Unter OPTIONS (OPTIONEN) (S. 40-42) findest du einen Überblick aller Optionen des Arcade Mode (Spielhallen-Modus).

VS MODE (ZWEIKAMPFMODUS)

- ② Der VS Mode Player Select (Wahl der Spielfigur) Bildschirm erscheint. Beide Spieler wählen Viper, die sie im Kampf gegeneinander verwenden. Wähle die Kämpfer wie oben im Arcade Mode (Spielhallen-Modus) aus. Beide Spieler können die gleiche Viper im VS Mode (Zweikampf-Modus) wählen (aber nicht die gleiche Rüstung). Drücke die Taste Y, um zum Mode Select (Moduswahl) Bildschirm zurückzukehren. Unter OPTIONS (OPTIONEN) (S. 40-42) findest du einen Überblick aller Optionen des VS Mode (Zweikampf-Modus).

DANS LA MÊLEE

ARCADE MODE (LE MODE ARCADE)

- ① Lorsque vous choisissez le mode Arcade, l'écran de sélection des lutteurs apparaît. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour sélectionner un Viper, puis validez avec le bouton A, C ou Start. Si vous appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D alors qu'un Viper est en surbrillance, son armure pour le tournoi change. Vous avez vingt secondes pour choisir un Viper. Au-delà de ces vingt secondes, le lutteur en surbrillance est automatiquement choisi. Pour revenir à l'écran de sélection de mode lorsque vous êtes à l'écran de sélection des lutteurs, appuyez sur le bouton Y. Vous trouverez une explication de toutes les options du mode Arcade sous << LES OPTIONS DE JEU >>, pages 40 et 42.

VS MODE (LE MODE VS)

- ② Lorsque vous choisissez le mode VS, l'écran de sélection des lutteurs du mode VS apparaît. Les deux joueurs doivent chacun choisir leur Viper. Procédez comme pour le mode d'Arcade (voir ci-dessus). En mode VS, les deux joueurs peuvent, s'ils le désirent, choisir le même Viper (mais non la même armure). Pour revenir à l'écran de sélection de mode, appuyez sur le bouton Y. Vous trouverez une explication de toutes les options du mode VS sous << LES OPTIONS DE JEU >>, pages 40 et 42.



ENTRA EN LA REFRIEGA

ARCADE MODE (MODO ARCADE)

1) Cuando entras en el modo Arcade, aparece la pantalla de Selección de luchador. Presiona el Botón D en la IZQUIERDA o DERECHA para resaltar un Viper, y el Botón A, C o Start para seleccionarlo. Si presionas el Botón D ARRIBA o ABAJO estando resaltado un Viper, la coraza de ese luchador cambiará para el torneo. Tienes 20 segundos para seleccionar un Viper; cuando el tiempo se agote, el personaje resaltado será seleccionado automáticamente. Presiona el Botón Y en la pantalla de Selección de luchador para volver a la pantalla de Selección de modo. Consulta OPTIONS (Opciones) (páginas 41 y 43) para revisar todas las opciones del modo Arcade.

VS MODE (MODO VS)

2) Aparecerá la pantalla de Selección de luchador del modo VS. Ambos jugadores seleccionarán Vipers para utilizar en la pelea el uno contra el otro. Seleccionar luchadores como en el modo Arcade (arriba). En el modo VS ambos jugadores podrán elegir el mismo Viper (pero no con la misma coraza). Presiona el Botón Y para volver a la pantalla de Selección de modo. Consulta OPTIONS (OPCIONES) (páginas 41 y 43) para revisar todas las opciones del modo VS.

ENTRA NELLA LOTTA

ARCADE MODE (Modalità sala giochi)

1) Quando entri nell'Arcade Mode (Modalità sala giochi), apparirà la schermata di selezione del giocatore. Premi il Pulsante-D a SINISTRA o a DESTRA per illuminare un Viper ed il Pulsante A, C o Start per selezionarlo. Premendo il Pulsante-D in SU o in GIÙ quando un Viper è illuminato, verrà modificata l'armatura di quel personaggio per il torneo. Hai 20 secondi per selezionare un Viper; quando il tempo scade viene selezionato automaticamente il personaggio illuminato. Premi il Pulsante Y sulla schermata di selezione del giocatore per tornare alla schermata di selezione della modalità. Vedi OPZIONI (pagg.41-43) per un elenco di tutte le opzioni disponibili nell'Arcade Mode.

VS MODE (Modalità confronto)

2) Apparirà la schermata di selezione del giocatore per la VS Mode (Modalità confronto). Entrambi i giocatori selezionano i Vipers che verranno usati nel corso del combattimento. Seleziona i lottatori come nel caso dell'Arcade Mode (vedi sopra). Entrambi i giocatori possono selezionare lo stesso Viper nel VS Mode (ma non la stessa armatura). Premi il Pulsante Y per tornare allo schermo di selezione della modalità. Vedi OPZIONI (pagg.41-43) per un elenco di tutte le opzioni disponibili nel VS Mode.

HET STRIJDPERK BETREDEN

ARCADE MODE (Arcademodus)

1) Wanneer je de Arcademodus kiest, zal het spelerkeuzescherf (PLAYER SELECT) verschijnen. Druk de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om een Viper te markeren, en druk dan op toets A, C of START om de gemarkeerde Viper te kiezen. Terwijl een Viper is gemarkeerd, kun je zijn gevechtsuitrusting voor het toernooi wijzigen door de R-toets OMHOOG of OMLAAG te drukken. Je hebt 20 seconden om een Viper te kiezen. Wanneer deze tijd verstreken is, wordt de gemarkeerde vechter automatisch gekozen. Druk op toets Y om van het spelerkeuzescherf terug te gaan naar het moduskeuzescherf. Zie OPTIES (blz. 41-43) voor een overzicht van alle opties in de Arcademodus.

VS MODE (VS-modus)

2) Het spelerkeuzescherf voor de VS-modus verschijnt. Beide spelers kiezen Vipers om deze tegen elkaar te laten vechten. Kies de Vipers zoals in de Arcademodus (hierboven). In de VS-modus kunnen beide spelers dezelfde Viper kiezen (maar niet dezelfde gevechtsuitrusting). Druk op toets Y om terug te gaan naar het moduskeuzescherf. Zie OPTIES (blz. 41-43) voor een overzicht van alle opties in de VS-modus.

TEAM BATTLE MODE

In Team Battle Mode, you can make two teams of Vipers to pit against each other in an elimination duel to the finish. To return to the Mode Select screen from the Team Battle selections screens, press Button Y.

When you select Team Battle Mode, the opponent selection window appears. Pick Player vs. CPU for a one-player fight against a computer-controlled team, or Player vs. Player to test your technique against a friend's team. Next, select Recover Life or Don't Recover Life. In Recover Life play, the winning Viper starts each new round with a full Life Gauge and 100% armour. Don't Recover Life means the winner of a round starts the next round retaining all the damage from previous rounds. Press the D-Button UP or DOWN to highlight choices in the windows, and press Button A, C or Start to select. Press Button B to cancel a selection.



TEAM BATTLE MODE (Mannschaftskampf-Modus)

Im Team Battle Mode (Mannschaftskampf-Modus) kannst du zwei Vipern- Teams bilden, die gegenseitig ihre Kräfte in einem Vernichtungszweikampf bis zum Ende messen. Um zum Mode Select (Moduswahl) Bildschirm vom Team Battle (Mannschaftskampf) Menü aus zurückzukehren, drücke die Taste Y.

Wenn du den Gruppenkampf-Modus wählst, erscheint das gegnerische Auswahlfenster. Du kannst auswählen, ob du lieber gegen ein computergesteuertes Team kämpfen willst, dann wähle Spieler gegen Computer – oder lieber gegen ein Team eines Freundes antreten willst – in diesem Fall wähle Spieler gegen Spieler. Als nächstes wähle Weiterleben oder nicht Weiterleben. Beim Spielen mit Weiterleben beginnt die Viper, die siegt, jede neue Runde mit einer vollen Lebensanzeige und einer kompletten Rüstung. Nicht Weiterleben bedeutet, daß der Sieger einer Runde die nächste Runde mit allen Schäden beginnt, die er in der vorherigen Runde erlitten hat. Drücke das Steuerkreuz nach OBEN oder nach UNTEN, um eine Wahl in den Auswahlfenstern hervorzuheben und drücke die Taste A, C oder Start zum Auswählen. Drücke die Taste B, um eine Wahl zu löschen.

TEAM BATTLE MODE (Le mode combat par équipes)

En mode Team Battle, vous pouvez former deux équipes de Vipers qui s'affronteront jusqu'au dernier d'entre elles. Pour revenir à l'écran de sélection de mode lorsque vous êtes à l'écran de sélection Team Battle, appuyez sur le bouton Y.

Lorsque vous choisissez le mode Team Battle, la fenêtre de sélection d'adversaires apparaît. Choisissez Player vs. CPU (joueur contre ordinateur) pour vous mesurer à l'équipe commandée par l'ordinateur, ou Player vs. Player (joueur contre joueur) vous affronter l'équipe d'un ami. Choisissez ensuite Recover Life ou Don't Recover Life. Si vous choisissez Recover Life (rétablissement d'énergie), le gagnant d'un round commence le suivant avec une barre d'énergie pleine et une armure complètement restaurée. Si vous choisissez Don't Recover Life (pas de rétablissement d'énergie), le gagnant d'un round commence le suivant avec tous les dommages des rounds précédents. Appuyez sur le HAUT le BAS du bouton D pour sélectionner une option, puis validez avec le bouton A, C ou Start. Appuyez sur le bouton B pour annuler une sélection.

EAM BATTLE MODE **Modo combate en equipo)**

1 el modo Combate en equipo, puedes formar dos equipos
2 Vipers para que luchen entre sí en un duelo eliminatorio
3 hasta el final. Para volver a la pantalla de Selección de
4 modo desde las pantallas de selección de Combate en
5 equipo, presiona el Botón Y.

6 Cuando selecciones el modo Combate en equipo,
7 aparecerá la ventana de selección del contrario. Elige
8 Player vs. CPU (Jugador contra ordenador), para una lucha
9 entre un jugador contra un equipo controlado por el
10 ordenador, o Player vs. Player (Jugador contra jugador),
11 para probar tu técnica contra el equipo de un amigo. A
12 continuación, selecciona Recover Life (Recuperar vida) o
13 Don't Recover Life (No recuperar vida). En el juego Recover
14 Life, el Viper que gane comenzará cada nuevo asalto con la
15 barra de vida completa y el 100% de su coraza. Don't
16 Recover Life, significa que el vencedor de un asalto
17 comenzará el asalto siguiente con todas las daños recibidos
18 en el asalto anterior. Presiona el Botón D ARRIBA o ABAJO
19 para resaltar selecciones en las ventanas, y el Botón A, C o
20 Start para seleccionarlas. Presiona el Botón B para cancelar
21 una selección.

TEAM BATTLE MODE (Modalità di **combattimento a squadre)**

Nel Team Battle Mode (Modalità di combattimento a
squadre) puoi comporre due squadre da mettere in gara
una contro l'altra in un duello ad eliminazione all'ultimo
sangue. Per tornare alla schermata di selezione della
modalità dalle schermate di selezione per il combattimento
a squadre premi il Pulsante Y.

Quando selezioni il Team Battle Mode, appare la finestra di
selezione degli avversari. Seleziona Player vs. CPU per
selezionare il combattimento per un giocatore contro una
squadra controllata dal computer o Player vs. Player per
collaudare la tua tecnica contro la squadra di un amico.
Quindi seleziona Recover Life (Ricupera la Vita) o Don't
Recover Life (Non Ricuperare la Vita). Nel gioco con
Recover Life il Viper che vince incomincia ogni nuovo round
con un livello della Vita pieno ed il 100% dell'armatura.
Con Don't Recover Life il vincitore di un round incomincia il
round successivo mantenendo i danni conseguiti nel corso
del round precedente. Premi il Pulsante-D in SU o in GIÙ per
illuminare le opzioni nelle finestre e premi il Pulsante A, C o
Start per effettuare la selezione. Premi il Pulsante B per
annullare una selezione.

TEAM BATTLE MODE **(Teamgevecht-modus)**

Met deze gevechtsmodus kun je twee Viperteams tegen
elkaar opzetten in een uitschakelingswedstrijd tot het bittere
einde. Druk op toets Y om van het teamgevecht-
keuzescherf terug te gaan naar het moduskeuzescherf.

Wanneer je de teamgevecht-modus kiest, verschijnt het
keuzevenster voor het kiezen van de tegenspeler. Kies
PLAYER vs. CPU (speler tegen computer) om jouw team te
laten vechten tegen een computerbestuurd team, of kies
PLAYER vs. PLAYER (speler tegen speler) om het op te
nemen tegen het team van een vriend. Kies daarna
RECOVER LIFE (leven herstellen) of DON'T RECOVER LIFE
(leven niet herstellen). Bij "leven herstellen" begint de
winnende Viper elke nieuwe ronde met een volle
levensmeter en 100% gevechtsuitrusting. "Leven niet
herstellen" betekent dat de winnaar van een ronde de
volgende ronde begint met behoud van al de schade die hij
in de vorige rondes heeft opgelopen. Druk de R-toets
OMHOOG of OMLAAG om een optie in het keuzevenster
te markeren, en druk op toets A, C of START om de
gemarkeerde optie te kiezen. Druk op toets B om een
gemaakte keuze te annuleren.

Once you have selected an opponent type and a life recovery mode, the Player Select screen appears. Each player can make teams of one to five Vipers. (In PLAYER vs CPU play, the computer automatically makes a secret team with the same number of Vipers as the human player's team). Press the D-Button UP or DOWN to highlight a position on the team, and press LEFT or RIGHT to scroll through the list of Vipers. Press Button A or C to make selections or Button B to cancel. Press Start or select OK to enter your team and start the match.

Note: Team 1 and 2 can use the same Vipers, and the same Viper more than once on the same team. See OPTIONS (pp. 40-42) for a review of all the Team Battle Mode options.

THE FIGHT

TOURNAMENT RULES

A round is decided when either of the Vipers' Life Gauges is reduced to zero, or when the time limit expires. The character with more Life remaining when time expires is the winner of the round. The first Viper to win two rounds is the winner of the stage. *Are you Viper enough to clear every stage?

* The time limit and number of rounds to decide a stage (match point) can be changed in the options screens of each fighting mode (See pp. 40-42).

Sobald du einen Gegnertyp und einen Weiterleben-Modus ausgewählt hast, erscheint der Player Select (Wahl der Spielfigur) Bildschirm. Jeder Spieler kann Teams von einer bis zu fünf Vipern bilden. (Wenn PLAYER vs CPU (Spieler gegen CPU) gespielt wird, bildet der Computer automatisch ein geheimes Team mit derselben Anzahl von Vipern wie das Team der menschlichen Spieler.) Drücke das Steuercross nach OBEN oder nach UNTEN, um eine Position im Team hervorzuheben und drücke LINKS oder RECHTS, um die Liste der Vipern zu scrollen. Drücke die Taste A oder C, um eine Wahl zu treffen oder die Taste B, um zu löschen. Drücke Start oder wähle OK, um dein Team einzugeben und den Wettkampf zu beginnen.

Hinweis: Team 1 und 2 können dieselben Vipern verwenden und dieselbe Viper mehr als einmal in demselben Team. Unter OPTIONS (Optionen) (S. 40-42) findest du einen Überblick aller Gruppenkampf-Modusoptionen.

DER KAMPF

TURNIERREGELN

Eine Runde ist entschieden, wenn die Lebensanzeige einer der Vipern auf Null reduziert ist oder wenn die festgesetzte Zeit um ist. Die Figur, die mehr Leben übrig hat, wenn die festgesetzte Zeit um ist, ist der Sieger der Runde. Die erste Viper, die zwei Runden gewinnt, ist der Sieger des Wettkampfes. *Bist du Viper genug, um alle Wettkämpfe zu gewinnen?

* Die festgesetzte Zeit und die Anzahl der Runden, die eine Wettkampf (Rundenzahl) entscheiden, können auf dem Optionenbildschirm jedes einzelnen Kampf-Modus verändert werden (Siehe S. 40-42).

Lorsque vous avez choisi le type d'adversaire et le mode de rétablissement d'énergie, l'écran de sélection des lutteurs apparaît. Chaque joueur peut former des équipes de 1 à 5 Vipers. (En mode Player vs. CPU (joueur contre ordinateur) l'ordinateur forme une équipe secrète ayant le même nombre de Vipers que la vôtre.) Appuyez sur le HAUT ou BAS du bouton D pour sélectionner une position sur l'équipe, puis sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour passer d'un Viper à l'autre. Appuyez sur le bouton A ou C pour choisir un Viper ou sur bouton B pour annuler. Après avoir terminé, appuyez sur Start ou sélectionnez OK pour valider votre équipe et commencer le match.

Remarque : Les équipes 1 et 2 peuvent utiliser les mêmes Vipers. Elles peuvent utiliser le même Viper plus d'une fois. Vous trouverez une explication de toutes les options du mode Team Battle sous << LES OPTIONS DE JEU >>, pages 40 et 42.

LE COMBAT

LES RÈGLES DU TOURNOI

Un round se termine lorsque la barre d'énergie d'un Viper est réduite à zéro ou à la fin du compte à rebours. Le lutteur qui reste avec le plus d'énergie gagne le round. Le premier Viper à gagner deux rounds remporte le match. *Serez-vous assez fort pour les remporter tous ?

*Vous pouvez changer la durée du compte à rebours et le nombre de rounds nécessaires pour gagner un match (match point) sur l'écran d'options de chaque mode de combat (voir pages 40 et 42).

na vez que hayas seleccionado un tipo de contrario y un modo de recuperación de vida, aparecerá la pantalla de elección de luchador. Cada jugador podrá formar equipos de uno a cinco Vipers. (En el juego PLAYER vs CPU, el ordenador formará automáticamente un equipo secreto con el número de Vipers que tenga el equipo de la persona que juega.) Presiona el Botón D ARRIBA o ABAJO para saltar una posición en el equipo, y en la IZQUIERDA o DERECHA para moverte por la lista de los Vipers. Presiona el Botón A o C para hacer las selecciones o el Botón B para cancelar. Presiona Start o selecciona OK para introducir tu equipo y comenzar el combate.

Nota: Los equipos 1 y 2 pueden utilizar los mismos Vipers, el mismo Viper más de una vez en el mismo equipo. Consulta OPCIONES (páginas 41 y 43) para revisar todas las opciones del modo Combate en equipo.

LA PELEA

REGLAS DEL TORNEO

En un asalto lo gana el jugador que reduzca la barra de vida del Viper del jugador contrario a cero, o cuando se acaba el tiempo límite. El personaje al que le sobre más vida cuando se acabe el tiempo límite será el vencedor del asalto. El primer Viper que gane dos asaltos será el vencedor de la fase. * ¿Eres suficiente Viper como para finalizar una fase?

El tiempo límite y el número de asaltos para quedar campeón de una fase (punto por combate) pueden cambiarse en las pantallas de opciones de cada modo de lucha (consulta las páginas 41 y 43).

Una volta selezionato il tipo di avversario e la modalità di recupero della vita, apparirà la schermata di selezione del giocatore. Ciascun giocatore può comporre una squadra costituita da uno a cinque Vipers. (Nel gioco PLAYER VS. CPU, il computer seleziona automaticamente una squadra segreta composta da un numero di Vipers pari a quella del giocatore.) Premi il Pulsante-D in SU o in GIÙ per illuminare una posizione all'interno della squadra e premi a SINISTRA o a DESTRA per scorrere l'elenco dei Vipers. Premi il Pulsante A o C per confermare la selezione o il Pulsante B per annullarla. Premi Start o seleziona OK per confermare la composizione della squadra e cominciare l'incontro.

Nota: La squadra 1 e 2 possono utilizzare gli stessi Vipers e gli stessi Vipers possono apparire più di una volta nella stessa squadra. Vedi OPZIONI (pagg. 41-43) per un elenco di tutte le opzioni disponibili del Team Battle Mode.

IL COMBATTIMENTO

REGOLE DEL TORNEO

Un round si conclude quando il livello della vita di uno dei due Vipers si riduce a zero oppure quando si esaurisce il tempo per l'incontro. Allo scadere del tempo vince il round il personaggio che rimane con un livello di vita maggiore. Il Viper che per primo vince due round viene proclamato vincitore dell'incontro. * Pensi di essere abbastanza Viper per superare ciascun incontro?

* Il limite di tempo ed il numero di round per decidere un incontro (match point) possono essere cambiati nelle schermate delle opzioni di ciascuna modalità di combattimento (Vedi pagg. 41-43).

Nadat je het soort tegenspeler en de leven-herstelmodus hebt gekozen, verschijnt het spelerkeuzescherf (PLAYER SELECT). Elke speler kan een team van één tot vijf Vipers samenstellen. (In de speler-tegen-computer spelmodus stelt de computer automatisch een geheim team samen met hetzelfde aantal Vipers als het team van de menselijke speler.) Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om een van de posities in het team te markeren, en druk de toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om de lijst van de vechters te doorlopen. Druk op toets A of C om de gemarkeerde opties te kiezen, of druk op toets B om te annuleren. Druk op START of kies OK om jouw team het strijdperk te laten betreden en de wedstrijd te starten.

Opmerking: Team 1 en 2 kunnen dezelfde Vipers gebruiken, en kunnen dezelfde Viper meer dan eens in hetzelfde team opnemen. Zie OPTIES (blz. 41-43) voor een overzicht van alle opties in de TEAM BATTLE modus.

HET GEVECHT

SPELREGELS

Een ronde is beslist wanneer de levensmeter van een van de Vipers is leeggemaakt, of wanneer de tijd verstreken is. De vechter die bij het verstrijken van de tijd nog het meeste leven overheeft, is de winnaar van die ronde. De Viper die het eerst twee ronden heeft gewonnen, is de winnaar van de desbetreffende wedstrijd. * Ben je "Viper" genoeg om alle wedstrijden te overleven?

* De wedstrijdduur en het aantal ronden dat een vechter moet winnen om een wedstrijd (beslissend punt) te winnen kunnen worden gewijzigd in het optie-scherf van elke gevechtsmodus (zie blz. 41-43).

THE RING

- ① ARMOUR GAUGE
- ② WINS
- ③ STAGE NUMBER
- ④ TIMER
- ⑤ LIFE GAUGE
- ⑥ CHAMPION'S TOTAL TIME

There are eight fighting rings located in sprawling Armstone City, each fenced off to keep unwanted visitors out of harm's way, and to make sure the Vipers can't get out until a winner is declared. You can use the walls, barbed wire and electrified fences to your advantage by slamming your opponent into them. But be careful - lest the slammer become the slammed.

TIMER: Shows the amount of time remaining in the round.

ARMOUR GAUGE: Shows the current status of the Viper's body armour by location. Solid green indicates no damage to the armour; flashing green shows some damage, but armour is still intact. Flashing yellow indicates that the armour covering that area of the body has been lost. Flashing red means 100% loss of body armour.



DER RING

- ① RÜSTUNGSANZEIGE
- ② SIEGE
- ③ WETTKAMPFNUMMER
- ④ ZEITANZEIGE
- ⑤ LEBENSANZEIGE
- ⑥ GESAMTZEIT DES CHAMPIONS

Im weitläufigen Armstone City gibt es acht Kampfringe, von denen jeder einzelne abgezäunt ist, damit ungebetene Besucher keinen Schaden erleiden und um sicherzustellen, daß die Vipern nicht herauskönnen, bevor eine zum Sieger erklärt worden ist. Du kannst die Wände, den Stacheldraht und die Elektrozäune zu deinem Vorteil verwenden, indem du deinen Gegner in sie hineinstößt. Sei aber vorsichtig - damit der, der zustößt, nicht der Gestoßene wird.

ZEITANZEIGE: Zeigt die für die Runde noch verbleibende Zeit an.

RÜSTUNGSANZEIGE: Zeigt den gegenwärtigen Zustand der Körperrüstung der Viper an den betreffenden Körperteilen an. Grün zeigt eine unbeschädigte Rüstung an, blinkendes Grün zeigt einen gewissen Schaden an, aber die Rüstung ist noch in Ordnung. Blinkendes Gelb zeigt an, daß die Rüstung, die an dieser Stelle den Körper bedeckt hat, verloren worden ist. Blinkendes Rot bedeutet den völligen Verlust der Körperrüstung.

LE RING

- ① INDICATEUR D'ARMURE
- ② VICTOIRES
- ③ NUMERO DE MATCH
- ④ MINUTERIE
- ⑤ BARRE D'ENERGIE
- ⑥ TEMPS TOTAL DU CHAMPION

Dans la ville tentaculaire d'Armstone City, chacun des huit rings est entouré d'une clôture pour empêcher les indésirables de pénétrer, mais surtout pour qu'aucun Viper ne puisse quitter l'arène avant la fin des combats. Sachez tirer avantage des murs, fils barbelés et clôtures électrifiées en y projetant votre adversaire. Mais faites attention que stratagèmes ne se retournent pas contre vous !

MINUTERIE : La minuterie vous indique le temps restant avant la fin du round.

INDICATEUR D'ARMURE : Cet indicateur vous montre les parties du corps encore protégées par l'armure. Une couleur verte continue indique une protection intacte. Une couleur verte clignotante signale des dommages à l'armure bien que la protection demeure complète. Une couleur jaune clignotante indique une partie du corps qui n'est plus protégée. Une couleur rouge clignotante avertit qu'aucune partie n'est plus protégée du tout.

L CUADRILÁTERO

- > **MEDIDOR DE CORAZA**
- > **VICTORIAS**
- > **NÚMERO DE FASE**
- > **CRONÓMETRO**
- > **BARRA DE VIDA**
- > **TIEMPO TOTAL DEL CAMPEÓN**

Hay ocho cuadriláteros localizados en la desparramada Armstone City, todos ellos cercados para mantener a los visitantes indeseados alejados de todo daño, y para asegurarse de que los Vipers no salgan corriendo hasta que uno de ellos sea declarado vencedor. Puedes hacer uso de las paredes, alambres de espinos y cercados electrificados a tu favor lanzando a tu contrario contra ellos. Pero ten cuidado - procura que el lanzador sea el que salga herido.

CRONÓMETRO: Muestra el tiempo que queda del asalto.

MEDIDOR DE CORAZA: Muestra el estado actual de la coraza del Viper por partes del cuerpo. Verde sólido indica que la coraza no ha recibido daños; verde destellante indica que ha sufrido algún daño, pero que la coraza sigue intacta. Amarillo destellante indica que la coraza que le cubre esa parte del cuerpo ha desaparecido. Rojo destellante significa que ha perdido el 100% de la coraza corporal.

IL RING

- ① **LIVELLO DELL'ARMATURA**
- ② **VITTORIE**
- ③ **NUMERO DELL'INCONTRO**
- ④ **TIMER**
- ⑤ **LIVELLO DELLA VITA**
- ⑥ **TEMPO COMPLESSIVO DEL CAMPIONE**

Nella disordinata città di Armstone City ci sono otto ring per il combattimento, ciascuno dei quali è recintato per mantenere gli ospiti indesiderati lontano dai guai e per essere sicuri che i Vipers non escano finché il vincitore non sia stato dichiarato. Puoi sfruttare i muri, il filo spinato ed i recinti elettrificati per sbatterci contro i tuoi avversari. Stai attento però - da sbattitore cerca di non diventare quello che viene sbattuto.

TIMER: Mostra quanto tempo resta fino alla fine del round.

LIVELLO DELL'ARMATURA: Mostra lo stato dell'armatura del Viper punto per punto. Verde fisso indica niente danni all'armatura; verde lampeggiante indica la presenza di alcuni danni, ma l'armatura è ancora intatta. Giallo lampeggiante indica che l'armatura che ricopriva quella parte del corpo si è persa. Rosso lampeggiante indica la perdita dell'armatura sul 100% del corpo.

DE GEVECHTSRING

- ① **GEVECHTSUITRUSTING-METER**
- ② **AANTAL OVERWINNINGEN**
- ③ **WEDSTRIJDNUMMER**
- ④ **TIMER**
- ⑤ **LEVENSMETER**
- ⑥ **TOTALE TIJD VAN KAMPIOEN**

Er zijn acht gevechtsringen her en der verspreid in de uitdijende voorsteden van Armstone City. Elke gevechtsring is afgeschermd om te zorgen dat ongewenste bezoekers geen gevaar lopen, en om te verzekeren dat de Vipers niet kunnen ontkomen voordat een van de vechters tot winnaar is uitgeroepen. Je kunt gebruik maken van de muren, prikkeldraad en geëlektriseerde omheiningen om uw tegenstander ertegen te smijten. Wees echter voorzichtig - de aanvaller zou wel eens de verliezer kunnen worden.

TIJDTELLER: Geeft de resterende tijd voor de huidige ronde aan.

GEVECHTSUITRUSTING-METER: Geeft de huidige staat van de uitrusting van De Viper aan voor de verschillende gedeelten van het lichaam. Effen groen geeft aan dat de uitrusting geen schade heeft opgelopen; knipperend groen wijst op geringe schade, maar de uitrusting is nog intact. Knipperend geel geeft aan dat de Viper de uitrusting op dat gedeelte van zijn/haar lichaam kwijt is. Knipperend rood betekent dat de Viper zijn/haar hele uitrusting kwijt is.

LIFE GAUGE: Shows the amount of Life remaining for the Viper, and the condition of his or her armour. A green life gauge bar means the Viper's body armour is still intact. A yellow bar means the character has sustained partial loss of armour. A red life gauge indicates the Viper has lost all armour.

WINS: The yellow medallions indicate the number of rounds won by the Viper in the current stage. The empty circles show the number of wins needed to decide the stage.

STAGE NUMBER: Shows the number of the current stage (Arcade Mode only).

CHAMPION'S TOTAL TIME: Shows the total amount of time the current champion has been fighting.

SECOND PLAYER ENTRY

A second player can join an Arcade Mode game already in progress by pressing Start on the unused Control Pad. When a new player joins a game in progress, "Challenger Comes" appears on the screen, followed by the Arcade Mode Player Select screen. The new entrant selects a Viper and a two-player match ensues. The winner of the fight then continues play in Arcade Mode at the beginning of the stage that was interrupted.

LEBENSANZEIGE: Zeigt die der Viper noch verbleibende Lebensspanne an und den Zustand seiner oder ihrer Rüstung. Eine Lebensanzeige mit grünem Balken bedeutet, daß die Körperüstung der Viper noch in Ordnung ist. Ein gelber Balken bedeutet, daß die Figur teilweise einen Verlust ihrer Rüstung erlitten hat. Eine rote Lebensanzeige bedeutet, daß die Viper die ganze Rüstung verloren hat.

SIEGE: Das gelbe Medaillon zeigt die Anzahl der Runden an, die von der Viper in der gegenwärtigen Arena gewonnen wurden. Die leeren Kreise zeigen die Anzahl der Siege an, die nötig sind, um die Arena zu gewinnen.

WETTKAMPFNUMMER: Zeigt die Nummer des gegenwärtigen Wettkampfes an (nur im Spielhallen-Modus).

GESAMTZEIT DES CHAMPIONS: Zeigt die gesamt Zeit an, die der gegenwärtige Champion gekämpft hat.

TEILNAHME EINES ZWEITEN SPIELERS

Ein zweiter Spieler kann in ein Arcade Mode (Spielhallen-Modus) Spiel einsteigen, das schon im Gang ist, indem er auf dem unbenutzten Control Pad Start drückt. Wenn ein neuer Spieler zu einem Spiel dazukommt, das schon im Gang ist, erscheint "Challenger Comes" (Herausforderer kommt) auf dem Bildschirm und danach der Arcade Mode (Spielhallen-Modus) Bildschirm zur Auswahl der Spielfigur. Der neu Hinzugekommene wählt eine Viper und darauf folgt ein Wettkampf mit zwei Spielern. Der Sieger des Kampfes fährt dann im Arcade Mode (Spielhallen-Modus) mit dem Spiel fort, der vorher unterbrochen wurde.

BARRE D'ÉNERGIE : La barre d'énergie vous montre la quantité d'énergie restante et l'état de l'armure du Viper. Une barre verte indique que l'armure du Viper est encore intacte. Une barre jaune signale que le personnage a partiellement perdu son armure. Une barre rouge avertit qu'il a complètement perdu son armure.

VICTOIRES : Les médailles jaunes indiquent le nombre de rounds gagnés par le Viper dans le match actuel. Les ronds vides indiquent le nombre de victoires nécessaires pour remporter le match.

NUMÉRO DE MATCH : Indique le numéro du match actuel (mode Arcade seulement).

TEMPS TOTAL DU CHAMPION : Indique la durée totale de combat du champion.

ENTRÉE EN JEU D'UN SECOND JOUEUR

En mode Arcade, un second joueur peut entrer à tout moment dans un jeu déjà commencé en appuyant sur Start de l'autre manette. Lorsque ce joueur entre dans le jeu, le message << Challenger Comes >> (arrivée d'un challenge) s'affiche, puis l'écran de sélection des lutteurs du mode Arcade apparaît. Le nouveau joueur choisit son Viper, puis le match commence. Lorsque ce match est terminé, celui qui l'a remporté continue à jouer en mode Arcade au début du match interrompu par l'arrivée du second joueur.

BARRA DE VIDA: Muestra la cantidad de vida restante Viper, y la condición de su coraza. Una barra de vida completa significa que la coraza corporal del Viper sigue intacta. Una barra amarilla significa que el personaje ha sufrido una pérdida parcial de la coraza. Una barra de vida roja indica que el Viper ha perdido toda la coraza.

VICTORIAS: El medallón amarillo indica el número de rondas ganadas por el Viper en la fase en curso. Los medallones vacíos muestran el número de victorias necesarias para decidir quién gana la fase.

NUMERO DE FASE: Muestra el número de la fase en curso (solo en el modo Arcade).

TIEMPO TOTAL DEL CAMPEÓN: Muestra el tiempo total que ha estado luchando el campeón en curso.

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. Cuando un jugador entra a jugar un juego en curso, en la pantalla aparece "Challenger Comes" (Llega un retador), seguido de la pantalla de Selección de Jugador del modo Arcade. El jugador que entra a jugar se enfrenta a un Viper y se establece un combate de dos jugadores. El juego continúa jugando en el modo Arcade la fase que fue interrumpida, desde el principio.

LIVELLO DELLA VITA: Mostra quanta vita è rimasta al Viper e in che condizioni è la sua armatura. Una barra di livello verde significa che l'armatura del Viper è ancora intatta. Una barra gialla significa che il personaggio ha subito una parziale perdita dell'armatura. Un livello della vita rosso significa che il Viper ha completamente perso la sua armatura.

VITTORIE: Le medaglie gialle indicano il numero di round vinti dal Viper nel corso dell'incontro. I cerchi vuoti indicano il numero di vittorie necessarie per concludere l'incontro.

NUMERO DELL'INCONTRO: Mostra il numero dell'incontro (solo in Arcade Mode).

TEMPO COMPLESSIVO DEL CAMPIONE: Mostra il totale del periodo di combattimento del campione attuale.

PARTECIPAZIONE DEL SECONDO GIOCATORE

Un secondo giocatore può entrare in una partita in Arcade Mode già in corso premendo Start sul Control Pad non utilizzato. Quando un nuovo giocatore entra in un combattimento in corso, appare sulla schermata la scritta "Challenger Comes" (Arriva uno sfidante), seguita dalla schermata di selezione del giocatore per l'Arcade Mode. Il nuovo partecipante seleziona un Viper ed ha inizio un incontro a due giocatori. Il vincitore dell'incontro prosegue quindi a giocare in Arcade Mode, riprendendo dall'inizio dell'incontro interrotto.

LEVENSMETER: Geeft aan hoeveel leven de Viper nog overheeft en geeft ook de staat van zijn/haar uitrusting aan. Een groene levensmeter betekent dat de uitrusting van de Viper nog intact is. Een gele levensmeter wijst op gedeeltelijk verlies van de uitrusting. Een rode levensmeter geeft aan dat de Viper zijn/haar hele uitrusting kwijt is.

AANTAL OVERWINNINGEN: De gele medailles geven het aantal rondes aan dat de Viper in de huidige wedstrijd heeft gewonnen. De lege cirkels geven aan hoeveel rondes de vechter nog moet winnen om de desbetreffende wedstrijd te winnen.

WEDSTRIJDNUMMER: Geeft het nummer van de huidige wedstrijd aan (alleen Arcademodus).

TOTALE TIJD VAN DE KAMPIOEN: Geeft aan hoe lang de huidige kampioen het tot dusver in de ring heeft volgehouden.

SPELEN MET TWEE SPELERS

Een tweede speler kan meedoen met een reeds aan de gang zijnde spel in de Arcademodus door START op het niet-gebruikte bedieningsblok in te drukken. Wanneer een nieuwe speler meedoet met een aan de gang zijnde spel, verschijnt "CHALLENGER COMES" ("Uitdager komt") op het scherm, gevolgd door het spelerkeuzeschermbild van de Arcademodus. De nieuwe speler kiest dan een Viper en het spel met twee spelers kan beginnen. De winnaar van het gevecht speelt daarna verder in de Arcademodus vanaf het begin van de wedstrijd die werd onderbroken.

SAVING MATCHES

- ① You can save a video record of any Arcade or VS Mode fight to watch in the Playback Mode. To save a round, press Button L or R after the end of the round, during the Replay sequence. The Save Options window appears, prompting you to save into the Saturn internal RAM or the *Sega Saturn Backup™* cartridge (sold separately). You can also select DO NOT SAVE to exit the menu without saving.

Press the D-Button UP or DOWN to highlight an option and Button C to select the option.

- You can save rounds of a maximum length of 30 seconds. A 30 second round requires 65 empty memory blocks in the internal or backup RAM.
- If you save a round of more than 30 seconds, only the first 30 seconds will be saved.
- If time runs out in a round, you can not save it.

NOTE: You can select AUTO SAVE in the main Options screen to have every round you fight automatically saved in the internal RAM (see p. 36).

①



WETTKÄMPFE ABSPEICHERN

- ① Du kannst eine Videoaufzeichnung von jedem Kampf im Arcade oder VS Mode (Spielhallen-Modus oder VS Modus) abspeichern und im Playback Modus anschauen. Um eine Runde abzuspeichern, drücke die Taste L oder R am Ende der Runde während der Replay-Sequenz. Das Fenster zum Abspeichern von Optionen erscheint und fordert dich auf, im internen Saturn RAM oder der *Sega Saturn Backup™*-Cartridge (wird gesondert verkauft) abzuspeichern. Du kannst auch DO NOT SAVE (nicht abspeichern) wählen, um das Menü ohne Abspeichern zu verlassen.

Drücke das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um eine Option hervorzuheben und die Taste C, um die Option auszuwählen.

- Du kannst Runden mit einer Maximaldauer von 30 Sekunden abspeichern. Eine Runde von 30 Sekunden benötigt 65 leere Speicherblocks im internen RAM oder dem Sicherungs-RAM.
- Wenn du eine Runde von mehr als 30 Sekunden abspeicherst, werden nur die ersten 30 Sekunden abgespeichert.
- Wenn die Zeit während einer Runde abläuft, kannst du sie nicht abspeichern.

HINWEIS: Du kannst auf dem Hauptoptionsbildschirm AUTO SAVE (automatisch Abspeichern) wählen, um jede Runde, die du kämpfst, automatisch im internen RAM abzuspeichern (siehe S. 36).

COMMENT SAUVEGARDER UN MATC

- ① Vous pouvez sauvegarder la séquence vidéo d'un combat en mode Arcade ou VS afin de pouvoir la revoir en mode Playback. Pour sauvegarder un round, appuyez sur le bouton L ou R à la fin du round lors du Replay de la séquence. La fenêtre Save Options (option de sauvegarde) apparaît. Vous pouvez sauvegarder le jeu dans la mémoire interne de la Sega Saturn (System Memory) ou dans la cartouche de mémoire de sauvegarde "*Sega Saturn Backup™* RAM Cartridge" (vendue séparément). Pour quitter cet écran sans sauvegarder, choisissez DO NOT SAVE (ne pas sauvegarder).

Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner une option, puis validez avec le bouton C.

- Les rounds sauvegardés ne peuvent pas avoir plus de trente secondes. Un round de trente secondes utilise 65 blocs de la mémoire interne ou de la cartouche.
- Si vous essayez de sauvegarder un round de plus de trente secondes, seules les trente premières secondes du round seront conservées.
- Si le compte à rebours se termine au cours d'un round, vous ne pouvez pas sauvegarder ce round.

REMARQUE : Si vous choisissez AUTO SAVE sur l'écran des options principales, les rounds seront automatiquement sauvegardés dans la mémoire interne (voir page 36).



PARA GUARDAR LOS COMBATES

Puedes guardar un registro de cualquier lucha del modo Arcade o VS para volver a verla en el modo Repetición. Para guardar un asalto, presiona el Botón L o R después de finalizar el asalto, durante la secuencia de repetición. Aparecerá la ventana de Opciones, pidiéndote que lo guardes en la RAM interna del Saturn o en el cartucho *Sega Saturn Backup™* (vendido por separado). También puedes seleccionar DO NOT SAVE (No guardar) para salir del menú sin guardarlo.

Presiona el Botón D ARRIBA o ABAJO para resaltar una opción y el Botón C para seleccionar la opción.

Puedes guardar asaltos de una duración máxima de 30 segundos. Un asalto de 30 segundos requiere 65 bloques vacíos de memoria de la RAM interna o del cartucho.

Si guardas un asalto de más de 30 segundos, sólo se guardarán los primeros 30 segundos. Si se agota el tiempo de un asalto, no podrás guardarlo.

NOTA: Puedes seleccionar AUTO SAVE (Guardar automáticamente) en la pantalla de Opciones para guardar automáticamente en la RAM interna todos los asaltos que haces (consulta la página 37).

SALVATAGGIO DEGLI INCONTRI

① Puoi salvare una videoregistrazione di qualsiasi combattimento in Arcade Mode o VS Mode e rivederla nella Modalità di Riproduzione. Per salvare un round, premi il Pulsante L o R dopo la fine del round durante la sequenza di replay. Apparirà la finestra con le opzioni per il salvataggio, richiedendoti se salvare nella RAM interna del Saturn o nella cartuccia di *Sega Saturn Backup™* (venduta separatamente). Puoi anche selezionare DO NOT SAVE (non salvare) per uscire dal menu senza salvare.

Premi il Pulsante-D in SU o in GIÙ per illuminare un'opzione ed il Pulsante C per selezionarla.

- Puoi salvare round di una lunghezza massima di 30 secondi. Un round di 30 secondi richiede 65 blocchi di memoria libera nella RAM interna o di backup.
- Salvando un round più lungo di 30 secondi, solo i primi 30 secondi verranno salvati.
- Non puoi salvare un round se durante il suo svolgimento il tempo scade.

NOTA: Puoi selezionare AUTO SAVE (Salvataggio Automatico) nella schermata delle opzioni principale per salvare automaticamente ogni round nella RAM interna (vedi a pag.37).

WEDSTRIJDEN IN HET GEHEUGEN VASTLEGGEN

① Je kunt een video-opname van de gevechten in de Arcademodus of VS-modus in het geheugen opslaan om deze later in de weergavemodus te bekijken. Om een ronde in het geheugen vast te leggen, druk je tijdens de herhaling die volgt na het einde van de ronde op toets L of R. Het SAVE OPTIONS (geheugen-opties) scherm verschijnt om te vragen of je de ronde wilt vastleggen in het interne RAM-geheugen van de Saturn of in het geheugen van de *Sega Saturn Backup™* cassette (los verkrijgbaar). Je kunt ook DO NOT SAVE (niet vastleggen) kiezen om het menu te verlaten zonder de ronde vast te leggen.

Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om een optie te markeren en druk op toets C om de gemarkeerde optie te kiezen.

- Je kunt ronden met een maximale lengte van 30 seconden vastleggen. Een ronde van 30 seconden neemt 65 lege geheugenblokken in het interne geheugen of in het cassettegeheugen in beslag.
- Indien je een ronde van meer dan 30 seconden vastlegt, zullen alleen de eerste 30 seconden worden vastgelegd.
- Indien de tijdteller in het midden van een ronde op nul komt te staan, kun je deze ronde niet vastleggen.

OPMERKING: Op het OPTIES hoofdscherm kun je AUTO SAVE (automatisch vastleggen) kiezen, om elke ronde die je vecht automatisch in het interne RAM-geheugen te laten vastleggen (zie blz. 37).

GAME OVER/CONTINUE

- ① In Arcade Mode, the game ends when your Viper fails to clear a stage. To continue the game at the same level with the same opponent, press Start before the timer runs out. You have an unlimited number of continues in Arcade Mode. If you choose not to continue, you automatically return to the Title screen.

Note: You can turn off the Continue option in the Arcade Mode options screen. (See p. 40)

In VS Mode, the player select screen appears at the end of every match. Both players can continue using the same Vipers, or select new characters before re-entering the fighting ring for a new match.

In Team Battle Mode, the game ends when all of one team's Vipers have been defeated. An ending screen announces the winner. Press Start to return to the Mode Select screen.

DRAW MATCH

In the event of a draw, there is a sudden death match with the winner being the first Viper to score a successful hit.



GAME OVER/CONTINUE (SPIELEND/ FORTSETZUNG)

- ① Im Arcade Mode (Spielhallen-Modus) geht das Spiel zu Ende, wenn deine Viper es nicht schafft, den jeweiligen Wettkampf zu gewinnen. Um das Spiel auf derselben Ebene mit demselben Gegner fortzuführen, drücke Start, bevor die Zeit um ist. Du hast eine unbegrenzte Anzahl von Fortsetzungen im Arcade Mode (Spielhallen-Modus). Wenn du nicht wählst fortzusetzen, kehrst du automatisch zum Titelschirm zurück.

Hinweis: Du kannst die Continue Option (Option zum Weitermachen) im Arcade Mode (Spielhallen-Modus) Optionsbildschirm abstellen. (Siehe S. 40)

Im VS Modus erscheint der Bildschirm zur Auswahl der Spielfigur am Ende jedes Wettkampfes. Beide Spieler können mit denselben Vipern weitermachen oder neue Figuren auswählen, bevor sie zu einem neuen Wettkampf in den Kampfring zurückkehren.

Im Team Battle Mode (Mannschaftskampf-Modus) endet das Spiel, wenn alle Vipern eines Teams geschlagen worden sind. Ein Endbildschirm zeigt den Gewinner an. Drücke Start, um zum Mode Select (Moduswahl) Bildschirm zurückzukehren.

WETTKAMPF UNENTSCHEIDEN

Im Fall eines unentschiedenen Wettkampfes gibt es einen Sudden-Death Kampf, den die Viper gewinnt, die zuerst den entscheidenden Treffer setzt.

GAME OVER/CONTINUE (FIN DU JEU/CONTINUER)

- ① En mode Arcade, le jeu se termine lorsque votre Viper perd un match. Pour continuer le jeu au même niveau avec le même adversaire, appuyez sur Start avant la fin du compte à rebours. En mode Arcade, vous disposez d'un nombre illimité de « Continues ». Si vous choisissez de ne pas continuer, vous revenez automatiquement à l'écran-titre.

Remarque : Vous pouvez désactiver l'option Continue sur l'écran des options du mode Arcade. (Voir page 40.)

En mode VS (joueur contre joueur), l'écran de sélection des lutteurs apparaît à la fin de chaque match. Les deux joueurs peuvent continuer à utiliser les mêmes Vipers, ou en choisir des nouveaux avant de remonter sur le ring pour un nouveau combat.

En mode Team Battle (combat par équipes), le jeu se termine lorsque tous les Vipers d'une équipe ont été vaincus. L'écran de fin de jeu annonce alors le vainqueur. Appuyez sur Start pour revenir à l'écran de sélection de mode.

MATCH NUL

En cas d'égalité, le premier Viper à gagner un round remporte le match.



GAME OVER/CONTINUE (JUEGO TERMINADO CONTINUACIÓN)

En el modo Arcade, el juego termina cuando tu Viper no pueda terminar una fase. Para continuar el juego en el mismo nivel y con el mismo contrario, presiona Start antes de que se agote el tiempo en el cronómetro. En el modo Arcade tienes un número ilimitado de continuaciones. Si decides no continuar, volverás automáticamente a la pantalla del título.

Nota: La opción Continue (Continuar), puedes desactivarla en la pantalla de Opciones del modo Arcade para que no parezca (consulta la página 41).

En el modo VS, al final de cada combate aparecerá la pantalla de Selección de luchador. Ambos jugadores podrán seguir usando los mismos Vipers, o seleccionar nuevos personajes antes de volver a entrar en el escenario de lucha para iniciar un nuevo combate.

En el modo Combate en equipo, el juego terminará cuando hayan sido derrotados todos los Vipers de un equipo. Una pantalla de finalización anunciará el campeón. Presiona Start para volver a la pantalla de Selección de modo.

COMBATE EMPATADO

En caso de empate, habrá un combate de desempate instantáneo, del que resultará campeón el Viper que primero marque un golpe con éxito.

GAME OVER/CONTINUE (FINE GIOCO/CONTINUAZIONE)

① In Arcade Mode, il gioco termina quando il tuo Viper non riesce a superare un incontro. Per continuare a giocare dallo stesso livello con lo stesso avversario, premi Start prima che il timer raggiunga lo zero. In Arcade Mode hai diritto ad un numero illimitato di continuazioni. Se scegli di non continuare tornerai automaticamente alla schermata del titolo.

Nota: Puoi disattivare l'opzione per la continuazione nella schermata delle opzioni per l'Arcade Mode. (Vedi a pag.41)

In VS Mode, alla fine di ogni incontro appare la schermata di selezione del giocatore. Entrambi i giocatori possono continuare ad usare gli stessi Vipers o selezionare nuovi personaggi prima di risalire sul ring di combattimento per un nuovo incontro.

In Team Battle Mode, il gioco termina quando tutti i Vipers di una squadra sono stati sconfitti. Una schermata conclusiva proclama il vincitore. Premi Start per tornare alla schermata di selezione della modalità.

INCONTRO PARI

In caso di parità viene svolto uno spareggio ed il primo Viper che assesta un colpo riuscito sarà il vincitore dell'incontro.

GAME OVER/CONTINUE (SPEL VOORBIJ/VERDER SPELEN)

① In de Arcademodus is het spel voorbij wanneer jouw Viper een wedstrijd heeft verloren. Om verder te spelen tegen dezelfde tegenstander en op hetzelfde niveau, moet je START indrukken voordat de tijdteller op nul komt te staan. In de Arcademodus kun je een onbeperkt aantal keren verder spelen. Indien je niet kiest om verder te spelen, wordt er automatisch teruggedaan naar het titelscherm.

Opmerking: Je kunt de CONTINUE (verder spelen) optie op het optiescherm voor de Arcademodus uitschakelen. (Zie blz. 41)

In de VS-modus verschijnt het spelerkeuzescherm na het einde van elke wedstrijd. Beide spelers kunnen dan verder spelen met dezelfde Vipers, of nieuwe vechters kiezen alvorens met een nieuwe wedstrijd te beginnen.

In de teamgevecht-modus is het spel voorbij wanneer alle Vipers van een van beide teams verslagen zijn. Een eindscherm verschijnt waarop de winnaar wordt aangekondigd. Druk op START om naar het moduskeuzescherm terug te gaan.

ONBESLISTE WEDSTRIJD

Wanneer een wedstrijd onbeslist is geëindigd, volgt er een beslissende verlenging waarbij de Viper die het eerst een voltreffer scoort tot winnaar wordt uitgeroepen.

NAME ENTRY

- ① When you score one of the top times in Arcade Mode, the Name Entry screen appears. You have 60 seconds to enter your name. Press the D-Button LEFT or RIGHT to cycle through the characters, and press Button A, C or Start to select a highlighted character. Press Button B or select BS to delete the previous character. Select END to enter your name.

KNOW YOUR OPTIONS

MAIN OPTIONS

- ② In the main Options screen, you can change some aspects of *Fighting Vipers* that affect all modes of game play. You can also sample the sound effects, background music and voices heard in the game. Press the D-Button UP or DOWN to highlight an option. Press Button Y at any time in the Options screen to return to the Mode Select screen.



NAME ENTRY (NAMENSEINGABE)

- ① Wenn du im Arcade Mode (Spielhallen-Modus) eine der Spitzenzeiten erzielst, erscheint der Bildschirm zur Namenseingabe. Du hast 60 Sekunden, um deinen Namen einzugeben. Drücke das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um die Zeichen durchlaufen zu lassen und drücke die Taste A, C oder Start, um ein hervorgehobenes Zeichen auszuwählen. Drücke die Taste B oder wähle BS, um das vorhergehende Zeichen zu löschen. Wähle END (Ende), um deinen Namen einzugeben.

KENNE DEINE OPTIONEN

MAIN OPTIONS (HAUPTOPTIONEN)

- ② Auf dem Hauptoptionsbildschirm kannst du einige Aspekte der *Fighting Vipers* verändern, die sich auf alle Modi des Spiels beziehen. Du kannst auch den Sound-Effekt, die Hintergrundmusik und die Stimmen testen, die du im Spiel hörst. Drücke das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um eine Option hervorzuheben. Drücke die Taste Y zu einer beliebigen Zeit im Optionsbildschirm, um zum Mode Select (Moduswahl) Bildschirm zurückzukehren.

NAME ENTRY (INSCRIPTION DU NOM)

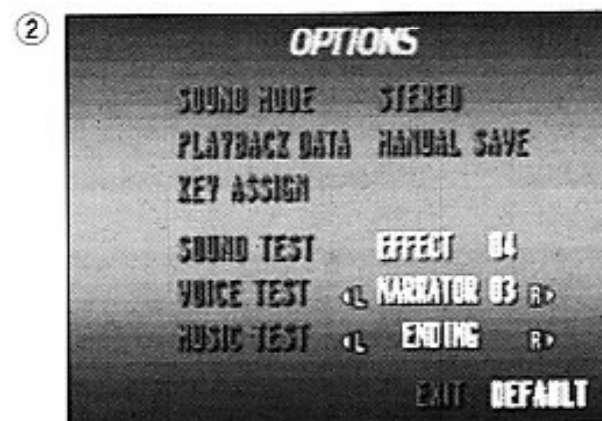
- ① En mode Arcade, si vous terminez dans un temps record l'écran Name Entry (inscription du nom) apparaît. Vous disposez de soixante secondes pour enregistrer votre nom. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour sélectionner un caractère, puis sur le bouton A, C ou Start pour valider. Pour effacer le caractère précédent, appuyez sur B ou sélectionnez BS (espace arrière). Après avoir terminé, sélectionnez END.

LES OPTIONS

MAIN OPTIONS

(LES OPTIONS PRINCIPALES)

- ② L'écran des options principales vous permet de modifier certains aspects de *Fighting Vipers*. Ces modifications s'appliquent à tous les modes de jeu. Il vous permet également d'écouter les effets sonores, la musique de fond et les voix utilisés dans le jeu. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner une option. Vous pouvez revenir à tout moment à l'écran de sélection de mode depuis l'écran Options en appuyant sur le bouton Y.



NAME ENTRY

(INTRODUCCIÓN DE NOMBRE)

Cuando consigas uno de los mejores tiempos en el modo Arcade, aparecerá la pantalla de Introducción de nombre. Tendrás 60 segundos para introducir tu nombre. Presiona el Botón D en la IZQUIERDA o DERECHA para moverte por los caracteres, y el Botón A, C o Start para seleccionar un carácter resaltado. Presiona el Botón B o selecciona BS para borrar el carácter previo. Selecciona END para introducir tu nombre.

CONOCE TUS OPCIONES

MAIN OPTIONS

(OPCIONES PRINCIPALES)

En la pantalla de Opciones principal, puedes cambiar algunos aspectos de *Fighting Vipers* que afectan a todos los modos de juego del juego. También puedes hacer pruebas con los efectos de sonido, la música de fondo y las voces que se oyen en el juego. Presiona el Botón D ARRIBA o ABAJO para resaltar una opción. Presiona el Botón Y en cualquier momento en la pantalla de Opciones para volver a la pantalla de Selección de modo.

NAME ENTRY

(INSERIMENTO DEL NOME)

① Quando realizzi uno dei tempi migliori in Arcade Mode, appare la schermata Name Entry (Inserimento del Nome). Hai a disposizione 60 secondi di tempo per inserire il tuo nome. Premi il Pulsante-D a SINISTRA o a DESTRA per far scorrere i caratteri e premi il Pulsante A, C o Start per selezionare un carattere illuminato. Premi il Pulsante B o seleziona BS per cancellare il carattere precedente. Seleziona END per confermare il tuo nome.

CONOSCI LE TUE OPZIONI

MAIN OPTIONS

(OPZIONI PRINCIPALI)

② Nella schermata delle opzioni principali puoi modificare alcuni aspetti di *Fighting Vipers* che influenzano tutte le modalità di gioco. Puoi anche provare gli effetti sonori, le musiche di sottofondo e le voci che si possono ascoltare nel gioco. Premi il Pulsante-D in SU o in GIÙ per illuminare un'opzione. Dalla schermata delle opzioni premi il Pulsante Y in qualsiasi istante per tornare alla schermata di selezione della modalità.

NAME ENTRY (NAAMINVOER)

① Wanneer je in de Arcademodus een recordtijd hebt behaald, verschijnt het naaminvoerscherm (NAME ENTRY). Je hebt 60 seconden tijd om jouw naam in te voeren. Druk de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om de letters te doorlopen, en druk op toets A, C of START om een gemarkeerde letter te kiezen. Druk op toets B of kies BS om de voorgaande letter te wissen. Kies END om jouw naam in te voeren.

MAAK JEZELF VERTROUWD MET DE OPTIES VAN HET SPEL

MAIN OPTIONS (HOOFDOPTIES)

② Op het scherm met de hoofdopties (OPTIONS) kun je wijzigingen aanbrengen in bepaalde instellingen die een invloed hebben op alle spelmodi van *Fighting Vipers*. Je kunt ook luisteren naar de geluidseffekten, achtergrondmuziekjes en stemmen die in het spel te horen zijn. Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om een optie te markeren. Om van het optiescherm terug te keren naar het moduskeuzescherm, kun je op elk gewenst ogenblik toets Y indrukken.

SOUND MODE: Choose Stereo or Monaural for the game's audio output. Press the D-Button LEFT or RIGHT to change modes while Sound Mode is highlighted.

PLAYBACK DATA: Select either Manual Save or Auto Save. Manual Save allows you to decide which fights are worth saving, and which are best left forgotten (See Saving Matches, p. 32 for details). Auto Save saves every moment of every match automatically. Press the D-Button LEFT or RIGHT to change modes while Playback Data is highlighted.

KEY ASSIGN: Press Start while Key Assign is highlighted to enter. (See p. 44 for details on Key Assign mode.)

SOUND, VOICE and MUSIC TEST: Press the D-Button LEFT or RIGHT to scroll through the track numbers. Press Button A, C or Start to sample the track. Press Button B to stop playing.

EXIT: Press Button A, C or Start to return to the Mode Select screen.

DEFAULT: Press Button A, C or Start to reset all options to their default values.

SOUND MODE (Sound-Modus): Wähle Stereo oder Mono für die Tonwiedergabe des Spiels. Drücke das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um die Modi zu ändern, während Sound-Modus hervorgehoben ist.

PLAYBACK DATA (Wiedergabedaten): Wähle entweder Manual Save (von Hand abspeichern) oder Auto Save (automatisch abspeichern). Manual Save (von Hand abspeichern) erlaubt dir zu entscheiden, welche Kämpfe wert sind, gespeichert zu werden und welche man am besten vergißt (Siehe Saving Matches (Wettkämpfe abspeichern) auf S. 32 für Einzelheiten). Auto Save (Automatisch abspeichern) speichert automatisch jeden einzelnen Moment jedes Wettkampfes. Drücke das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um die Modi zu verändern, während Playback Data hervorgehoben ist.

KEY ASSIGN (Tasten zuweisen): Drücke Start, während Key Assign (Tasten zuweisen) hervorgehoben ist, um eine Eingabe zu machen. (Siehe S. 44 für Einzelheiten des Key Assign Mode (Tastenzuweisungs-Modus).)

SOUND, VOICE und MUSIC TEST (Test von Sound, Stimmen und Musik): Drücke das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um durch die Tonspuren zu scrollen. Drücke die Taste A, C oder Start, um die jeweilige Spur abzuhören. Drücke die Taste B, um das Abspielen zu stoppen.

EXIT (Verlassen): Drücke die Taste A, C oder Start, um zum Mode Select (Moduswahl) Bildschirm zurückzukehren.

DEFAULT (Standard): Drücke die Taste A, C oder Start, um alle Optionen wieder auf ihre Standardwerte zu bringen.

SOUND MODE (mode de son) : Choisissez entre un son Stéréo et un son Mono pour le jeu. Pour changer de mode appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D lorsque Sound Mode est en surbrillance.

PLAYBACK DATA (sauvegarde des données) : Choisissez entre Manual Save et Auto Save. Manual Save (sauvegarde manuelle) vous permet de décider les combats que vous désirez conserver et ceux que vous préférez oublier (pour plus de précisions, lisez << Comment sauvegarder un match >>, page 32). Auto Save (sauvegarde automatique) sauvegarde automatiquement tous les moments du match. Pour changer de mode, appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D lorsque Playback Data est en surbrillance.

KEY ASSIGN (configuration de la manette) : Pour reconfigurer les boutons de la manette, appuyez sur Start lorsque Key Assign est en surbrillance. (Pour plus de précisions, lisez << KEY ASSIGN (configuration de la manette) >>, page 44)

SOUND TEST, VOICE TEST, MUSIC TEST (son, voix, musique) : Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour sélectionner un numéro de plage. Appuyez sur le bouton A, C ou Start pour écouter cette plage et sur le bouton B pour arrêter.

EXIT (sortie) : Appuyez sur le bouton A, C ou Start pour revenir à l'écran de sélection de mode.

DEFAULT (valeurs par défaut) : Appuyez sur le bouton A, C ou Start pour ramener toutes les options aux valeurs par défaut.

SOUND MODE (Tipo de sonido): Elige Stereo (Estéreo) o Monoaural (monoaural) para la salida de audio del juego. Presiona el Botón D en la IZQUIERDA o DERECHA para cambiar de un modo a otro cuando Sound Mode esté resaltado.

PLAYBACK DATA (Reproducción de datos): Selecciona Manual Save (Guardar manualmente) o Auto Save (Guardar automáticamente). Con la opción Manual Save puedes decidir qué peleas merecen la pena ser guardadas y cuáles son mejor olvidarse de ellas (consulta Para guardar los combates, en la página 33 para más detalles). La opción Auto Save guarda automáticamente cada momento de todos los combates. Presiona el Botón D en la IZQUIERDA o DERECHA para cambiar de un modo a otro cuando Playback Data esté resaltado.

KEY ASSIGN (Asignación de botones): Presiona Start cuando Key Assign esté resaltado para introducir (consulta la página 45 para detalles sobre el modo Asignación de botones).

SOUND, VOICE y MUSIC TEST (Sonido, Voz y Prueba de sonido): Presiona el Botón D en la IZQUIERDA o DERECHA para moverte por los números de los diferentes tests. Presiona el Botón A, C o Start para probar el tipo elegido. Presiona el Botón B para parar la reproducción.

EXIT (Salir): Presiona el Botón A, C o Start para volver a la pantalla de Selección de modo.

DEFAULT (Por omisión): Presiona el Botón A, C o Start para reponer todas las opciones a sus ajustes por omisión.

SOUND MODE (Modalità audio): Scegli Stereo o Mono per l'audio del gioco. Premi il Pulsante-D a SINISTRA o a DESTRA per cambiare la modalità quando l'opzione Sound Mode è illuminata.

PLAYBACK DATA (Dati per la riproduzione): Seleziona Manual Save o Auto Save. Manual Save (Salvataggio Manuale) ti permette di decidere quali incontri vale la pena di salvare e quali conviene dimenticare (Per i dettagli, vedi Salvataggio degli Incontri, a pag.33). Auto Save (Salvataggio Automatico) salva automaticamente ogni istante di ogni incontro. Premi il Pulsante-D a SINISTRA o a DESTRA per cambiare le modalità quando è illuminato Playback Data.

KEY ASSIGN (Assegnazione Tasti): Per procedere alla Assegnazione Tasti premi Start quando questa opzione è illuminata. (Per i dettagli riguardanti la modalità Key Assign vedi a pag.45)

SOUND, VOICE e MUSIC TEST (Prova del suono, della voce e della musicá): Premi il Pulsante-D a SINISTRA o a DESTRA per scorrere i numeri dei brani. Premi il Pulsante A, C o Starto per ascoltare il brano. Premi il Pulsante B per interrompere l'esecuzione.

EXIT (Uscita): Premi il Pulsante A, C o Start per tornare alla schermata di selezione della modalità.

DEFAULT (Originale): Premi il Pulsante A, C o Start per ripristinare tutte le opzioni ai loro valori di default.

SOUND MODE (Geluidswaergave): Kies stereo of mono voor de geluidswaergave van het spel. Markeer SOUND MODE en druk dan de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om stereo of mono te kiezen.

PLAYBACK DATA (Vastleggen van gegevens voor videowaergave): Kies MANUAL SAVE (handmatig vastleggen) of AUTO SAVE (automatisch vastleggen). Met MANUAL SAVE kun je zelf bepalen welke gevechten je wilt vastleggen en welke niet. (Voor nadere bijzonderheden, zie "Wedstrijden in het geheugen vastleggen" op blz. 33) Met AUTO SAVE worden alle wedstrijden van het begin tot het einde automatisch in het geheugen vastgelegd. Markeer de PLAYBACK DATA optie en druk dan de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om de gewenste optie te kiezen.

KEY ASSIGN (Toetsconfiguratie): Markeer KEY ASSIGN en druk dan op START om te kiezen. (Zie blz. 45 voor nadere bijzonderheden over deze optie.)

SOUND TEST, VOICE TEST, MUSIC TEST (Luisteren naar geluidseffekten, stemmen en muziek): Druk de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om de nummers van de geluidssporen te doorlopen. Druk op toets A, C of START om een geluidsspoor af te spelen. Druk op toets B om met het afspelen te stoppen.

EXIT (Scherm verlaten): Druk op toets A, C of START om naar het moduskeuzescherm terug te keren.

DEFAULT (Standaardinstellingen): Druk op toets A, C of START om de standaardinstellingen van alle opties weer van kracht te laten worden.

GAMEPLAY OPTIONS

Each mode of play has its own Options screen which can be accessed by pressing Button R from the Player Select screen for that mode, and exited by pressing Button L. There are four modes of game play: Arcade Mode [AR], VS Mode [VS], Team Battle Mode [TB], and Training Mode [TR]. Press the D-Button UP or DOWN to highlight options, and LEFT or RIGHT to change highlighted options.

DIFFICULTY: Set the fighting level (from Very Easy to Very Hard) of your computer-controlled opponent. [AR, TB]

MATCH POINT: Select the number of victories (1 - 5) necessary to win a stage in the tournament. [AR, VS]

TIME LIMIT: Choose from 10, 20, 30 or 60 seconds or NO LIMIT. [AR, VS, TB]

CONTINUE: Turn the Game Continue ON or OFF. [AR]

RANDOM MODE: Decide whether your opponents will come in a fixed order or at random. [AR]

VERSION: Choose from one of three game versions. [ANY]

ORIGINAL: Just the same as in the arcades.

ARRANGE: Specially adapted for the Sega Saturn.

HYPER: Lets you throw off your armour by pressing [←+B+C] during play, allowing your Viper to perform Special Attacks at hyper-fast speeds.

SPIELOPTIONEN

Jeder Spiel-Modus hat seinen eigenen Optionsbildschirm, zu dem man Zugang erhält, indem man die Taste R vom Player Select (Wahl der Spielfigur) Bildschirm dieses Modus drückt. Er kann verlassen werden, indem man die Taste L drückt. Es gibt vier Spiele-Modi: Arcade Mode [AR] (Spielhallen-Modus), VS Mode [VS] (Zweikampf-Modus), Team Battle Mode [TB] (Mannschaftskampf-Modus) und Training Mode [TR] (Übungs-Modus). Drücke das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um Optionen hervorzuheben und nach LINKS oder RECHTS, um hervorgehobene Optionen zu verändern.

DIFFICULTY (Schwierigkeitsgrad): Bestimme das Niveau des Kampfes (von Ganz Leicht bis Ganz Schwierig) deines computergesteuerten Gegners. [AR, TB]

MATCH POINT (Rundenzahl): Wähle die Anzahl der Siege (1 - 5), die erforderlich sind, um einen Wettkampf bei dem Turnier zu gewinnen. [AR, VS]

TIME LIMIT (Festgesetzte Zeit): Wähle unter 10, 20, 30 oder 60 Sekunden oder NO LIMIT (unbegrenzt). [AR, VS, TB]

CONTINUE (Weitermachen): Schalte Continue (Fortsetzung des Spiels) EIN oder AUS. [AR]

RANDOM MODE (Zufalls-Modus): Entscheide, ob deine Gegner in einer festgesetzten oder zufälligen Reihenfolge kommen. [AR]

VERSION: Wähle eine der drei Spielversionen aus. [ANY]

ORIGINAL: Genau das gleiche wie in den Spielhallen.
ARRANGE (Anpassen): Speziell an die Sega Saturn angepaßt.

HYPER: Erlaubt dir, deine Rüstung durch Drücken von [←+B+C] während des Spiels abzuwerfen und erlaubt deiner Viper damit, besondere Attacken mit Supergeschwindigkeit auszuführen.

LES OPTIONS DE JEU

Chaque mode de jeu dispose de son propre écran d'options. Vous pouvez y accéder en appuyant sur le bouton R lorsque vous êtes à l'écran de sélection des lutteurs de ce mode et le quitter en appuyant sur le bouton L. Il y a quatre modes de jeu : le mode Arcade [AR], le mode VS (joueur contre joueur) [VS], le mode Team Battle (combat par équipes) [TB] et le mode Training (entraînement) [TR]. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner une option, puis sur la GAUCHE ou la DROITE pour changer la valeur de cette option.

DIFFICULTY (difficulté) : Vous pouvez changer la force de l'adversaire commandé par l'ordinateur. Choisissez entre Very Easy (très facile) et Very Hard (très difficile). [AR, TB]

MATCH POINT (rounds) : Vous permet de choisir le nombre de victoires (1 à 5) nécessaires pour gagner un match du tournoi. [AR, VS]

TIME LIMIT (durée) : Vous permet de choisir la durée de combat entre 10, 20, 30, 60 secondes ou NO LIMIT (illimitée). [AR, VS, TB]

CONTINUE : Choisissez ON pour activer les << Continues >> et OFF pour les désactiver. [AR]

RANDOM MODE (mode aléatoire) : Vous permet de décider si vos adversaires apparaîtront dans un ordre donné ou dans n'importe quel ordre. [AR]

VERSION : Vous permet de choisir l'une des trois versions du jeu. [TOUS]

ORIGINAL (d'origine) : La version des salles de jeu
ARRANGE (modifiée) : Version adaptée pour la Sega Saturn

HYPER (ultra-rapide) : Vous permet de vous débarrasser de votre armure en appuyant sur [←+B+C] pendant le jeu pour permettre à votre Viper d'exécuter des attaques ultra-rapides.

OPCIONES DE JUEGO

ada modo de juego tiene su propia pantalla de Opciones, la que se puede acceder presionando el Botón R en la pantalla de Selección de luchador de ese modo, y salir de la presionando el Botón L. Hay cuatro modos de juego: modo Arcade [AR], modo VS [VS], modo Combate en equipo [TB], y modo Entrenamiento [TR]. Presiona el Botón ARRIBA o ABAJO para resaltar opciones, y en la QUIERDA o DERECHA para cambiar las opciones saltadas.

DIFFICULTY (Dificultad): Elige el nivel de lucha del luchador controlado por el ordenador [de Very Easy (Muy fácil) a Very Hard (Muy difícil)]. [AR, TB]

MATCH POINT (Punto por combate): Selecciona el número de victorias (1 a 5) necesarias para ganar una fase en el torneo. [AR, VS]

TIME LIMIT (Tiempo límite): Elige de entre 10, 20, 30 ó 60 segundos, o NO LIMIT (Sin límite). [AR, VS, TB]

CONTINUE (Continuar): Activa (ON) o desactiva (OFF) la opción Continue (Continuar el juego). [AR]

RANDOM MODE (Modo arbitrario): Decide si quieres que tus contrarios te aparezcan en orden establecido o al azar. [AR]

VERSION (Versión): Elige una de las tres versiones de juego. [CUALQUIERA]

ORIGINAL: Justo igual que en las salas de juego.

ARRANGE (Adaptación): Adaptado especialmente para el Sega Saturn.

HYPHER (Hiper): Te permite desprenderte de tu coraza presionando [←+B+C] durante el juego, con lo cual tu Viper puede realizar ataques especiales a velocidades hiperveloces.

OPZIONI DI GIOCO

Ogni modalità di gioco ha una sua schermata di opzioni a cui si può accedere premendo il Pulsante R dalla schermata di selezione del giocatore di quella modalità. Per uscirne premi il Pulsante L. Ci sono quattro modalità di gioco: Arcade Mode [AR], VS Mode [VS], Team Battle Mode [TB] e Training Mode [TR]. Premi il Pulsante-D in SU o in GIÙ per illuminare le opzioni e a SINISTRA o a DESTRA per modificare le opzioni illuminate.

DIFFICULTY (Difficoltà): Imposta il livello di combattimento del tuo avversario controllato dal computer (da Very Easy (Molto Facile) a Very Hard (Molto Difficile)). [AR, TB]

MATCH POINT (Punto che aggiudica l'incontro): Seleziona il numero di vittorie (1-5) necessarie per vincere un incontro nel torneo. [AR, VS]

TIME LIMIT (Limite di tempo): Scegli tra 10, 20, 30 o 60 secondi o NO LIMIT (illimitato). [AR, VS, TB]

CONTINUE (Continuazione): Attiva (ON) o disattiva (OFF) la possibilità di continuare un incontro. [AR]

RANDOM MODE (Modalità Casuale): Decidi se i tuoi avversari scenderanno in campo seguendo un ordine fisso o in ordine casuale. [AR]

VERSION (Versione): Scegli una delle tre versioni di gioco. [TUTTE]

ORIGINAL (Originale): Proprio come nelle sale giochi.

ARRANGE (Modificata): Adattata specificamente per il Sega Saturn.

HYPHER (Super): Ti permette di disfarti dell'armatura premendo [←+B+C] durante il gioco, consentendo al tuo Viper di eseguire attacchi speciali a velocità superrapide.

OPTIES VOOR DE SPELMODI

Elke spelmodus heeft zijn eigen optiescherm. Om naar dit optiescherm te gaan, druk je bij het spelerkeuzescherf van de betreffende spelmodus op toets R. Om het optiescherm te verlaten, druk je op toets L. Er zijn vier spelmodi: Arcademodus [AR], VS-modus [VS], teamgevecht-modus [TB], en trainingsmodus [TR]. Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om de opties te markeren, en druk NAAR LINKS of NAAR RECHTS om de gemarkeerde opties te wijzigen.

DIFFICULTY (moeilijkheidsgraad): Kies de sterkte [van VERY EASY (zeer gemakkelijk) tot VERY HARD (zeer moeilijk)] van jouw computerbestuurde tegenstander. [AR, TB]

MATCH POINT (beslissend punt): Kies het aantal ronden (1-5) dat een vechter moet winnen om een wedstrijd in het toernooi te winnen. [AR, VS]

TIME LIMIT (tijdslimiet): Kies de duur van een ronde: 10, 20, 30 of 60 seconden of NO LIMIT (onbeperkte wedstrijdduur). [AR, VS, TB]

CONTINUE (verder spelen): Zet de functie voor verder spelen op AAN (ON) of UIT (OFF). [AR]

RANDOM MODE (volgorde van tegenstanders): Kies of jouw tegenstanders in een vastgelegde volgorde of in willekeurige volgorde moeten verschijnen. [AR]

VERSION (spelversie): Kies een van de drie spelversies. [ANY]

ORIGINAL (oorspronkelijk): Precies hetzelfde als in de arcaden.

ARRANGE (aangepast): Speciaal aangepast voor de Sega Saturn.

HYPHER (razendsnel): Tijdens het gevecht kun je jouw Viper zijn uitrusting laten afwerpen door [←+B+C] in te drukken, zodat hij/zij speciale, razendsnelle aanvallen kan uitvoeren.

STAGE: Pick one of nine arenas to stage your fight in, or select IN TURN for the rings to come out in a fixed sequence. **[VS]**

KEY ASSIGN: Set the button functions of your Control Pad to one of four pre-set configurations, or customize your Control Pad with one of four re-configurable edit layouts. (See p. 44) **[AR, VS, TB]**

LIFE: Make the Vipers stronger or weaker. To add strength, increase the number of green squares in the LIFE gauge by pressing the D-Button RIGHT. Press the D-Button LEFT to reduce the LIFE gauge. Each Player has a separate LIFE gauge. **[VS, TB]**

EXIT: Press Button A, C or Start to return to Player Select. **[ANY]**

DEFAULT: Press Button A, C or Start to reset all the options to their default values. **[ANY]**

NOTE: The gameplay options (except Key Assign) affect play in the mode of origin only. They do not carry over into other modes of play.

STAGE (Arena): Wähle eine von neun Arenen für deinen Kampf oder wähle IN TURN (abwechseln), damit die Ringe nacheinander in einer festgesetzten Reihenfolge erscheinen. **[VS]**

KEY ASSIGN (Tasten zuweisen): Lege die Tastenfunktionen deines Control Pads auf eine von vier vorbestimmten Belegungsarten fest oder definiere dein Control Pad mit einem von vier änderbaren Tastenzuweisungen Edit Layouts. (Siehe S. 44) **[AR, VS, TB]**

LIFE (Leben): Mache die Vipern stärker oder schwächer. Um mehr Stärke zu verleihen, erhöhe die Anzahl der grünen Vierecke in der Lebensanzeige, indem du das Steuerkreuz nach RECHTS drückst. Drücke das Steuerkreuz nach LINKS, um die Lebensanzeige zu verringern. Jeder Spieler hat eine separate Lebensanzeige. **[VS, TB]**

EXIT (Verlassen): Drücke die Taste A, C oder Start, um zu Player Select (Auswahl der Spielfigur) zurückzukehren. **[ANY]**

DEFAULT (Standard): Drücke die Taste A, C oder Start, um alle Optionen auf ihre Standardwerte zurückzubringen. **[ANY]**

HINWEIS: Die Spieleoptionen (außer Key Assign (Tasten zuweisen)) beeinflussen das Spiel nur im aktuellen Modus. Sie werden nicht auf andere Spiele-Modi übertragen.

STAGE (arène) : Vous permet de choisir l'une des neuf arènes pour votre combat. Si vous choisissez IN TURN (dans l'ordre), les arènes apparaissent dans un ordre pré-déterminé. **[VS]**

KEY ASSIGN (configuration de la manette) : Vous permet de choisir l'une des quatre configurations pré-programmées de la manette ou de personnaliser vous-même la manette en choisissant l'une des quatre configurations modifiables (voir page 44). **[AR, VS, TB]**

LIFE (énergie) : Vous permet de rendre les Vipers plus forts ou plus faibles. Pour les rendre plus forts, allongez la barre d'énergie en appuyant sur la DROITE du bouton D. Pour les rendre plus faibles, raccourcissez la barre d'énergie en appuyant sur la GAUCHE du bouton D. Chaque lutteur a sa propre barre d'énergie. **[VS, TB]**

EXIT (sortie) : Appuyez sur le bouton A, C ou Start pour revenir à l'écran de sélection des lutteurs. **[TOUS]**

DEFAULT (valeurs par défaut) : Appuyez sur le bouton A, C ou Start pour ramener toutes les options aux valeurs par défaut. **[TOUS]**

REMARQUE : Les options de jeu (à l'exception de Key Assign) affectent le jeu dans le mode d'origine seulement. Ils ne l'affectent pas dans les autres modes.

STAGE (Escenario): Escoge uno de los nueve cuadriláteros para escenificar tu pelea, o selecciona IN TURN (En sucesión) para que los cuadriláteros aparezcan en secuencia establecida. **[VS]**

KEY ASSIGN (Asignación de botones): Juega con las funciones de los botones de tu mando de control en una de las cuatro configuraciones preconfiguradas, o personaliza tu mando de control con una de las cuatro disposiciones configurables que puedes editar (consulta la página 45) **[AR, VS, TB]**

LIFE (Vida): Hace que los Vipers sean más fuertes o más débiles. Para añadir fuerza, aumenta el número de los cuadrados verdes en el medidor LIFE presionando el Botón D en la DERECHA. Presiona el Botón D en la IZQUIERDA para reducir el medidor LIFE. Cada jugador tiene un medidor LIFE propio. **[VS, TB]**

EXIT (Salir): Presiona el Botón A, C o Start para volver a la pantalla de Selección de luchador. **[CUALQUIERA]**

DEFAULT (Por omisión): Presiona el Botón A, C o Start para reponer todas las opciones a sus valores por omisión. **[CUALQUIERA]**

NOTA: Las opciones de juego (excepto Asignación de botones) afectan solamente al modo de juego en el que se realizan. No repercuten en otros modos de juego.

STAGE (Scenario): Scegli una delle nove arene per lo svolgimento dei tuoi incontri oppure seleziona IN TURN (a turno) per far apparire i ring secondo un certo ordine. **[VS]**

KEY ASSIGN (Assegnazione Tasti): Imposta le funzioni dei pulsanti del tuo Control Pad scegliendo una delle quattro configurazioni preimpostate, oppure personalizza il tuo Control Pad con uno dei quattro insiemi di impostazioni riconfigurabili. (Vedi p. 45) **[AR, VS, TB]**

LIFE (Vita): Rendi i Vipers più forti o più deboli. Per aggiungere resistenza, aumenta il numero dei quadrati verdi nel livello di VITA premendo il Pulsante-D a DESTRA. Premi il Pulsante-D a SINISTRA per ridurre il livello di VITA. Ciascun giocatore ha un livello di VITA separato. **[VS, TB]**

EXIT (Uscita): Premi il Pulsante A, C o Start per tornare alla selezione del giocatore. **[TUTTE]**

DEFAULT (Originale): Premi il Pulsante A, C o Start per ripristinare tutte le opzioni ai loro valori di default. **[TUTTE]**

NOTA: Le opzioni di gioco (a parte Key Assign) influenzano il gioco solo nella modalità a cui si riferiscono. Esse non riguardano le altre modalità di gioco.

STAGE (gevechtsring): Kies een van de negen gevechtsringen voor jouw gevecht, of kies IN TURN (beurtelings) zodat de gevechtsringen in een vaste volgorde verschijnen. **[VS]**

KEY ASSIGN (toetsconfiguratie): Kies een van de vier vooraf vastgelegde configuraties voor de functies van het bedieningsblok, of maak jouw eigen toetsconfiguratie op door een van de vier aanpasbare configuraties te wijzigen. (Zie blz. 45) **[AR, VS, TB]**

LIFE (levensmeter): Maak de Vipers sterker of zwakker. Om een vechter sterker te maken, vermeerder je het aantal groene vierkantjes in zijn/haar levensmeter (LIFE) door de R-toets NAAR RECHTS te drukken. Druk de R-toets NAAR LINKS om de levensmeter te verminderen. Elke speler heeft zijn eigen levensmeter. **[VS, TB]**

EXIT (scherm verlaten): Druk op toets A, C of START om terug te keren naar het spelerkeuzescherf. **[ANY]**

DEFAULT (standaardinstellingen): Druk op toets A, C of START om de standaardinstellingen van alle opties weer van kracht te laten worden. **[ANY]**

OPMERKING: De opties voor de spelmodi (behalve KEY ASSIGN) beïnvloeden het spel alleen in de spelmodus waarvoor zij oorspronkelijk worden gekozen. Zij hebben geen invloed op de overige spelmodi.

KEY ASSIGN

The Key Assign screen can be accessed from the main Options screen, or the Arcade Mode, VS Mode or Team Battle Options screens. Any changes you make in Key Assign will apply to all fighting modes. There are 4 pre-set Control Pad configurations (Type A, Type B, V Stick and V Stick 2) and four Edit configurations. You can assign functions to any of the Control Pad buttons in the Edit configurations.

To enter an Edit window, press Start while the window appears on screen. To assign a command, first press the button you want to assign the command to, then press the D-Button LEFT or RIGHT to cycle through the list of commands until the desired command appears. When you finish assigning commands, press Start to return to the Options screen.

NOTE: You can assign the same command to more than one button.

KEY ASSIGN (Tasten zuweisen)

Zu dem Bildschirm zum Tastenzuweisen hat man Zugang vom Hauptoptionsbildschirm aus oder vom Arcade Mode (Spielhallen-Modus), VS Modus (Zweikampf-Modus) oder Mannschaftskampf-Optionsbildschirm. Alle Veränderungen, die du in Key Assign (Tasten zuweisen) vornimmst, sind für alle Kampf-Modi gültig. Es gibt 4 vorbestimmte Control Pad Belegungen (Typ A, Typ B, V Stick und V Stick 2) und vier Edit-Belegungen. Du kannst jeder der Control Pad-Tasten in den Edit-Belegungen Funktionen zuweisen.

Um ein Edit-Fenster einzugeben, drücke Start, während das Fenster auf dem Bildschirm erscheint. Um einen Befehl zuzuweisen, drücke zuerst die Taste, der du den Befehl zuweisen willst, und drücke dann das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um die Liste von Befehlen durchlaufen zu lassen, bis der gewünschte Befehl erscheint. Wenn du mit der Befehlszuweisung fertig bist, drücke Start, um zum Optionsbildschirm zurückzukehren.

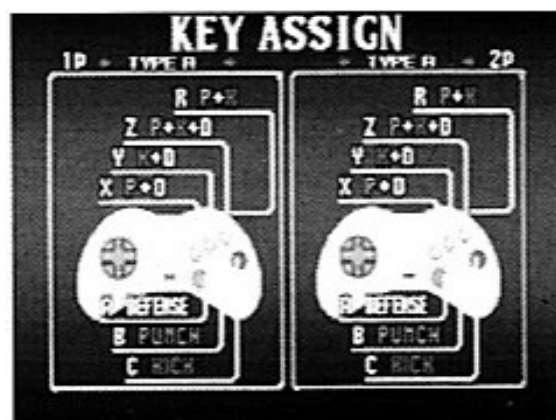
HINWEIS: Du kannst denselben Befehl mehr als einer Taste zuweisen.

KEY ASSIGN (configuration de la manette)

Vous pouvez accéder à l'écran Key Assign à partir de l'écran des options principales ou des écrans d'options du mode Arcade, du mode VS ou du mode Team Battle. Les changements que vous faites à partir de l'écran Key Assign s'appliquent à tous les modes de combat. Il y a quatre configurations pré-programmées de la manette (Type A, Type B, V Stick et V Stick 2) et quatre configurations modifiables (Edit). Les configurations modifiables (Edit) vous permettent d'affecter les fonctions aux boutons de votre choix.

Pour accéder à une fenêtre Edit, appuyez sur Start avec cette fenêtre à l'écran. Pour affecter une fonction, appuyez tout d'abord sur le bouton auquel vous voulez l'affecter, puis appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour faire défiler les fonctions jusqu'à ce que la fonction désirée apparaisse. Lorsque vous avez terminé d'affecter les fonctions, appuyez sur Start pour revenir à l'écran Options.

REMARQUE : Vous pouvez affecter la même fonction à plusieurs boutons.



KEY ASSIGN

Asignación de botones)

La pantalla de Asignación de botones se puede acceder desde la pantalla de Opciones principal, o desde las pantallas de Opciones del modo Arcade, modo VS o modo Combate en equipo. Cualquier cambio que hagas en la asignación de botones repercutirá en todos los modos de juego. Hay 4 configuraciones preconfiguradas para el mando de control (Type A, Type B, V Stick y V Stick 2) y cuatro configuraciones que puedes editar. En las configuraciones editables puedes asignar funciones a cualquiera de los botones del mando de control.

Para entrar en una ventana de edición, presiona Start cuando la ventana esté en la pantalla. Para asignar un comando, primeramente presiona el botón al que quieras asignar el comando, luego presiona el Botón D en la IZQUIERDA o DERECHA para avanzar la lista de los comandos hasta que aparezca el comando deseado. Cuando hayas terminado de asignar los comandos, presiona Start para volver a la pantalla de Opciones.

NOTA: Puedes asignar el mismo comando a más de un botón.

KEY ASSIGN (Assegnazione Tasti)

Alla schermata di Key Assign si può accedere dalla schermata delle opzioni principali o dalle schermate delle opzioni delle modalità Arcade, VS o Team Battle. Ogni modifica apportata all'assegnazione dei tasti varrà per tutte le modalità di combattimento. Sono presenti 4 configurazioni di Control Pad preimpostate (Type A, Type B, V Stick e V Stick 2) e 4 configurazioni di modifica (Edit). Nelle configurazioni di modifica (Edit) puoi assegnare delle funzioni a qualsiasi pulsante del Control Pad.

Per entrare in una finestra di Edit, premi Start quando la finestra appare sulla schermata. Per assegnare un comando, prima premi il pulsante a cui vuoi assegnare il comando, quindi premi il Pulsante-D a SINISTRA o a DESTRA per scorrere la lista dei comandi finché non appare il comando desiderato. Una volta terminata l'assegnazione dei comandi, premi Start per tornare alla schermata delle opzioni.

NOTA: Puoi assegnare lo stesso comando a più di un pulsante.

KEY ASSIGN (Toetsconfiguratie)

Je kunt naar het toetsconfiguratiescherm gaan van het OPTIONS hoofdscherm of van de optieschermen voor de Arcademodus, VS-modus of teamgevecht-modus. Alle wijzigingen die je aanbrengt in de toetsconfiguratie, zullen gelden voor alle gevechtsmodi. Er zijn 4 vooraf vastgelegde toetsconfiguraties (Type A, Type B, V Stick en V Stick 2) en 4 aanpasbare (EDIT) configuraties. Met de EDIT configuraties kun je nieuwe functies toewijzen aan elk van de toetsen op het bedieningsblok.

Om een EDIT venster te openen, druk je op START terwijl het venster op het scherm verschijnt. Om een nieuwe functie aan een bepaalde toets toe te wijzen, druk je eerst op de toets waaraan je de functie wilt toewijzen, en dan druk je de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om de lijst van de functies te doorlopen totdat de gewenste functie verschijnt. Wanneer je alle gewenste functies hebt toegewezen, druk je op START om naar het optiescherm terug te gaan.

OPMERKING: Je kunt dezelfde functie aan meer dan één toets toewijzen.

TRAINING MODE

Training Mode lets you hone your favourite Viper's fighting skills against a computer-controlled opponent. When you enter Training Mode, the Player Select screen appears. First select the Viper you want to control, then select the opponent you want to work out on. Press the D-Button LEFT or RIGHT to scroll through the Vipers and press Button A, C or Start to select the highlighted Viper. Press Button Y to return to the Mode Select screen from the Training Mode Player Select screen. See OPTIONS (pp. 40-42) for a review of the Training Mode options.

Once you have selected your Viper and a CPU opponent, the Select CPU Type window appears. Choose one of eleven fighting postures for the CPU Viper to assume. Press the D-Button LEFT or RIGHT to scroll through the CPU types, and Button A, C or Start to select. After you select the CPU type, the Training Mode screen opens. You can now work out the intricacies of any of your Viper's attacks on a computer-controlled opponent that doesn't fight back, and keeps coming back for more punishment.



TRAINING MODE (Übungs-Modus)

Training Mode (Übungs-Modus) erlaubt dir, die Kampfgeschicklichkeit deiner bevorzugten Viper gegen einen computergesteuerten Gegner zu üben. Wenn du Training Mode (Übungs-Modus) eingibst, erscheint der Player Select (Wahl der Spielfigur) Bildschirm. Wähle zuerst die Viper, die du steuern möchtest und wähle dann den Gegner, gegen den du antreten willst. Drücke das Steuercross nach LINKS oder RECHTS, um die Vipern durchlaufen zu lassen und drücke die Taste A, C oder Start, um die hervorgehobene Viper auszuwählen. Drücke die Taste Y, um zum Mode Select (Moduswahl) Bildschirm aus dem Training Mode Player Select (Wahl der Spielfigur) Bildschirm zurückzukehren. Unter OPTIONS (Optionen) (S. 40-42) findest du einen Überblick der Training Mode (Übungs-Modus) Optionen.

Sobald du deine Viper und einen CPU-Gegner gewählt hast, erscheint das CPU Type Auswahlfenster. Wähle unter elf Kampfstellungen, die die CPU Viper einnehmen soll aus. Drücke das Steuercross nach LINKS oder RECHTS, um die CPU-Arten durchlaufen zu lassen und die Taste A, C oder Start zum Auswählen. Nachdem du die CPU-Art gewählt hast, wird der Training Mode (Übungs-Modus) Bildschirm geöffnet. Jetzt kannst du die Feinheiten aller Attacken deiner Viper auf einen computergesteuerten Gegner ausarbeiten, der nicht zurückschlägt und immer wieder zurückkommt, um noch einmal bestraft zu werden.

TRAINING MODE (mode d'entraînement)

Le mode Training vous permet d'améliorer vos techniques en vous mesurant à un adversaire commandé par l'ordinateur. Lorsque vous choisissez le mode Training, l'écran de sélection des lutteurs apparaît. Choisissez d'abord votre Viper, puis votre adversaire. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour sélectionner un Viper, puis validez avec le bouton A, C ou Start. Appuyez sur le bouton Y pour revenir à l'écran de sélection de mode depuis l'écran de sélection des lutteurs du mode Training. Pour plus de précisions sur les options du mode Training, lisez << LES OPTIONS DE JEU >>, pages 40 et 42.

Lorsque vous avez choisi votre Viper et l'adversaire commandé par l'ordinateur, la fenêtre Select CPU Type (type de défense de l'adversaire) apparaît. Choisissez l'une des onze défenses de l'adversaire commandé par l'ordinateur. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour sélectionner une défense, puis validez avec le bouton A, C ou Start. Lorsque vous avez choisi la défense de votre adversaire, l'écran du mode d'entraînement apparaît. Vous pouvez maintenant pratiquer vos attaques sur un adversaire qui non seulement ne riposte pas à vos coups, mais qui en redemande !

TRAINING MODE (Modo Entrenamiento)

El modo Entrenamiento te permite hacer uso de las habilidades de lucha favoritas de tu Viper contra un contrario controlado por el ordenador. Cuando entres en el modo Entrenamiento, aparecerá la pantalla de Selección de luchador. Primero selecciona el Viper que quieras controlar, y luego selecciona el contrario que quieras castigar. Presiona el Botón D en la IZQUIERDA o DERECHA para moverte por los Vipers y el Botón A, C o Start para seleccionar el Viper resaltado. Presiona el Botón Y para volver a la pantalla de Selección de modo desde la pantalla de Selección de luchador del modo Entrenamiento. Consulta OPCIONES (páginas 41 y 43) para revisar las opciones del modo Entrenamiento.

Cuando hayas elegido tu Viper y un contrario controlado por el ordenador (CPU), aparecerá la pantalla de selección de tipo de CPU. Elige una de las once posturas de lucha a asumir por el Viper de la CPU. Presiona el Botón D en la IZQUIERDA o DERECHA para moverte por los tipos de CPU, y el Botón A, C o Start para seleccionar. Cuando hayas seleccionado un tipo de CPU, aparecerá la pantalla del modo Entrenamiento. Ahora podrás practicar cualquier complejidad que encuentres en los ataques de tu Viper contra un contrario controlado por el ordenador que no responderá a tus golpes y además continuará volviendo para que lo zurres más.

TRAINING MODE (Modalità di Allenamento)

La Modalità di Allenamento ti permette di affinare le capacità di combattimento del tuo Viper preferito contro un avversario controllato dal computer. Quando entri in Training Mode, appare la schermata di selezione del giocatore. Per prima cosa seleziona il Viper che vuoi dirigere quindi seleziona l'avversario su cui ti vuoi esercitare. Premi il Pulsante-D a SINISTRA o a DESTRA per scorrere i Vipers e premi il Pulsante A, C o Start per selezionare il Viper illuminato. Premi il Pulsante Y per tornare alla schermata di selezione della modalità dalla schermata di selezione del giocatore per la Modalità di Allenamento. Vedi OPZIONI (pagg. 41-43) per un elenco delle opzioni disponibili in Training Mode.

Una volta selezionato il tuo Viper ed un avversario per il computer, comparirà la finestra Select CPU Type. Scegli una tra le undici posizioni di combattimento che il Viper del computer può assumere. Premi il Pulsante-D a SINISTRA o a DESTRA per scorrere in successione le diverse possibilità ed il Pulsante A, C o Start per selezionarne una. Dopo aver selezionato il tipo di computer apparirà la schermata per la modalità di allenamento. Puoi ora approfondire le raffinatezze di ciascuno degli attacchi del tuo Viper su un avversario controllato dal computer che non reagisce ai tuoi colpi e che si ripresenta colpo dopo colpo pronto ad incassare nuove punizioni.

TRAINING MODE (Trainingsmodus)

In de trainingsmodus kun je de gevechtstechnieken van jouw favoriete Viper aanscherpen tegen een computerbestuurde tegenstander. Wanneer je de trainingsmodus kiest, verschijnt het spelerkeuzescherf (PLAYER SELECT). Kies eerst jouw Viper en kies dan de tegenstander waartegen je wilt oefenen. Druk de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om de Vipers te doorlopen en druk op toets A, C of START om de gemarkeerde Viper te kiezen. Om van het spelerkeuzescherf van de trainingsmodus terug te gaan naar het moduskeuzescherf, druk je op toets Y. Zie OPTIES (blz. 41-43) voor een overzicht van de opties voor de trainingsmodus.

Nadat je jouw Viper en een computer-tegenstander hebt gekozen, verschijnt het keuzevenster voor het kiezen van de gevechtshouding van de computerbestuurde vechter (SELECT CPU TYPE). Kies een van de elf beschikbare gevechtshoudingen voor de computerbestuurde Viper. Druk de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om de gevechtshoudingen te doorlopen en druk op toets A, C of START om de gewenste gevechtshouding te kiezen. Het scherm van de trainingsmodus opent nadat de computerbestuurde gevechtshouding is gekozen. Je kunt nu de fijne kneepjes van een van jouw Viper's aanvallen uitproberen op een computerbestuurde tegenstander die geen weerstand biedt en steeds terugkomt om nog zwaarder afgestraft te worden.

THE TRAINING MODE RING

① DAMAGE METER:

This shows the amount of damage in points inflicted by each successful attack, or string of attacks.

② DAMAGE GAUGE:

This displays a graph of the amount of damage inflicted by each successful attack sequence.

Training Mode Options Menu

- ① Pressing Start in Training Mode brings up the Training Mode Options Menu. Press the D-Button UP or DOWN to highlight options, and Button A, C or Start to select a highlighted option.

RETURN TO TRAINING: Lets you get back to training.

COMMAND LIST: Brings up a list of your Viper's attacks and their button commands, and lets you see them in action (see p. 50).



DER ÜBUNGS-MODUSRING

① SCHADENSMESSER:

Zeigt das Ausmaß des Schadens in Punkten an, der durch eine erfolgreiche Attacke oder eine Reihe von Attacken zugefügt wird.

② SCHADENSANZEIGE:

Dies zeigt eine graphische Darstellung des Schadensausmaßes, das von jeder Reihe erfolgreicher Attacken zugefügt wird.

Optionsmenü des Übungs- Modus

- ① Durch Drücken von Start im Training Mode (Übungs-Modus) erscheint das Übungs-Modus-Optionsmenü. Drücke das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um Optionen hervorzuheben und die Taste A, C oder Start, um eine hervorgehobene Option zu wählen.

RETURN TO TRAINING (Zurück zur Übung): Erlaubt dir, zur Übung zurückzukehren.

COMMAND LIST (Befehlsliste): Ruft eine Befehlsliste deiner Viperattacken und ihrer Tastenbefehle auf und erlaubt dir, sie in Aktion zu sehen (Siehe S. 50).

L'ARÈNE DU MODE TRAINING

① COMPTEUR DE DOMMAGES :

Ce compteur indique le nombre de points correspondant aux dommages infligés par une attaque ou par une série d'attaques réussie.

② INDICATEUR DE DOMMAGES :

Cet indicateur affiche un graphique représentant les dommages infligés par chaque attaque réussie.

Le menu du mode Training

- ① Lorsque vous appuyez sur Start en mode Training, l'écran du menu du mode Training apparaît. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner une option, puis sur le bouton A, C ou Start pour valider votre choix.

RETURN TO TRAINING (retour à l'entraînement) : Vous ramène à l'entraînement.

COMMAND LIST (liste des commandes) : Vous présente la liste des attaques dont dispose votre Viper avec les boutons à utiliser pour chacune d'elles (voir page 50) et vous permet de voir une démonstration de ces attaques.



L CUADRILÀTERO DEL MODO ENTRENAMIENTO

1) MEDIDOR DE DAÑO:

quí se muestra el daño, en puntos, causado por cada taque o sarta de ataques realizados con éxito.

2) BARRA DE DAÑO:

quí se visualiza un gráfico del daño infligido por cada secuencia de ataque realizada con éxito.

Menú de Opciones del modo entrenamiento

Al presionar Start en el modo Entrenamiento aparece el menú de Opciones del modo Entrenamiento. Presiona el Botón D ARRIBA o ABAJO para resaltar opciones, y el Botón A, C o Start para seleccionar la opción resaltada.

RETURN TO TRAINING (Volver a entrenamiento): Te permite volver al entrenamiento.

COMMAND LIST (Lista de comandos): Presenta una lista de los ataques de tu Viper y los comandos asignados a los botones de esos ataques, y te permite verlos en acción (consulta la página 51).

IL RING NELLA MODALITÀ DI ALLENAMENTO

1) MISURATORE DEI DANNI:

Indica la quantità di danni inflitti in termini di punti per ciascun attacco o serie di attacchi riusciti.

2) INDICATORE DEI DANNI:

Mostra un grafico rappresentante la quantità di danni inflitti da ciascuna sequenza di attacchi riusciti.

Menu delle opzioni nella modalità di allenamento

1) Premendo Start durante la modalità di allenamento viene richiamato il menu delle opzioni della modalità di allenamento. Premi il Pulsante-D in SU o in GIÙ per illuminare un'opzione ed il Pulsante A, C o Start per selezionare un'opzione illuminata.

RETURN TO TRAINING (ritorno all'allenamento): Ti permette di tornare all'allenamento.

COMMAND LIST (lista dei comandi): Richiama la lista degli attacchi del tuo Viper e la sequenza di comandi sui pulsanti e ti permette di osservarne l'esecuzione (vedi a pag. 51).

DE GEVECHTSRING VAN DE TRAININGSMODUS

1) SCHADE-TELLER:

Geeft aan in punten hoeveel schade er wordt toegebracht door elke succesvolle aanval of aaneenschakeling van aanvallen.

2) SCHADE-METER:

Geeft aan in grafiekvorm hoeveel schade er wordt toegebracht door elke succesvolle aaneenschakeling van aanvallen.

Optiescherm voor de trainingsmodus

1) Wanneer je in de trainingsmodus op START drukt, verschijnt het optiescherm voor de trainingsmodus. Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om opties te markeren, en druk op toets A, C of START om een gemarkeerde optie te kiezen.

RETURN TO TRAINING (terug naar training): Om terug te gaan naar de training.

COMMAND LIST (lijst van toetsbedieningen): Een lijst van jouw Viper's aanvallen en de toetsbedieningen die nodig zijn om deze aanvallen uit te voeren, verschijnen op het scherm. Bovendien kun je kijken naar een demonstratie van de diverse aanvallen (zie blz. 51).

CPU TYPE SELECT: Allows you to change CPU opponent's defence type.

PLAYER SELECT: Returns you to the Training Mode Player Select screen, where you can pick a new Viper for yourself, or a new opponent.

FINISH TRAINING: Returns you to the Mode Select screen.

COMMAND LIST

- ① A complete list of your Viper's attacks appears in the upper right hand window of the screen. Press the D-Button UP or DOWN to scroll through the list. The button commands and conditions required to execute the highlighted attack appear at the bottom right of the screen. Press Button A, C or Start to watch a demo of the attack. Press Button B, or press the D-Button RIGHT and select EXIT to return to training mode. The button commands for the highlighted attack remain at the bottom right of the screen. When you successfully perform the attack in Training Mode, a flashing OK sign appears above the button commands and next to the attack name on the Command List.



CPU TYPE SELECT (CPU-Art wählen): Erlaubt dir, die Verteidigungsart des CPU-Gegners zu verändern.

PLAYER SELECT (Auswahl der Spielfigur): Bringt dich zurück zum Player Select (Auswahl der Spielfigur) Bildschirm im Übungs-Modus, wo du für dich eine neue Viper oder einen neuen Gegner auswählen kannst.

FINISH TRAINING (Übung beenden): Bringt dich zum Mode Select (Moduswahl) Bildschirm zurück.

COMMAND LIST (Befehlsliste)

- ① Eine vollständige Liste der Attacken deiner Vipern erscheint im oberen rechten Fenster des Bildschirms. Drücke das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um durch die Liste zu scrollen. Die Tastenbefehle und Bedingungen, die nötig sind, um die hervorgehobene Attacke auszuführen, erscheinen unten rechts auf dem Bildschirm. Drücke die Taste A, C oder Start, um dir eine Vorführung der Attacke anzusehen. Drücke die Taste B oder drücke das Steuerkreuz nach RECHTS für EXIT (Verlassen) und um zum Übungs-Modus zurückzukehren. Die Tastenbefehle für die hervorgehobene Attacke bleiben rechts unten auf dem Bildschirm. Wenn du die Attacke erfolgreich im Übungs-Modus ausführst, erscheint ein blinkendes OK Zeichen oberhalb der Tastenbefehle und neben dem Namen der Attacke auf der Befehlsliste.

CPU TYPE SELECT (type de défense de l'adversaire): Vous permet de changer le type de défense de l'adversaire commandé par l'ordinateur.

PLAYER SELECT (sélection des lutteurs): Vous ramène à l'écran de sélection des lutteurs du mode Training où vous changer votre Viper ou celui de votre adversaire.

FINISH TRAINING (fin de l'entraînement): Vous ramène à l'écran de sélection de mode.

COMMAND LIST (liste des commandes)

- ① Lorsque vous choisissez cette option, une liste complète des attaques de votre Viper apparaît en haut et à droite de l'écran. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner une attaque. Les commandes à utiliser et les conditions nécessaires pour exécuter cette attaque apparaissent en bas et à droite de l'écran. Appuyez sur le bouton A, C ou Start pour voir une démonstration de l'attaque. Pour revenir au mode d'entraînement, appuyez sur le bouton B, ou bien appuyez sur la DROITE du bouton D et sélectionnez EXIT. L'indication des commandes à utiliser pour l'attaque sélectionnée reste affichée en bas et à droite de l'écran. Lorsque vous réussissez l'attaque en mode d'entraînement, un OK clignotant apparaît au-dessus des commandes et face au nom de l'attaque sur la liste des commandes.

CPU TYPE SELECT (Selección de tipo de CPU): Te permite cambiar el tipo de defensa del contrario controlador por el ordenador.

PLAYER SELECT (Selección de luchador): Te devuelve a la pantalla de Selección de luchador del modo Entrenamiento, donde puedes escoger tú mismo un nuevo Viper, o un contrario nuevo.

FINISH TRAINING (Terminar entrenamiento): Te devuelve a la pantalla de Selección de modo.

COMMAND LIST (Lista de comandos)

① En la ventana de la parte superior derecha de la pantalla aparecerá una lista completa de los ataques de tu Viper. Presiona el Botón D ARRIBA o ABAJO para moverte por la lista. Los comandos asignados a los botones y las condiciones necesarias para ejecutar el ataque resaltado aparecerán en la parte inferior derecha de la pantalla. Presiona el Botón A, C o Start para ver una demostración del ataque. Presiona el Botón B, o el Botón D en la IZQUIERDA o DERECHA y selecciona EXIT para volver a la pantalla del modo Entrenamiento. Los comandos asignados al botón del ataque resaltado permanecerán en la parte inferior derecha de la pantalla. Cuando realices un ataque con éxito en el modo Entrenamiento, aparecerá una señal OK destellante por encima de los comandos asignado al botón y al lado del nombre de ataque de la lista de comandos.

CPU TYPE SELECT (selezione del tipo di CPU): Ti permette di modificare il tipo di difesa adottata dall'avversario comandato dal computer.

PLAYER SELECT (selezione del giocatore): Ti riporta alla schermata di selezione del giocatore per la Modalità di Allenamento, dove puoi selezionare un Viper nuovo per te od un nuovo avversario.

FINISH TRAINING (fine dell'allenamento): Ti riporta alla schermata di selezione della modalità.

COMMAND LIST (Lista dei comandi)

① Nella finestra nell'angolo superiore destro della schermata appare una lista completa degli attacchi del tuo Viper. Premi il Pulsante-D in SU o in GIÙ per far scorrere la lista. I comandi per i pulsanti e le condizioni necessarie per l'esecuzione dell'attacco illuminato appaiono nella parte inferiore destra della schermata. Premi il Pulsante A, C o Start per assistere ad una dimostrazione dell'attacco. Premi il Pulsante B oppure premi il Pulsante-D a DESTRA e seleziona EXIT per tornare all'allenamento. I comandi per i pulsanti per l'attacco illuminato rimangono nella parte inferiore destra della schermata. Quando esegui l'attacco con successo nella modalità di allenamento la scritta OK lampeggerà sopra i comandi per i pulsanti ed accanto al nome dell'attacco nella lista dei comandi.

CPU TYPE SELECT (kiezen van computerbestuurde gevechtshouding): Met deze optie kun je de gevechtshouding (verdedigingstactiek) van de computerbestuurde tegenstander wijzigen.

PLAYER SELECT (spelerkeuze): Kies deze optie om terug te keren naar het spelerkeuzescherf van de trainingsmodus waar je een nieuwe Viper voor jezelf of een nieuwe tegenstander kunt kiezen.

FINISH TRAINING (training beëindigen): Met deze optie keer je terug naar het moduskeuzescherf.

COMMAND LIST (Lijst van toetsbedieningen)

① Een volledige lijst van jouw Viper's aanvallen verschijnt in het venster bovenaan rechts op het scherm. Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om de lijst te doorlopen. De toetsbedieningen en omstandigheden die nodig zijn om de gemarkeerde aanval uit te voeren, verschijnen onderaan rechts op het scherm. Druk op toets A, C of START om te kijken naar een demonstratie van de aanval. Druk op toets B, of druk de R-toets NAAR RECHTS en kies EXIT om terug te keren naar de trainingsmodus. De toetsbedieningen voor de gemarkeerde aanval blijven onderaan rechts op het scherm aangegeven. Wanneer je de aanval met succes uitvoert in de trainingsmodus, verschijnt een knipperende "OK" boven de toetsbedieningen en naast de naam van de aanval op het scherm.

PLAYBACK MODE

Playback Mode lets you watch fights you have previously recorded, delete those records, or watch exhibition matches. (For details on recording your fights, see Saving Matches, p. 32). When you open Playback Mode, a selections menu appears. Press the D-Button UP or DOWN to highlight selections and Button A, C or Start to enter. Press Button Y to return to the Mode Select screen.

PLAYBACK RECORDED MATCH:

Displays a list of all the matches currently saved in the internal RAM (and *Sega Saturn Backup* cartridge, when applicable). Press the D-Button UP or DOWN to highlight match files. Press Button A, C or Start to watch the match. Press Button B to return to the main selections menu.

If you are using a *Sega Saturn Backup* cartridge, and have matches saved on it, press Button R to access the list of those matches. Press Button L to return to the list of matches saved in the internal RAM.



PLAYBACK MODE

(Playback Modus)

Der Playback Modus erlaubt dir, Kämpfe anzuschauen, die du früher aufgezeichnet hast, diese Aufzeichnungen zu löschen oder Vorführwettkämpfe anzuschauen. (Für Einzelheiten zum Aufzeichnen deiner Kämpfe sieh Saving Matches (Wettkämpfe abspeichern) auf S. 32 nach). Wenn du den Playback-Modus öffnest, erscheint ein Menü. Drücke das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um eine Wahl hervorzuheben und die Taste A, C oder Start zum Eingeben. Drücke die Taste Y, um zum Mode Select (Moduswahl) Bildschirm zurückzukehren.

PLAYBACK RECORDED MATCH

(Playback von aufgezeichnetem Wettkampf):

Zeigt eine Liste aller Wettkämpfe, die gegenwärtig im internen RAM abgespeichert sind (und auf der *Sega Saturn Backup* Cartridge, falls anwendbar). Drücke das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um Wettkampfdateien hervorzuheben. Drücke die Taste A, C oder Start, um den Wettkampf anzuschauen. Drücke die Taste B, um zum Hauptauswahlmenü zurückzukehren.

Falls du eine *Sega Saturn Backup* Cartridge benutzt und Wettkämpfe auf dieser abgespeichert hast, drücke die Taste R, um auf die Liste dieser Wettkämpfe zuzugreifen. Drücke die Taste L, um zu der Liste von Wettkämpfen zurückzukehren, die im internen RAM abgespeichert sind.

PLAYBACK MODE

(mode de visionnement)

Le mode Playback vous permet de visionner les combats que vous avez enregistrés précédemment, de les effacer ou de regarder des matchs d'exhibition. (Pour plus de précisions sur la manière de sauvegarder un combat, lisez << Comment sauvegarder un match >>, page 32). Lorsque vous choisissez Playback Mode, un menu apparaît. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner une option, puis validez avec le bouton A, C ou Start. Appuyez sur le bouton Y pour revenir à l'écran de sélection de mode.

PLAYBACK RECORDED MATCH

(visionnement d'un match enregistré) :

Affiche la liste de tous les matchs ayant été sauvegardés dans la mémoire interne (et la cartouche de sauvegarde *Sega Saturn* si vous en utilisez une). Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner un match. Appuyez sur le bouton A, C ou Start pour regarder le match. Appuyez sur le bouton B pour revenir au menu principal.

Si vous utilisez une cartouche de sauvegarde *Sega Saturn* et s'il y a des matchs sauvegardés dans cette cartouche, appuyez sur le bouton R pour accéder à la liste de ces matchs. Appuyez sur le bouton L pour revenir à la liste des matchs sauvegardés dans la mémoire interne.

PLAYBACK MODE **(Modo Reproducción)**

El modo Reproducción te permite ver peleas que hayas guardado previamente, borrar el registro de esas peleas, o ver combates de exhibición (para detalles sobre cómo guardar tus peleas, consulta Para guardar combates, en la página 33). Cuando entres en al modo Reproducción, aparecerá un menú de selecciones. Presiona el Botón D ARRIBA o ABAJO para resaltar selecciones y el Botón A, C o Start para seleccionarlas. Presiona el Botón Y para volver a la pantalla de Selección de modo.

PLAYBACK RECORDED MATCH **(Reproducción de combates guardados):**

Muestra una lista de todos los combates guardados hasta el momento en al RAM interna (y en el cartucho *Sega Saturn Backup*, cuando de éste se trate). Presiona el Botón D ARRIBA o ABAJO para resaltar archivos de combates. Presiona el Botón A, C o Start para ver el combate. Presiona el Botón B para volver al menú principal de selecciones.

Si estás utilizando un cartucho *Sega Saturn Backup*, y tienes combates guardados en él, presiona el Botón R para acceder a la lista de esos combates. Presiona el Botón L para volver a la lista de combates guardados en la RAM interna.

PLAYBACK MODE **(Modalità di Riproduzione)**

La Modalità di Riproduzione ti permette di rivedere gli incontri precedentemente registrati, cancellare le registrazioni o vedere degli incontri di esibizione. (Per i dettagli riguardo la registrazione dei tuoi incontri vedi Salvataggio degli Incontri, a pag. 33). Quando accedi alla Modalità di Riproduzione appare un menu di selezione. Premi il Pulsante-D in SU o in GIÙ per illuminare le selezioni ed il Pulsante A, C o Start per confermarla. Premi il Pulsante Y per tornare alla schermata di selezione della modalità.

PLAYBACK RECORDED MATCH **(Riproduzione di un incontro registrato):**

Mostra una lista di tutti gli incontri attualmente salvati nella RAM interna (ed eventualmente nella cartuccia *Sega Saturn Backup*). Premi il Pulsante-D in SU o in GIÙ per illuminare i file degli incontri. Premi il Pulsante A, C o Start per vedere l'incontro. Premi il Pulsante B per tornare al menu principale.

Se stai usando una cartuccia *Sega Saturn Backup* e vi hai salvato degli incontri, premi il Pulsante R per accedere all'elenco di quegli incontri. Premi il Pulsante L per tornare all'elenco di incontri salvati nella RAM interna.

PLAYBACK MODE **(Weergavemodus)**

Met de weergavemodus kun je kijken naar een videoweergave van gevechten die je in het geheugen hebt vastgelegd, de vastgelegde gevechten uit het geheugen wissen, of kijken naar demonstratiewedstrijden. (Voor nadere bijzonderheden over het vastleggen van jouw gevechten, zie "Wedstrijden in het geheugen vastleggen" op blz.33). Wanneer je de weergavemodus opent, verschijnt er een keuzemenu. Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om de keuze-opties te markeren en druk op toets A, C of START om de gemarkeerde optie te kiezen. Om terug te keren naar het moduskeuzescherf, druk je op toets Y.

PLAYBACK RECORDED MATCH **(Weergeven van een vastgelegde wedstrijd):**

Je ziet een lijst van al de wedstrijden die momenteel in het interne RAM-geheugen (en in het geheugen van de *Sega Saturn Backup* cassette, indien van toepassing) zijn vastgelegd. Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om een van de vastgelegde wedstrijden te markeren. Druk op toets A, C of START om naar de gemarkeerde wedstrijd te kijken. Om terug te keren naar het hoofdkeuzemenu, druk je op toets B.

Indien je een *Sega Saturn Backup* cassette gebruikt en wedstrijden op deze cassette hebt vastgelegd, kun je de lijst van deze wedstrijden bekijken door toets R in te drukken. Druk op toets L om terug te keren naar de lijst van de wedstrijden die in het interne RAM-geheugen zijn vastgelegd.

When watching the match, press Start to pause or restart a paused match, or press Button B to return to the main Playback Mode selections menu. You can also change the camera angle and position while watching the match by pressing these buttons:

- Button X** Worm's eye view (①).
- Button Y** Mid-level view (②).
- Button Z** Bird's eye view (③).
- Button L** Rotate camera left.
- Button R** Rotate camera right.

DELETE RECORDED MATCH:

Displays lists of all the matches saved in your internal RAM. Select matches as in Playback Recorded Match (p. 52).

When you select a match to delete, the confirmation prompt DELETE? appears. Enter YES to delete or NO to cancel by pressing the D-Button LEFT or RIGHT to highlight a choice and Button A, C or Start to select.

Wenn du den Wettkampf anschaust, drücke Start, um zu unterbrechen oder einen unterbrochenen Wettkampf neu zu starten oder drücke die Taste B, um zum Hauptmenü im Playback Modus zurückzukehren. Du kannst auch den Winkel und die Position der Kamera verändern, während du den Wettkampf anschaust, indem du die folgenden Tasten drückst:

- Taste X** Froschperspektive (①).
- Taste Y** Perspektive aus mittlerer Höhe (②).
- Taste Z** Vogelperspektive (③).
- Taste L** Kamera nach links schwenken.
- Taste R** Kamera nach rechts schwenken.

DELETE RECORDED MATCH

(Aufgezeichneten Wettkampf löschen):

Zeigt Listen aller Wettkämpfe, die in deinem internen RAM gespeichert sind. Wähle Wettkämpfe so wie in Playback Recorded Match aus (Playback von aufgezeichnetem Wettkampf) (S. 52).

Wenn du einen Wettkampf auswählst, der gelöscht werden soll, erscheint zur Bestätigung DELETE? (Löschen?). Gib JA ein zum Löschen oder NEIN zum Widerrufen, indem du das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS drückst, um eine Wahl hervorzuheben und dann die Taste A, C oder Start zum Auswählen.

Lorsque vous regardez un match, vous pouvez appuyer sur Start pour l'interrompre momentanément ou pour le reprendre, ou appuyer sur le bouton B pour revenir au menu Playback Mode principal. Vous pouvez également changer l'angle et la position de la caméra lors du visionnement en appuyant sur les boutons suivants :

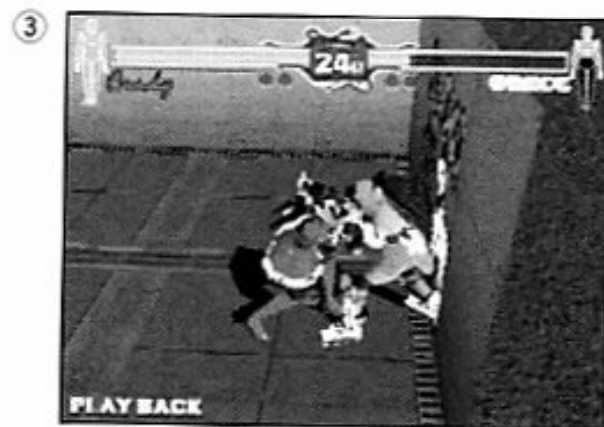
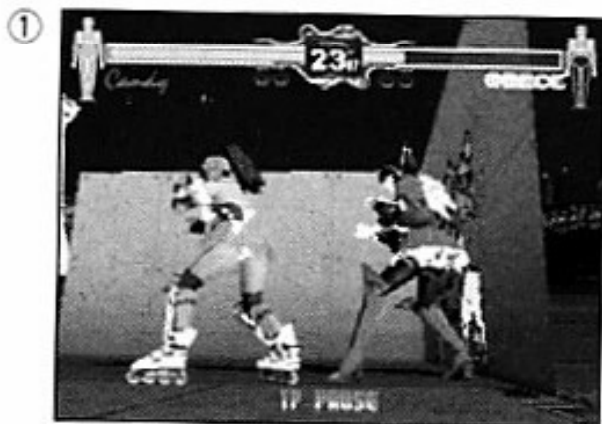
- Bouton X** Vue en contre-plongée (du bas vers le haut) (①)
- Bouton Y** Vue normale (②)
- Bouton Z** Vue en plongée (du haut vers le bas) (③)
- Bouton L** Rotation à gauche de la caméra
- Bouton R** Rotation à droite de la caméra

DELETE RECORDED MATCH

(effacement d'un match enregistré) :

Affiche la liste de tous les matchs ayant été sauvegardés dans la mémoire interne. Pour choisir un match, procédez comme il est indiqué sous << Playback Recorded Match (visionnement d'un match enregistré) >> à la page 52.

Lorsque vous choisissez un match à effacer, la fenêtre de confirmation DELETE? (effacer ?) apparaît. Sélectionnez YES pour effacer ou NO pour ne pas effacer en appuyant sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D, puis validez avec le bouton A, C ou Start.



Quando estás viendo el combate, presiona Start para hacer una pausa o reanudar la reproducción tras la pausa, o presiona el Botón B para volver al menú principal de selecciones del modo Reproducción. También puedes cambiar el ángulo de la cámara y la posición mientras ves el combate, presionando estos botones:

Botón X Vista a ojo de lombriz (①).

Botón Y Vista a media altura (②).

Botón Z Vista a ojo de pájaro (③).

Botón L Girar la cámara hacia la izquierda.

Botón R Girar la cámara hacia la derecha.

DELETE RECORDED MATCH

Borrar combates guardados):

Muestra las listas de todos los combates guardados en la RAM interna. Selecciona los combates de la misma manera que en Reproducción de combates guardados (página 53).

Quando selecciones un combate que vayas a borrar, aparecerá el aviso de confirmación DELETE? (¿Borrar?). Presiona YES para borrar o NO para cancelar presionando el Botón D en la IZQUIERDA o DERECHA y presiona el Botón A, C o Start para seleccionar lo que hayas resaltado.

Durante la visione di un incontro, premi Start per interrompere momentaneamente o per far riprendere l'esecuzione, oppure premi il Pulsante B per tornare al menu principale delle selezioni per la Modalità di Riproduzione. Durante la visione dell'incontro puoi anche modificare l'angolazione e la posizione della telecamera premendo i seguenti pulsanti:

Pulsante X Ripresa dal basso (①).

Pulsante Y Ripresa a mezz'altezza (②).

Pulsante Z Ripresa dall'alto (③).

Pulsante L Ruota la telecamera a sinistra.

Pulsante R Ruota la telecamera a destra.

DELETE RECORDED MATCH

(Cancellazione di un incontro registrato):

Mostra un elenco di tutti gli incontri salvati nella RAM interna. Seleziona gli incontri come nel caso di Playback Recorded Match (pagina 53).

Quando selezioni un incontro da cancellare, appare la richiesta di conferma DELETE? (Cancellare?). Premendo il Pulsante-D a SINISTRA o a DESTRA per illuminare le opzioni ed il Pulsante A, C o Start per selezionarla scegli YES per cancellare o NO per annullare l'operazione di cancellazione.

Tijdens het bekijken van een wedstrijd kun je START indrukken om te pauzeren of om na een pauze verder te kijken. Druk op toets B om terug te keren naar het hoofdkeuzemenu van de weergavemodus. Tijdens het bekijken van de wedstrijd kun je ook de opnamehoek en de positie van de camera wijzigen door de volgende toetsen in te drukken:

Toets X Wormperspectief (①)

Toets Y Middenplanzicht (②)

Toets Z Vogelvluchtperspectief (③)

Toets L Camera naar links draaien

Toets R Camera naar rechts draaien

DELETE RECORDED MATCH

(Wissen van een vastgelegde wedstrijd):

Je ziet een lijst van al de wedstrijden die momenteel in het interne RAM-geheugen zijn vastgelegd. Kies de wedstrijden op dezelfde wijze als voor PLAYBACK RECORDED MATCH (blz. 53).

Wanneer je een wedstrijd kiest om deze te wissen, verschijnt het DELETE? (Wissen?) bevestigingsvenster. Druk de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om YES (ja = wissen) of NO (nee = niet wissen) te markeren, en druk op toets A, C of START om de gemarkeerde optie te kiezen.

EXHIBITION MATCH:

Lets you choose from a list of pre-recorded demos featuring great moments from the Vipers tournament. Select matches and viewing options (camera angles, etc.) as in Playback Recorded Match (p. 52).

BACKUP RECORD

The selections menu appears. Press the D-Button UP or DOWN to highlight choices and Button A, C or Start to select. Press Button Y to return to the Mode Select screen.

VS RECORD: Displays a record of the performance of each Viper against every other Viper in VS Mode play. Each Controller (Player 1 and 2) has its own list of records. Press the D-Button LEFT or RIGHT to scroll through the list of Vipers to display the win/loss record of the highlighted Viper in VS Mode match play. The win/loss record by fighter appears beneath the Viper's name. The Total number of wins and losses, and VS Mode Use percentage (showing how often the Viper was used by the player in VS Mode play) appear at the bottom of the window. Press [X+Y+Z] simultaneously to clear all VS Records.

VS RECORD			
1P RAXEL		2P PICKY	
VS	WIN / LOSE	VS	WIN / LOSE
BRUCE	0 / 0	BRUCE	0 / 0
BULL	0 / 0	BULL	0 / 0
CRACK	0 / 0	CRACK	0 / 0
TOXIC	0 / 0	TOXIC	0 / 0
SHAMAN	0 / 0	SHAMAN	0 / 0
JERIC	0 / 0	JERIC	0 / 0
GABBY	0 / 0	GABBY	0 / 0
PICKY	0 / 0	PICKY	0 / 0
SHAMAN	0 / 0	SHAMAN	0 / 0
PICKY	0 / 0	PICKY	0 / 0
TOTAL	0 / 0	TOTAL	0 / 0
USE	0.00X	USE	0.00X

PRESS BUTTONS X+Y+Z TO CLEAR VS RECORD

EXHIBITION MATCH (Vorfürwettbewerb):

Erlaubt dir, aus einer Liste bereits aufgezeichneter Vorführungen, die große Augenblicke des Viperturniers darstellen, auszuwählen. Wähle die Wettkämpfe und Zuschaueroptionen (Kamerawinkel, etc.) wie in Playback Recorded Match (Playback von aufgezeichnetem Wettkampf) (S. 52).

BACKUP RECORD (Sicherungsaufzeichnung)

Das Auswahlmenü erscheint. Drücke das Steuerkreuz nach OBEN oder UNTEN, um eine Wahl hervorzuheben und die Taste A, C oder Start zur Auswahl. Drücke die Taste Y, um zum Mode Select (Moduswahl) Bildschirm zurückzukehren.

VS RECORD (Aufzeichnen): Zeigt eine Aufzeichnung der Handlungen jeder Viper gegen jede andere Viper im VS Modus (Zweikampf-Modus) Play. Jeder Controller (Spieler 1 und 2) hat seine eigene Liste von Aufzeichnungen. Drücke das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um die Liste von Viper durchlaufen zu lassen und die Sieg/Niederlage Aufzeichnungen der hervorgehobenen Viper im VS-Modus Wettkampf Play aufzuzeigen. Die Sieg/Niederlage Aufzeichnung je nach Kämpfer erscheint unter dem Namen der Viper. Die Gesamtanzahl der Siege und Niederlagen und der Prozentsatz der VS Modus-Anwendung (Zweikampf-Modusanwendung) (zeigt an, wie oft die Viper von dem Spieler im VS-Modus Play benutzt worden ist) erscheint unten im Fenster. Drücke [X+Y+Z] gleichzeitig, um alle VS Aufzeichnungen zu beseitigen.

EXHIBITION MATCH (match d'exhibition) :

Cette option vous permet de voir quelques grands moments des tournois de Vipers en choisissant une démonstration pré-enregistrée. Choisissez les matchs et options de visionnement (angle de la caméra, etc.) comme il est indiqué sous << Playback Recorded Match (visionnement d'un match enregistré) >> à la page 52.

BACKUP RECORD (statistiques)

Lorsque vous choisissez cette option, un menu apparaît. Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner une option, puis validez avec le bouton A, C ou Start. Appuyez sur le bouton Y pour revenir à l'écran de sélection de mode.

VS RECORD (statistiques du mode VS) : Indique les performances de chaque Viper contre les autres Vipers dans les matchs du mode VS. Il y a une liste de statistiques pour chaque manette (joueur 1 et joueur 2). Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour sélectionner le Viper dont vous voulez connaître le nombre de victoires et défaites dans les matchs du mode VS. Le nombre total de victoires et défaites et le taux d'utilisation de ce Viper en mode VS (qui correspond au nombre de fois que le Viper a été utilisé par le joueur en mode VS) apparaissent en bas de la fenêtre. Appuyez en même temps sur [X+Y+Z] pour effacer toutes les statistiques VS.

EXHIBITION MATCH (Combate de exhibición):

Te permite escoger de entre una lista de demostraciones pregrabadas de los grandes momentos del torneo protagonizados por los Vipers. Selecciona combates y vistas opcionales (ángulos de cámara, etc.) de igual manera que en Reproducción de combates guardados (página 53).

BACKUP RECORD (Registros de seguridad)

Aparecerá el menú de selecciones. Presiona el Botón D ARRIBA o ABAJO para resaltar selecciones y el Botón A, C o Start para seleccionarlas. Presiona el Botón Y para volver a la pantalla de Selección de modo.

VS RECORD (Registro VS): Muestra un registro de las actuaciones de cada Viper contra todos los demás Vipers en el modo de juego VS. Cada mando de control (Jugador 1 y 2) posee su propia lista de registros. Presiona el Botón D en la IZQUIERDA o DERECHA para moverte por la lista de Vipers a fin de ver el registro de victorias/derrotas de los Vipers resaltados, de los combates jugados en el modo VS. El registro de victorias/derrotas por luchador aparecerá por debajo del nombre del Viper. El número total de victorias y derrotas, y el porcentaje de participación en el modo VS (mostrando la frecuencia con la que el Viper fue usado por el jugador en el modo de juego VS) aparecerán en la parte inferior de la ventana. Presiona [X+Y+Z] simultáneamente para borrar todos los registros del modo VS.

EXHIBITION MATCH (Incontro di esibizione):

Ti permette di scegliere tra una lista di dimostrazioni pre-registrate che illustrano grandi momenti del torneo dei Vipers. Seleziona gli incontri e le opzioni per la visione (angolazione della telecamera, ecc.) come in Playback Recorded Match (a pag. 53).

BACKUP RECORD (Statistiche)

Appare il menu di selezione. Premi il Pulsante-D in SU o in GIÙ per illuminare le opzioni ed il Pulsante A, C o Start per selezionarne una. Premi il Pulsante Y per tornare alla schermata di selezione della modalità.

VS RECORD (statistiche di VS Mode): Mostra un elenco delle statistiche riguardanti le prestazioni di ogni Viper contro ciascun altro Viper negli incontri in VS Mode. Ciascuno dei due controlli (Giocatore 1 e 2) ha la propria lista di risultati. Premi il Pulsante-D a SINISTRA o a DESTRA per scorrere l'elenco dei Vipers per mostrare le statistiche di vittorie e sconfitte del Viper selezionato negli incontri in VS Mode. Le vittorie e le sconfitte per ciascun lottatore appaiono sotto il nome del Viper. In fondo alla finestra appariranno il numero totale di vittorie e di sconfitte e la percentuale VS Mode Use (illustrante con che frequenza quel Viper è stato utilizzato dal giocatore negli incontri in VS Mode). Premi contemporaneamente [X+Y+Z] per azzerare tutte le statistiche.

EXHIBITION MATCH (Demonstratiewedstrijd):

Je kunt kiezen uit een lijst van vooraf opgenomen demonstratiewedstrijden om te kijken naar de opwindendste momenten uit het Vipers toernooi. Kies de wedstrijden en de kijkopties (camerahoek e.d.) op dezelfde wijze als voor PLAYBACK RECORDED MATCH (blz. 53).

BACKUP RECORD (Vastgelegde resultaten en records)

Het keuzemenu verschijnt. Druk de R-toets OMHOOG of OMLAAG om een rubriek te markeren, en druk op toets A, C of START om de gemarkeerde rubriek te kiezen. Om terug te keren naar het moduskeuzescherf, druk je op toets Y.

VS RECORD (VS-gegevens): Op dit scherm worden de prestaties van elke Viper tegen elke andere Viper in de VS-gevechtsmodus aangegeven. Elk bedieningsblok (Speler 1 en 2) heeft zijn eigen scorelijst. Druk de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om de lijst van vechters te doorlopen en om te zien hoe vaak de gemarkeerde vechter in de VS-gevechtsmodus heeft gewonnen en verloren. Het aantal overwinningen/verliezen dat tegen elke andere vechter werd behaald, wordt onder de naam van de Viper aangegeven. Het totale aantal overwinningen en verliezen, en het wedstrijdpercentage voor de VS-modus (dit percentage geeft aan hoe vaak de betreffende Viper in de VS-modus heeft gevochten) verschijnen aan de onderzijde van het venster. Je kunt alle VS-gegevens uit het geheugen wissen door [X+Y+Z] gelijktijdig in te drukken.

- ① **TIME RECORD:** Shows the top times, by Viper, for clearing all stages in Arcade Mode. Press the D-Button LEFT or RIGHT to scroll through the records for all the Vipers.

THE MOVES

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

- | | |
|-----------------------|--------------------|
| ① JUMP UP | ⑤ CROUCH |
| ② JUMP FORWARD | ⑥ RETREAT |
| ③ ADVANCE | ⑦ CROUCHING |
| ④ ADVANCE | ⑧ RETREAT |
| CROUCHING | JUMP BACK |

- ① **TIME RECORD (Zeiterfassung):** Zeigt die Spitzenzeiten der Vipern, die alle Weltkämpfe erfolgreich absolviert haben. Drücke das Steuerkreuz nach LINKS oder RECHTS, um die Aufzeichnungen für alle Vipern durchlaufen zu lassen.

DIE BEWEGUNGEN

Hier sind die Grundbewegungen für das Steuerkreuz. Alle Bewegungen sind für einen Kämpfer, der nach RECHTS schaut. Kehre die Anweisungen für einen Kämpfer, der nach LINKS schaut, um.

- | | |
|--------------------------|---------------------------|
| ① HOCHSPRINGEN | ⑤ KAUERN |
| ② NACH VORN | ⑥ KAUERND |
| SPRINGEN | RÜCKWÄRTSBEWEGEN |
| ③ VORWÄRTSBEWEGEN | ⑦ RÜCKWÄRTSBEWEGEN |
| ④ KAUERND | ⑧ ZURÜCKSPRINGEN |
| VORWÄRTSBEWEGEN | |

- ① **TIME RECORD (statistiques de temps) :** Indique les meilleurs temps mis par chaque Viper pour remporter tous les matchs du mode Arcade. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour passer d'un Viper à l'autre.

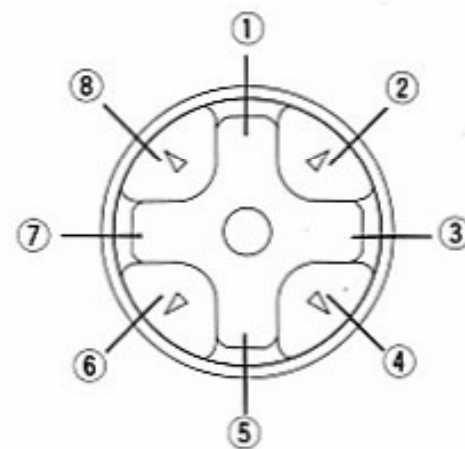
LES MOUVEMENTS

Voici les mouvements de base commandés par le bouton D. Toutes les commandes sont indiquées pour un lutteur tourné vers la DROITE. Pour un lutteur tourné vers la GAUCHE, inversez les instructions.

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

①

TIME RECORD				
SANMAN				
RANK	TIME	NAME	VER.	TOTAL RANK
1	53'30"00	SIN	Org.	10
2	57'30"00	KAW	Org.	18
3	61'30"00	D. K	Org.	26
4	65'30"00	KUM	Org.	34
5	69'30"00	SAN	Org.	42
6	73'30"00	END	Org.	49



- ① **TIME RECORD** (Registro de tiempo): Muestra los mejores tiempos, por Viper, empleados en completar todas las fases en el modo Arcade. Presiona el Botón D en la IZQUIERDA o DERECHA para moverte por los registros de todos los Vipers.

LOS MOVIMIENTOS

Aquí se muestran los movimientos básicos del Botón D. Todos los movimientos son para un luchador mirando hacia la DERECHA. Invierte las instrucciones para un luchador mirando hacia la IZQUIERDA.

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

- ① **TIME RECORD** (statistiche dei tempi): Mostra per ciascun Viper i migliori tempi per il superamento di tutti gli incontri in Arcade Mode. Premi il Pulsante-D a SINISTRA o a DESTRA per scorrere le statistiche di tutti i Vipers.

LE MOSSE

Ecco i movimenti fondamentali del Pulsante-D. Tutte le mosse sono descritte per un lottatore rivolto verso DESTRA. Capovolgi le istruzioni per un lottatore rivolto verso SINISTRA.

- | | |
|--------------------------------------|---------------------------------|
| ① SALTA IN ALTO | ⑤ ACCOVACCIATI |
| ② SALTA IN AVANTI | ⑥ RETROCEDI ACCOVACCIATO |
| ③ PROCEDI IN AVANTI | ⑦ RETROCEDI |
| ④ PROCEDI STANDO ACCOVACCIATO | ⑧ SALTA INDIETRO |

- ① **TIME RECORD** (Tijdgegevens): Op dit scherm zie je de beste tijden van de Vipers die alle fases in de Arcademodus met succes hebben afgewerkt. Druk de R-toets NAAR LINKS of NAAR RECHTS om de gegevens voor alle Vipers te doorlopen.

BASISBEWEGINGEN

Hieronder volgt een beschrijving van de basisbewegingen die je met de R-toets kunt uitvoeren. Alle bewegingen gelden voor een vechter die NAAR RECHTS kijkt. Interpreteer de aanwijzingen in de omgekeerde zin voor een vechter die NAAR LINKS kijkt.

- | | |
|--|--|
| ① OMHOOGSPRINGEN | ⑤ INEENDUIKEN |
| ② VOORUITSPRINGEN | ⑥ INEENDUIKEN EN ACHTERUITBEWEGEN |
| ③ VOORUITBEWEGEN | ⑦ ACHTERUITBEWEGEN |
| ④ INEENDUIKEN EN VOORUITBEWEGEN | ⑧ ACHTERUITSPRINGEN |

2KEY: Directions on the D-Button are shown with arrows.
Light arrows (⇨) = Press the D-Button in the direction shown.
Dark arrows (→) = Press and hold the D-Button in the direction shown.

D = Defend (Default Button A)*

P = Punch (Default Button B)*

K = Kick (Default Button C)*

[+] = Simultaneously (**K+D** means "Press the [**K**]ick and [**D**]efend buttons simultaneously.")

***NOTE:** For information on how to change the button functions on your Control Pad, see Key Assign (p. 44).

MAIN MOVES

⇨/⇨ WALK:

Move slowly in the direction indicated.

⇨⇨/⇨⇨ QUICK STEP:

A short, fast move in the direction indicated.

⇨→ RUN:

Full-speed dash in the direction indicated.

⇧**P** POUNCE:

Jump onto a fallen opponent.

⇩**K** STOMP

Kick 'em when they're down.

⇨**P**/⇨**K** COUNTER

Block an opponent's attack, and send one right back.

ZEICHENERKLÄRUNG: Die Richtungen des Steurkreuzes sind durch Pfeile angegeben.

Weißer Pfeile (⇨) = Drücke das Steuerkreuz in die angezeigte Richtung.

Schwarze Pfeile (→) = Drücke und halte das Steuerkreuz in der angezeigten Richtung nieder.

D = Verteidigung (Taste A)*

P = Schlag (Taste B)*

K = Tritt (Taste C)*

[+] = Gleichzeitig (**K+D** bedeutet "Drücke die [**K**] Tritt- und [**D**] Verteidigungstasten gleichzeitig.")

***HINWEIS:** Für Informationen zur Veränderung der Tastenfunktionen auf deinem Control Pad sieh unter Key Assign (Tasten zuweisen) nach (S. 44).

HAUPTBEWEGUNGEN

⇨/⇨ GEHEN:

Du bewegst dich langsam in die angegebene Richtung.

⇨⇨/⇨⇨ SCHNELLER SCHRITT:

Eine kurze, schnelle Bewegung in die angegebene Richtung.

⇨→ RENNEN:

Mit Hochgeschwindigkeit in die angegebene Richtung rennen.

⇧**P** DRAUFSPRINGEN:

Spring auf einen gefallenen Gegner drauf.

⇩**K** STAMPFEN

Tritt sie, wenn sie am Boden liegen.

⇨**P**/⇨**K** KONTERN

Die Attacke eines Gegners blockieren und gleich selber eine durchführen.

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 indiquée et maintenez le bouton enfoncé.

D = Défense (bouton par défaut : A)*

P = Coup de poing (bouton par défaut : B)*

K = Coup de pied (bouton par défaut : C)*

[+] = En même temps (**K + D** signifie << Appuyez en même temps sur les boutons de coup de pied [**K**] et de défense [**D**]>>.)

***REMARQUE :** Pour les informations sur la manière d'affecter différemment les fonctions aux boutons de la manette, voyez << Key Assign (configuration de la manette) >>, page 44.

LES MOUVEMENTS

⇨/⇨ DE BASE MARCHER :

Se déplacer lentement dans la direction indiquée

⇨⇨/⇨⇨ PAS RAPIDE :

Se déplacer rapidement sur une courte distance dans la direction indiquée

⇨→ COURIR :

Se déplacer à toute vitesse dans la direction indiquée

⇧**P** BONDIR :

Sauter sur un adversaire à terre

⇩**K** PILONNER

Donner des coups de pied à un adversaire à terre

⇨**P**/⇨**K** CONTRE-ATTAQUER :

Parer un coup de l'adversaire et lui en donner un

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

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

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

D = Defensa (Botón A por omisión)*

P = Puñetazo (Botón B por omisión)*

K = Patada (Botón C por omisión)*

[+] = Simultáneamente (**K+D** significa "Presionar los botones Patada [**K**] y Defensa [**D**] simultáneamente".)

* **NOTA:** Para obtener información sobre cómo cambiar las funciones de los botones de tu mando de control, consulta Asignación de botones (página 45).

MOVIMIENTOS PRINCIPALES

⇒/⇐ CAMINAR:

Moverse lentamente en la dirección indicada.

⇒⇒/⇐⇐ PASO RÁPIDO:

Un movimiento corto, rápido en la dirección indicada.

⇒→ CORRER:

Carrera a toda velocidad en la dirección indicada.

↑**P** APLASTAMIENTO:

Saltar sobre un contrario caído.

↓**K** PISAR

Pisarlos cuando están en el suelo.

⇐**P**/⇐**K** CONTRAATAQUE

Bloquear el ataque de un contrario, y atacar directamente.

PULSANTE: Le direzioni sul Pulsante-D vengono mostrate per mezzo di frecce.

Frecce chiare (⇒) = Premi il Pulsante-D nella direzione indicata.

Frecce scure (→) = Tieni premuto il Pulsante-D nella direzione indicata.

D = Difesa (Pulsante di default A)*

P = Pugno (Pulsante di default B)*

K = Calcio (Pulsante di default C)*

[+] = Contemporaneamente (**K+D** significa "Premi contemporaneamente i pulsanti per il calcio [**K**] e per la difesa [**D**"].)

* **NOTA:** Per informazioni riguardanti il modo di cambiare le funzioni dei pulsanti sul Control Pad vedi Key Assign (pag. 45).

MOSSE PRINCIPALI

⇒/⇐ CAMMINA:

Spostati lentamente nella direzione indicata.

⇒⇒/⇐⇐ PASSO VELOCE:

Spostati con un movimento corto e veloce nella direzione indicata.

⇒→ CORSA:

Scatta a tutta velocità nella direzione indicata.

↑**P** ASSALTO:

Salta addosso all'avversario a terra.

↓**K** PEDATA

Calciali mentre sono a terra.

⇐**P** / ⇐**K** CONTRATTACCO

Para un colpo dell'avversario e rispondi come si deve.

TOETS: De richtingen op de R-toets zijn met pijltjes aangegeven.

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

Vette pijltjes (→) = Druk de R-toets in de aangegeven richting en houd hem ingedrukt.

D = Verdedigen (Toets A volgens de standaardconfiguratie)*

P = Vuistslag (Toets B volgens de standaardconfiguratie)*

K = Schoppen (Toets C volgens de standaardconfiguratie)*

[+] = Gelijkijdig (**K+D** betekent "Druk de toetsen voor schoppen [**K**] en verdedigen [**D**] gelijktijdig in.")

* **OPMERKING:** Zie KEY ASSIGN (Toetsconfiguratie) op blz. 45 voor informatie over het wijzigen van de toetsfuncties op jouw bedieningsblok.

BELANGRIJKSTE BEWEGINGEN

⇒/⇐ WANDELEN:

Langzaam bewegen in de aangegeven richting.

⇒⇒/⇐⇐ SNELLE STAP:

Een korte, snelle beweging in de aangegeven richting.

⇒→ STORMLOOP:

In volle vaart in de aangegeven richting stormen.

↑**P** STORTAANVAL:

Zich op een gevallen tegenstander storten.

↓**K** STAMP

Een gevallen tegenstander onder de voet houden.

⇐**P**/⇐**K** STOPSTOOT

De aanval van jouw tegenstander counteren en direct terugslaan.

P+D THROW
 Throw your opponent across the ring.
 ↘+K MID-LEVEL KICK
 Works well against upper body defence.
 RUN, ↘K SLIDING KICK
 Work up to full dash speed and kick the legs out from under your opponent.
DDD... QUICK RECOVERY
 Stand up quickly after being knocked down.
P KICK-UP RECOVERY
 Jump back to your feet from a prone position.
 ⇒/⇐ ROLL AWAY (FORWARD/BACK)
 Roll out of the way to either side.
 ↕/⇓ ROLL AWAY (TO SIDE)
 Somersault toward or away from your opponent
P+K+D AIR RECOVERY
 Make a soft landing after being sent flying.
 ⇐ JUMP OFF THE WALL
 Press the D-Button in the direction of the wall to rebound off it in mid-jump.

ATTACK TYPES

The Vipers have an extensive arsenal of attacks to choose from. There are ten general types of attack:

STANDING: Attacks against the opponent's upper body.

MIDDLE: Attacks against the opponent's mid-body.

LOW: Attacks against the lower body.

JUMP: Attacks performed during a full jump (↑).

P+D WERFEN
 Wirf deinen Gegner quer durch den Ring.
 ↘+K HALBHOHER TRITT
 Funktioniert gut gegen Verteidigung des Oberkörpers.
 RENNEN, ↘K GLEITENDER TRITT
 Bringe dich in Höchstgeschwindigkeit und tritt die Beine unter deinem Gegner weg.
DDD... SCHNELLE ERHOLUNG
 Steh schnell wieder auf, nachdem man dich niedergeschlagen hat.
P ERHOLUNG MIT HOCHTRETEN
 Spring wieder auf die Füße aus einer Bauchlage.
 ⇒/⇐ WEGROLLEN (VORWÄRTS/RÜCKWÄRTS)
 Rolle dich aus dem Weg nach einer Seite.
 ↕/⇓ WEGROLLEN (SEITLICH)
 Salto auf deinen Gegner zu oder von ihm weg
P+K+D ERHOLUNG IN DER LUFT
 Mach eine sanfte Landung, nachdem man dich hochgeschleudert hat.
 ⇐ VON DER WAND WEGSPRINGEN
 Drücke das Steuerkreuz in Richtung Wand, um mitten im Sprung davon abzurallen.

ATTACKENARTEN

Die Vipern haben ein umfangreiches Arsenal von Attacken, aus dem sie wählen können. Es gibt zehn allgemeine Arten von Attacken:

STEHEND: Attacken gegen den Oberkörper des Gegners.

MITTE: Attacken gegen den Mittelkörper des Gegners.

NIEDRIG: Attacken gegen den Unterkörper.

SPRUNG: Attacken während eines vollen Sprunges ausgeführt (↑).

P+D PROJECTION
 Lancer un adversaire à travers le ring
 ↘+K COUP DE PIED À MI-HAUTEUR
 Un coup efficace contre une défense du haut du corps
 COURIR, ↘K COUP DE PIED GLISSÉ
 Courir et donner un coup de pied dans les jambes de l'adversaire pour le faire tomber
DDD... RÉTABLISSEMENT RAPIDE
 Se redresser rapidement après avoir été mis à terre
P RÉTABLISSEMENT AVEC COUP DE PIED
 Sauter sur ses pieds lorsqu'on est à plat ventre
 ⇒/⇐ ROULADE (AVANT/ARRIÈRE)
 Culbute vers l'adversaire ou dans l'autre sens
 ↕/⇓ ROULADE (VERS LE CÔTÉ)
 Culbute d'un côté ou de l'autre
P+K+D RÉTABLISSEMENT AMORTI
 Toucher terre en douceur après avoir été projeté
 ⇐ SAUT DU MUR
 Appuyez sur la direction du bouton D dans laquelle se trouve le mur pour sauter à mi-hauteur et rebondir contre le mur.

LES TYPES D'ATTAQUE

Les Vipers disposent d'une multitude d'attaques. Voici les dix types de base :

DEBOUT : Attaque dirigée contre le haut du corps de l'adversaire

MI-HAUTEUR : Attaque dirigée contre le milieu du corps de l'adversaire

BASSE : Attaque dirigée contre le bas du corps de l'adversaire

SAUTÉE : Attaque exécutée avec un grand saut (↑)

P+D LANZAR
Lanzar al contrario a través del cuadrilátero.

↻+K PATADA A MEDIA ALTURA
Funciona bien contra las defensas de medio cuerpo para arriba.

CARRERA, ↓K PATADA CORREDIZA
Funciona con carreras de hasta velocidad completa y saca la pierna de debajo de tu contrario.

DDD... RECUPERACIÓN RÁPIDA
Se levanta rápidamente después de haber sido derribado.

P RECUPERACIÓN DE UNA PATADA
Vuelve a ponerse en pie tras quedar bocabajo.

⇒/⇐ APARTARSE RODANDO (HACIA ADELANTE/ATRÁS)
Se aparta del peligro rodando hacia uno de los costados.

↑/↓ RODAR (HACIA LOS COSTADOS)
Salto mortal hacia o desde tu contrario.

P+K+D RECUPERACIÓN EN EL AIRE
Realiza un descenso suave después de haber sido lanzado por el aire.

⇐ SALTO DESDE LA PARED
Presiona el Botón D en la dirección de la pared para que rebote a medio salto.

TIPOS DE ATAQUES

Los Vipers tienen un amplio arsenal de ataques de los que poder escoger. Hay diez tipos de ataques generales:

- EN PIE:** Ataques al contrario de medio cuerpo para arriba.
- MEDIO:** Ataques al contrario a medio cuerpo
- BAJO:** Ataques de medio cuerpo para abajo.
- SALTO:** Ataques realizados durante un salto completo (↑).

P+D LANCIO
Scaglia il tuo avversario per tutto il ring.

↻+K CALCIO A MEZZA ALTEZZA
Funciona bene contro la difesa alta.

CORSA, ↓K CALCIO IN SCIVOLATA
Preparati a correre a piena velocità e spazzare via le gambe del tuo avversario.

DDD... RICUPERO VELOCE
Rialzati in fretta dopo essere stato sbattuto a terra.

P RICUPERO CON SALTO
Balza in piedi partendo da prono.

⇒/⇐ ROTOLA VIA (IN AVANTI/INDIETRO)
Rotola via in una delle due direzioni.

↑/↓ ROTOLA VIA (A LATO)
Salto mortale verso il tuo avversario o in direzione opposta.

P+K+D RICUPERO AEREO
Atterra dolcemente dopo essere stato mandato gambe all'aria.

⇐ SALTO CON SPONDA
Premi il Pulsante-D nella direzione del muro per rimbalzare con un salto a mezza altezza.

TIPI DI ATTACCHI

I Vipers vantano un notevole arsenale di colpi tra cui scegliere. Ci sono dieci tipi fondamentali di attacco.

- ALTO:** Attacchi alla parte alta dell'avversario.
- MEDIO:** Attacchi a metà corpo dell'avversario.
- BASSO:** Attacchi alla parte inferiore dell'avversario.
- SALTO:** Attacchi eseguiti durante un salto pieno (↑).

P+D WORP
Jouw tegenstander naar de overkant van de ring werpen.

↻+K MIDDELHOGE SCHOP
Zeer effectief voor het treffen van een tegenstander die ineenduikt om zich te verdedigen.

STORMLOOP, ↓K SLIDING SCHOP
In volle vaart vooruitstormen en de benen van jouw tegenstander eronder uit schoppen.

DDD... SNEL HERSTELLEN
Snel rechtop gaan staan na gevloerd te zijn.

P RECHTVEREN
Opspringen vanuit een vooroverliggende positie.

⇒/⇐ WEGROLLEN (VOORWAARTS/ACHTERWAARTS)
Voorwaarts of achterwaarts van jouw tegenstander wegrollen.

↑/↓ WEGROLLEN (ZUWAARTS)
Een koprol maken naar jouw tegenstander of van jouw tegenstander weg.

P+K+D HERSTEL IN DE LUCHT
Een zachte landing maken na in de lucht gezwaard te zijn.

⇐ TERUGSPRINGEN VAN DE MUUR
Druk de R-toets in de richting van de muur om naar de muur te springen en dan van de muur terug te springen.

SOORTEN AANVALLEN

De Vipers hebben een uitgebreid arsenaal van aanvalstechnieken waaruit je kunt kiezen. Er zijn tien algemene aanvalstypes.

- STAANDE:** Aanvallen op het bovenlichaam van de tegenstander.
- MIDDELHOOG:** Aanvallen op het middenlichaam van de tegenstander.
- LAAG:** Aanvallen op het onderlichaam van de tegenstander.
- SPRONG:** Aanvallen uitgevoerd tijdens een volle sprong (↑).

LOW JUMP: Attacks performed during a short, hopping jump (↑).

THROW: Attacks which lift your opponent off the ground.

POUNCE: Attacks against fallen opponents.

TURNING: Attacks against opponents behind your Viper.

RUNNING: Attacks performed while running (⇒⇒).

WALL: Attacks after climbing a wall. (Jane, Candy, Picky and Mahler only).

Note: Some attacks can only be performed under certain conditions; for example, **while running**, **at close range**, or with your **opponent behind** your Viper. For jumping attacks, timing is an important condition. Attacks can be timed to execute either at the beginning, or at one of two stages of a jump:

While jumping:

Time these attacks to coincide with the high point of the jump.

Before landing:

Execute these attacks just before hitting the ground.

* For Jump/Low Jump attacks with no conditions: Perform simultaneously with the beginning of the jump.

Some attacks can only be performed after making a successful hit. This appears in the conditions sections as HIT. For example [P, P HIT near wall] means the attack can only be performed after successfully hitting the opponent with two punches while near a wall.

NIEDRIGER SPRUNG: Attacken während eines kurzen, hüpfenden Sprunges ausgeführt (↑).

WURF: Attacken, die deinen Gegner vom Boden hochreißen.

DRAUFSPRINGEN: Attacken gegen einen gefallenen Gegner.

DREHUNG: Attacken gegen Gegner hinter deiner Viper.

RENNEND: Attacken im Rennen ausgeführt (⇒⇒).

WAND: Attacken nach Hochklettern einer Wand. (nur Jane, Candy, Picky und Mahler).

Hinweis: Einige Attacken können nur unter bestimmten Bedingungen durchgeführt werden; zum Beispiel **im Rennen**, **aus der Nähe** oder wenn dein **Gegner hinter** deiner Viper ist. Für Attacken im Springen ist das zeitliche Abpassen eine wichtige Bedingung. Attacken können zeitlich so abgepaßt werden, daß sie entweder bei Beginn oder während eines von zwei Abschnitten eines Sprunges ausgeführt werden:

Im Springen:

Passen diese Attacken zeitlich so ab, daß sie mit dem höchsten Punkt des Sprunges zusammenfallen.

Vor dem Landen:

Führe diese Attacken unmittelbar bevor du den Boden berührst durch.

* Für Sprung/Niedriger Sprung-Attacken ohne Bedingungen: Gleichzeitig mit dem Beginn des Sprunges ausführen.

Einige Attacken können nur nach einem erfolgreichen Treffer ausgeführt werden. Dies erscheint im Abschnitt zu den Bedingungen als HIT (Treffer). Zum Beispiel [P, P HIT in Wandnähe] bedeutet, daß die Attacke nur ausgeführt werden kann, nachdem man den Gegner erfolgreich mit zwei Schlägen getroffen hat, während er sich in Wandnähe befindet.

SAUTÉE COURTE : Attaque exécutée avec un petit saut court (↑)

PROJECTION : Attaque exécutée en soulevant l'adversaire

BOND : Attaque dirigée contre un adversaire à terre

ROTATION : Attaque dirigée contre un adversaire derrière

FILANTE : Attaque exécutée en courant (⇒⇒)

MURALE : Attaque exécutée après avoir grimpé au mur (Jane, Candy, Picky et Mahler seulement)

Remarque : Certaines attaques ne peuvent être exécutées que dans certaines conditions : **en courant**, à **proximité de l'adversaire** ou avec **l'adversaire derrière** vous, par exemple. Il est essentiel que vous choisissiez le bon moment du saut pour exécuter l'attaque. Vous pouvez exécuter l'attaque au début du saut, au sommet du saut ou avant de toucher terre.

Attaque << en sautant >> :

Exécutez l'attaque exactement au sommet du saut.

Attaque << avant de toucher terre >> :

Exécutez l'attaque juste avant de toucher terre.

* Quand aucune condition n'est indiquée pour une attaque << sautée >> ou une attaque << sautée courte >>, exécutez cette attaque exactement au début du saut.

Vous ne pouvez exécuter certaines attaques qu'après une autre attaque réussie. Cette condition est indiquée par << HIT >> dans la colonne des conditions. Ainsi, [P, P HIT près d'un mur] indique que vous ne pouvez exécuter cette attaque qu'après avoir donné deux coups de poing à votre adversaire près d'un mur.

SALTO BAJO: Ataques realizados durante un salto corto, en cuclillas (↑).

LANZAMIENTO: Ataques que levantan del suelo al contrario.

APLASTAMIENTO: Ataques contra contrarios caídos.

VUELTA: Ataques contra contrarios de detrás de tu Viper.

CARRERA: Ataques realizados durante la carrera (⇒→).

PARED: Ataques después de escalar una pared. (Solo para Jane, Candy, Picky y Mahler).

Nota: Algunos ataques sólo pueden realizarse en condiciones determinadas; por ejemplo, **durante una carrera, a corta distancia**, o teniendo a tu **contrario detrás de tu Viper**. Para los ataques con salto, el saber escoger el momento oportuno es una condición muy importante. Los ataques pueden disponerse para ser ejecutados bien al inicio, o durante una o dos etapas de un salto:

Durante el salto:

Haz que estos ataques coincidan con la altura máxima del salto.

Antes de descender:

Realiza estos ataques justo antes de tocar el suelo.

*Para ataques con salto/salto bajo sin condiciones:

Ejecútalos simultáneamente con el inicio del salto.

Algunos ataques sólo pueden ser ejecutados tras haber realizado un golpe exitoso. Esto aparece en las secciones de las condiciones como GOLPE. Por ejemplo, [P, GOLPE P cerca de la pared] quiere decir que el ataque sólo se puede realizar después de haber golpeado al contrario con dos puñetazos estando cerca de una pared.

SALTO BASSO: Attacchi eseguiti durante un breve saltello (↑).

LANCIO: Attacchi che sollevano l'avversario dal suolo.

ASSALTO: Attacchi contro avversari a terra.

GIRAVOLTA: Attacchi contro avversari dietro il tuo Viper.

CORSA: Attacchi sferrati durante la corsa (⇒→).

MURO: Attacchi dopo essersi arrampicati su un muro (solo Jane, Candy, Picky e Mahler).

Nota: Alcuni attacchi possono essere eseguiti solo se vengono rispettate alcune condizioni; per esempio, **in corsa, da vicino** o con **l'avversario alle spalle** del Viper. Per gli attacchi con salto la scelta del momento giusto rappresenta la condizione da rispettare. Il momento giusto per l'esecuzione di un attacco può trovarsi all'inizio del salto o in uno degli istanti seguenti:

Durante il salto:

Per sferrare questo attacco scegli il momento giusto in modo che esso coincida con l'apice del salto.

Prima di atterrare:

Esegui questo attacco appena prima di toccare il suolo.

*Per attacchi in combinazione con un Salto o un Salto

Basso senza condizioni: Esegui l'attacco

contemporaneamente all'inizio del salto.

Alcuni attacchi possono essere eseguiti solo a seguito di un colpo riuscito. Nella colonna delle condizioni questo caso viene descritto come COLPITO. Per esempio [P, P COLPITO vicino a muro] significa che l'attacco può essere eseguito solo dopo essere riuscito a colpire l'avversario con due pugni in prossimità di un muro.

LAGE SPRONG: Aanvallen uitgevoerd tijdens een lage huppelsprong (↑).

WORP: Aanvallen waarbij je jouw tegenstander van de grond oplicht.

STORTAANVAL: Aanvallen op gevallen tegenstanders.

OMDRAAI-AANVAL: Aanvallen op een tegenstander die zich achter jouw Viper bevindt.

STORMAANVAL: Aanvallen terwijl je vooruitstormt (⇒→).

MUUR: Aanvallen na het beklimmen van een muur. (Alleen Jane, Candy, Picky en Mahler)

Opmerking: Sommige aanvallen kunnen alleen in bepaalde omstandigheden worden uitgevoerd; bijvoorbeeld, alleen **terwijl je vooruitstormt**, of alleen **op korte afstand** van de tegenstander, of alleen terwijl jouw **tegenstander zich achter** jouw Viper bevindt. Juiste timing is een belangrijke factor voor sprongaanvallen. Je kunt de aanval uitvoeren aan het begin van een sprong, of tijdens een van de volgende twee etappen van een sprong:

Tijdens het omhooggaan:

Kies het moment voor de aanval zodanig dat de aanval samenvalt met het hoogste punt van de sprong.

Tijdens het neerkomen:

Voer de aanval uit net voordat jouw vechter op de grond terecht komt.

*Voor sprongaanvallen/lage sprongaanvallen zonder speciale voorwaarden: Voer de aanval uit tegelijk met het begin van de sprong.

Sommige aanvallen kunnen alleen worden uitgevoerd nadat je de tegenstander met succes hebt getroffen. In de beschrijving van de aanvalsomstandigheden wordt dit aangeduid als HIT (voltreffer). Bijvoorbeeld, [P,P HIT near wall] (P,P voltreffer dicht bij muur) betekent dat de aanval alleen kan worden uitgevoerd nadat je de tegenstander hebt getroffen met twee slagen dicht bij een muur.



Grace

SEX: F BIRTHDAY: 11/17
 AGE: 19 WEIGHT: 58 kg
 HEIGHT: 175 cm
 HOMETOWN: Armstone City
 OCCUPATION: Fashion model
 HOBBY: In-line skating
 LIKES: Pasta
 DISLIKES: Potatoes

BIO: Grace had her dreams of becoming a professional figure skater broken in high school when her coach betrayed her. Now she makes her living as a fashion model. She may look cold and distant, but the fire of her rage blazes in the heat of the fight.

ATTACKS

STANDING PUNCH

Single Beat	P
Dual Beat	P, P
Triple Beat	P, P, P
Wall Zap	P, P HIT near wall
	P, P, P
Quad Beat	P, P, P, P
Vulcan Beat	P, P, P, P, P
*Beat Blockbuster	P, P, K
Beat High Kick	P, K
Beat Turn Leg	P, K, K
Beat Low Spin	P, ↓ +K

Grace

GESCHLECHT: W GEBURTSDATUM: 17/11 ALTER: 19
 GEWICHT: 58 kg GRÖSSE: 175 cm
 HEIMATORT: Armstone City
 BERUF: Mannequin
 HOBBY: In-line Skating
 MAG: Pasta
 VERABSCHUEUT: Kartoffeln

LEBENS LAUF: Grace hatte in der Schule davon geträumt, professionelle Eiskunstläuferin zu werden; dieser Traum zerbrach, als ihr Trainer sie im Stich ließ. Jetzt lebt sie von ihrem Beruf als Mannequin. Sie mag kühl und distanziert wirken, aber das Feuer ihrer Wut flammt in der Hitze des Kampfes auf.

ATTACKEN

SCHLAG IM STEHEN

Einmal Zuschlagen	P
Zweimal Zuschlagen	P, P
Dreimal Zuschlagen	P, P, P
An die Wand pfeffern	P, P HIT (Treffer) in Wandnähe
	P, P, P
Viermal Zuschlagen	P, P, P, P
Vulkanisch Zuschlagen	P, P, P, P, P
*Bombenschlag abwehren	P, P, K
Hohen Tritt abwehren	P, K
Bein drehen abwehren	P, K, K
Niedrige Schleuder abwehren	P, ↓ +K

Grâce

SEXE : F ANNIVERSAIRE : 17/11 ÂGE : 19 ans
 POIDS : 58 kg TAILLE : 175 cm
 NÉE À : Armstone City
 OCCUPATION : Mannequin
 PASSION : Rollers
 AIME : Les pâtes
 N'AI ME PAS : Les pommes de terre

Biographie : Grâce rêvait de devenir patineuse professionnelle, mais tous ses espoirs ont été réduits à néant par la trahison de son entraîneur lorsqu'elle était au lycée. Elle gagne maintenant sa vie comme mannequin. Froide et distante au premier abord, elle se transforme en véritable boule de feu au combat !

ATTAQUES

COUP DE POING DEBOUT

Tampon simple	P
Tampon double	P, P
Tampon triple	P, P, P
Bourrade murale	P, P HIT près d'un mur
	P, P, P
Tampon quadruple	P, P, P, P
Tampon de Vulcain	P, P, P, P, P
* Tampon Blockbuster	P, P, K
Kick tampon haut	P, K
Jambe tampon tournante	P, K, K
Vrille tampon basse	P, ↓ +K

Grace

SEXO: F CUMPLEAÑOS: 17/11 EDAD: 19
PESO: 58 kg ALTURA: 175 cm
LUGAR DE RESIDENCIA: Armstone City
PROFESIÓN: Modelo
AFICIÓN: Patinaje
COSA QUE LE GUSTA: La pasta
COSA QUE NO LE GUSTA: Las patatas

BIOGRAFÍA: Los sueños de Grace de convertirse en una patinadora profesional fueron destrozados cuando estaba en el instituto al ser traicionada por su entrenador. Ahora se gana la vida haciendo de modelo. Puede que parezca fría y distante, pero el fuego de su coraje llamea con el calor de la pelea.

ATAQUES

PUÑETAZO EN PIE

Latido único	P
Latido doble	P,P
Latido triple	P,P,P
Trompazo contra la pared	P,GOLPE P cerca de la pared P,P,P
Latido cuadruple	P,P,P,P
Latido vulcano	P,P,P,P,P
*Latido fulminante	P,P,K
Patada alta latente	P,K
Pierna giratoria latente	P,K,K
Giro bajo latente	P, ↓ +K

Grace

SESSO: F COMPLEANNO: 17/11 ETÀ: 19
PESO: 58 kg ALTEZZA: 175 cm
RESIDENZA: Armstone City
ATTIVITÀ: Fotomodella
HOBBY: Pattinaggio
AMA: La pasta
DETESTA: Le patate

BIOGRAFIA: I sogni di diventare una pattinatrice artistica professionista si infransero per Grace durante i tempi del liceo, quando il suo allenatore la tradi. Ora si guadagna da vivere lavorando come fotomodella. Potrebbe sembrare fredda e compassata, ma il fuoco della sua rabbia si infiamma nel calore della lotta.

ATTACCHI

PUGNO ALTO

Colpo singolo	P
Colpo doppio	P, P
Colpo triplo	P, P, P
Sfrecciata murale	P, P COLPITO vicino a muro P, P, P
Colpo quadruplo	P, P, P, P
Colpo vulcanico	P, P, P, P, P
*Colpo bomba	P, P, K
Calcio alto con colpo	P, K
Giro di gamba con colpo	P, K, K
Rotazione bassa con colpo	P, ↓ +K

Grace

GESLACHT: V VERJAARDAG: 17 november
LEEFTIJD: 19
GEWICHT: 58 kg LENGTE: 175 cm
GEBORTEPLAATS: Armstone City
BEROEP: Mannequin
HOBBY: Snelschaatsen
VOORKEUR: Pasta
AFKEER: Aardappelen

BIOGRAFIE: Grace droomde ervan een profkunstrijder te worden, maar deze droom werd stuk geslagen op de middelbare school toen haar trainer haar in de steek liet. Nu verdient zij de kost als mannequin. Zij ziet er misschien wel koel en terughoudend uit, maar het vuur van haar woede vlamt op in de hitte van het gevecht.

AANVALLEN

STAANDE VUISTSLAG

Enkele slag	P
Dubbele slag	P,P
Driedubbele slag	P,P,P
Muurtreffer	Na P,P voltreffer dichtbij muur P,P,P
Vierdubbele slag	P,P,P,P
Vulkaanslag	P,P,P,P,P
*Blockbuster slag	P,P,K
Slag en hoge schop	P,K
Slag en draaibeem	P,K,K
Slag en lage draaischop	P, ↓ +K

STANDING KICK

Ice Leg	K
Cross Kick	K+D
Cross Blade	K+D, ↘+K
Cross Blade Launch	K+D, ↘+K, K
Cross Step	K+D, K
Cross Step Launch	K+D, K, K
Leg Beat	K, P
Turn Leg	K, K
Vulcan Leg	K, K, K

MIDDLE PUNCH

Black Ice	P+K
*Block Slap	⇐+P
*Tip Slap	⇐⇐+P

MIDDLE KICK

Camel Kick	↘+K
Camel Spin	↘+K, K
Camel Spin Cutter	↘+K, K, K
Long Axis	⇒+K+D
Long Axis Turn	⇒+K+D, K
*Blockbuster	⇐+K
Blade slash	↑+D, ↓+K
Leg Launch	↘ ↘+K

LOW PUNCH

Sit Beat	↓+P
Sit Beat Spin	↓+P, K

LOW KICK

Sit Camel	↓+K
Sit Spin	↓+K+D
Sit Spin 2	↓+K+D, K
Sit Spin 3	↓+K+D, K, K
Sit Spin 4	↓+K+D, K, K, K
Sit Spin 5	↓+K+D, K, K, K, K

TRITT IM STEHEN

Eisbein	K
Kreuztritt	K+D
Kreuzklinge	K+D, ↘+K
Kreuzklingen-Vorstoß	K+D, ↘+K, K
Kreuzschritt	K+D, K
Kreuzschritt-Vorstoß	K+D, K, K
Mit Bein zuschlagen	K, P
Bein drehen	K, K
Vulkan-Bein	K, K, K

SCHLAG IN DIE MITTE

Schwarzes Eis	P+K
*Kräftige Ohrfeige	⇐+P
*Leichte Ohrfeige	⇐⇐+P

TRITT IN DIE MITTE

Kameltritt	↘+K
Kamelwirbeln	↘+K, K
Kamelwirbelschere	↘+K, K, K
Lange Achse	⇒+K+D
Lange Achsdrehung	⇒+K+D, K
*Bombenschlag	⇐+K
Streich mit der Klinge	↑+D, ↓+K
Beinvorstoß	↘ ↘+K

NIEDRIGER SCHLAG

Schlag im Sitzen	↓+P
Schlag im Sitzen mit Wirbeln	↓+P, K

NIEDRIGER TRITT

Sitzendes Kamel	↓+K
Sitzendes Wirbeln	↓+K+D
Sitzendes Wirbeln 2	↓+K+D, K
Sitzendes Wirbeln 3	↓+K+D, K, K
Sitzendes Wirbeln 4	↓+K+D, K, K, K
Sitzendes Wirbeln 5	↓+K+D, K, K, K, K

COUP DE PIED DEBOUT

Jambe de glace	K
Kick croisé	K+D
Lame croisée	K+D, ↘+K
Lancer de lame croisée	K+D, ↘+K, K
Pas croisé	K+D, K
Lancer de pas croisé	K+D, K, K
Jambe tampon	K, P
Jambe tournante	K, K
Jambe de Vulcain	K, K, K

COUP DE POING À MI-HAUTEUR

Glace noire	P+K
*Claque noire	⇐+P
*Claque pointue	⇐⇐+P

COUP DE PIED À MI-HAUTEUR

Kick du chameau	↘+K
Vrille du chameau	↘+K, K
Coupoir tournoyant du chameau	↘+K, K, K
Axe long	⇒+K+D
Axe long tournant	⇒+K+D, K
*Blockbuster	⇐+K
Coup de lame	↑+D, ↓+K
Lancer de jambe	↘ ↘+K

COUP DE POING BAS

Tampon assis	↓+P
Vrille tampon assise	↓+P, K

COUP DE PIED BAS

Chameau assis	↓+K
Vrille assise	↓+K+D
Vrille assise 2	↓+K+D, K
Vrille assise 3	↓+K+D, K, K
Vrille assise 4	↓+K+D, K, K, K
Vrille assise 5	↓+K+D, K, K, K, K

PATADA EN PIE

Pierna helada	K
Patada cruzada	K+D
Filo cruzado	K+D, ↻+K
Lanzamiento de filo cruzado	K+D, ↻+K,K
Paso cruzado	K+D,K
Lanzamiento de paso cruzado	K+D,K,K
Latido de pierna	K,P
Vuelta de pierna	K,K
Pierna vulcano	K,K,K

PUÑETAZO A MEDIA ALTURA

Hielo negro	P+K
*Sopapo en bloque	←+P
*Sopapo de punta	←←+P

PATADA A MEDIO CUERPO

Coz de camello	↻+K
Giro de camello	↻+K,K
Corte de giro de camello	↻+K,K,K
Eje largo	⇒+K+D
Vuelta de eje largo	⇒+K+D,K
*Fulminación	←+K
Duchillada	↑+D, ↓+J
Lanzamiento de pierna	↻ ↻+K

PUÑETAZO BAJO

Latido sentado	↓+P
Giro de latido sentado	↓+P,K

PATADA BAJA

Camello sentado	↓+K
Giro sentado	↓+K+D
Giro sentado 2	↓+K+D,K
Giro sentado 3	↓+K+D,K,K
Giro sentado 4	↓+K+D,K,K,K
Giro sentado 5	↓+K+D,K,K,K,K

CALCIO ALTO

Gamba di ghiaccio	K
Calcio incrociato	K+D
Lama incrociata	K+D, ↻+K
Lancio di lama incrociata	K+D, ↻+K, K
Passo incrociato	K+D, K
Lancio di passo incrociato	K+D, K, K
Colpo con gamba	K, P
Giro di gamba	K, K
Gamba vulcanica	K, K, K

PUGNO MEDIO

Ghiaccio nero	P+K
*Sventola in blocco	←+P
*Sventola di punta	←←+P

CALCIO MEDIO

Calcio di cammello	↻+K
Rotazione di cammello	↻+K, K
Trancia rotante di cammello	↻+K, K, K
Asse lungo	⇒+K+D
Giro di asse lungo	⇒+K+D, K
*Bomba ad alto potenziale	←+K
Colpo di lama	↑+D, ↓+K
Lancio di gamba	↻ ↻+K

PUGNO BASSO

Colpo seduto	↓+P
Rotazione di colpo seduto	↓+P, K

CALCIO BASSO

Cammello seduto	↓+K
Rotazione seduta	↓+K+D
Rotazione seduta 2	↓+K+D, K
Rotazione seduta 3	↓+K+D, K, K
Rotazione seduta 4	↓+K+D, K, K, K
Rotazione seduta 5	↓+K+D, K, K, K, K

STAANDE SCHOP

Ijsbeenschop	K
Haagschop	K+D
Haagschop en messschop	K+D, ↻+K
Haagschop en messschop lanceren	K+D, ↻+K,K
Haagschop en voetschop	K+D,K
Haagschop en voetschop lanceren	K+D,K,K
Beenslag	K,P
Draaibeen	K,K
Vulkaanbeen	K,K,K

MIDDELHOGE VUISTSLAG

Zwart ijs	P+K
*Blokslag	←+P
*Vingertipslag	←←+P

MIDDELHOGE SCHOP

Kameelschop	↻+K
Kameeldraaischop	↻+K,K
Kameeldraaimes	↻+K,K,K
Lange as	⇒+K+D
Lange draaias	⇒+K+D,K
*Blockbuster	←+K
Messslag	↑+D, ↓+K
Beenschop lanceren	↻ ↻+K

LAGE VUISTSLAG

Zitslag	↓+P
Zitdraaislag	↓+P,K

LAGE SCHOP

Zitkameelschop	↓+K
Zitdraaischop	↓+K+D
Zitdraaischop 2	↓+K+D,K
Zitdraaischop 3	↓+K+D,K,K
Zitdraaischop 4	↓+K+D,K,K,K
Zitdraaischop 5	↓+K+D,K,K,K,K

JUMP PUNCH

Knuckle Hammer $\uparrow + P$
 Knuckle Hammer While jumping \uparrow, P

JUMP KICK

Front Jump Toe $\nearrow + K$
 Jump Toe $\uparrow + K$
 Air Rolling Sawbutt While jumping K
 Flare Toe Before landing K
 Front Air Kick While jumping $\Rightarrow + K$
 Air Dive While jumping $\downarrow + K$
 Flare Kick Before landing $\downarrow + K$
 Back Air Kick While jumping $\leftarrow + K$

LOW JUMP PUNCH

Knuckle Hammer $\uparrow + P$

LOW JUMP KICK

Somersault Kick $\curvearrowright + K$
 Coin $\uparrow + K$
 Hopping Kick \uparrow, K
 Blade Cutter Before landing $\uparrow, \downarrow + K$

THROW

Scratch Heart Close range, opponent standing, opponent's back to wall
 $P+D$
 Wall Throw Close range, opponent standing
 $P+D$
 Back Suplex Close range, opponent standing, behind opponent
 $P+D$
 Wrist Wall Slam Close range, opponent standing, back to wall
 $P+D$
 Frankensteiner While jumping, close to standing opponent
 $\downarrow + P+K+D$

SCHLAG IM SPRUNG

Knöchelhammer $\uparrow + P$
 Knöchelhammer Beim Springen \uparrow, P

TRITT IM SPRINGEN

Zehensprung nach vorn $\nearrow + K$
 Zehensprung $\uparrow + K$
 In der Luft rollender Sägestoß
 Beim Springen K
 Zeh ausstrecken Vor der Landung K
 Tritt in der Luft nach vorn Beim Springen $\Rightarrow + K$
 Hechtsprung in der Luft Beim Springen $\downarrow + K$
 Tritt ausstrecken Vor der Landung $\downarrow + K$
 Rückwärtstritt in der Luft Beim Springen $\leftarrow + K$

SCHLAG BEI NIEDRIGEM SPRUNG

Knöchelhammer $\uparrow + P$

TRITT BEI NIEDRIGEM SPRUNG

Saltotritt $\curvearrowright + K$
 Münze $\uparrow + K$
 Hüpftritt \uparrow, K
 Klingenschere Vor der Landung $\uparrow, \downarrow + K$

WERFEN

Nach dem Herz kratzen Aus der Nähe, Gegner steht, Rücken des Gegners zur Wand
 $P+D$
 An die Wand werfen Aus der Nähe, Gegner steht
 $P+D$
 Suplex rückwärts Aus der Nähe, Gegner steht, hinter dem Gegner
 $P+D$
 Mit Handgelenk gegen die Wand schlagen
 Aus der Nähe, Gegner steht, Rücken zur Wand
 $P+D$
 Frankensteiner Beim Springen, nahe am stehenden Gegner
 $\downarrow + P+K+D$

COUP DE POING SAUTÉ

Marteau américain $\uparrow + P$
 Marteau américain En sautant \uparrow, P

COUP DE PIED SAUTÉ

Orteil sauteur avant $\nearrow + K$
 Orteil sauteur $\uparrow + K$
 Coup de scie roulant aérien
 En sautant K
 Orteil fusée Avant de toucher terre
 K
 Kick aérien avant En sautant $\Rightarrow + K$
 Plongeon aérien En sautant $\downarrow + K$
 Kick fusée Avant de touche terre
 $\downarrow + K$
 Kick aérien arrière En sautant $\leftarrow + K$

COUP DE POING SAUTÉ COURT

Marteau américain $\uparrow + P$

COUP DE PIED SAUTÉ COURT

Kick périlleux $\curvearrowright + K$
 Pièce de monnaie $\uparrow + K$
 Kick sautillant \uparrow, K
 Coupoir Avant de toucher terre
 $\uparrow, \downarrow + K$

PROJECTION

Accroche-cœur À proximité, adversaire debout, adversaire dos au mur
 $P+D$
 Projection murale À proximité, adversaire debout
 $P+D$
 Suplex arrière À proximité, adversaire debout, derrière un adversaire
 $P+D$
 Bang mural À proximité, adversaire debout, dos au mur
 $P+D$
 Coup de Frankenstein En sautant, près d'un adversaire debout
 $\downarrow + P+K+D$

PUÑETAZO CON SALTO

Martillo con nudillo ↑+P
 Martillo con nudillo Durante el salto ↑,P

PATADA CON SALTO

Puntapié con salto frontal ↗+K
 Puntapié con salto ↑+K
 Sierra de aire rodando
 Durante el salto K
 Puntapié proyectil Antes de aterrizar K
 Patada frontal en el aire
 Durante el salto ⇒+K
 Caída en el aire Durante el salto ↓+K
 Patada proyectil Antes de aterrizar ↓+K
 Patada trasera en el aire
 Durante el salto ⇐+K

PUÑETAZO CON SALTO BAJO

Martillo con nudillo ↑+P

PATADA CON SALTO BAJO

Patada con salto mortal ↻+K
 Moneda ↑+K
 Patada en cuclillas ↑,K
 Corte de cuchilla Antes de aterrizar ↑,↓+K

LANZAMIENTO

Arañar corazón A poca distancia, contrario en pie, contrario de espaldas contra la pared P+D
 Estrujamiento contra la pared A poca distancia, contrario en pie P+D
 Suplex trasero A poca distancia, contrario en pie, por detrás del contrario P+D
 Golpe de muñeca contra la pared A poca distancia, contrario en pie, de espaldas a la pared P+D
 Frankenstein Durante el salto, cerca del contrario en pie ↓+P+K+D

PUGNO CON SALTO

Martello rotante ↑+P
 Martello rotante Durante il salto ↑,P

CALCIO CON SALTO

Colpo di punta con salto frontale ↗+K
 Colpo di punta con salto ↑+K
 Colpo di sega girevole aereo
 Durante il salto K
 Colpo di punta a razzo Prima di atterrare K
 Calcio frontale aereo Durante il salto ⇒+K
 Tuffo aereo Durante il salto ↓+K
 Calcio a razzo Prima di atterrare ↓+K
 Calcio aereo all'indietro
 Durante il salto ⇐+K

PUGNO CON SALTO BASSO

Martello rotante ↑+P

CALCIO CON SALTO BASSO

Calcio con salto mortale ↻+K
 Moneta ↑+K
 Calcio saltellante ↑,K
 Trancia con lama Prima di atterrare ↑,↓+K

LANCIO

Graffio sul cuore Da vicino, avversario in piedi, schiena dell'avversario verso il muro P+D
 Lancio contro il muro Da vicino, avversario in piedi P+D
 Suplex all'indietro Da vicino, avversario in piedi, alle spalle dell'avversario P+D
 Colpo di polso contro il muro
 Da vicino, avversario in piedi, schiena verso il muro P+D
 Colpo di Frankenstein Durante il salto, vicino all'avversario in piedi ↓+P+K+D

SPRONGSLAG

Knokkelhamer ↑+P
 Knokkelhamer Tijdens het omhooggaan ↑,P

SPRONGSCHOP

Voorwaartse teenschop ↗+K
 Teenschop ↑+K
 Zwevende rolschop
 Tijdens het omhooggaan K
 Vlamteen Vóór het landen K
 Voorwaartse luchtschop
 Tijdens het omhooggaan ⇒+K
 Luchtduik Tijdens het omhooggaan ↓+K
 Vlamschop Vóór het landen ↓+K
 Achterwaartse luchtschop
 Tijdens het omhooggaan ⇐+K

LAGE SPRONGSLAG

Knokkelhamer ↑+P

LAGE SPRONGSCHOP

Salto-schop ↻+K
 Illusieschop ↑+K
 Huppelsprongschop ↑,K
 Houw Vóór het landen ↑,↓+K

WORP

Hartkrabber Dichtbij tegenstander die met rug naar muur gekeerd staat P+D
 Muurworp Dichtbij staande tegenstander P+D
 Suplex van achteren
 Terwijl je vlak achter staande tegenstander staat P+D
 Muurslag Dichtbij tegenstander die met rug naar muur gekeerd staat P+D
 Frankensteiner Tijdens omhoogspringen, dichtbij staande tegenstander ↓+P+K+D

Ice Nemesis Close range, opponent standing
⇒ ← +P+K+D

Shoulder Through Close range, opponent standing
↓ ← +P+D

POUNCE

Smart Dive Opponent down ↑ +P

Spit Kick Opponent down ↓ +K

TURNING

Turn Beat Opponent behind P

Turn Kick Opponent behind K

Spin Kick Turn Opponent behind ↑ +K

Low Turn Beat Opponent behind ↓ +P

Low Spin Kick Turn Opponent behind ↓ +K

Turn Double Beat Opponent behind P, P

RUNNING

Running Beat While running P

* Running Tackle While running P+D

Dash Blade While running K

Dash Coin While running K+D

Somersault Kick While running ↻ +K

* Sliding Kick While running ↓ +K



Eisige Nemesis Aus der Nähe, Gegner steht
⇒ ← +P+K+D

Schulterstoß Aus der Nähe, Gegner steht
↓ ← +P+D

DRAUFSPRINGEN

Smarter Hechtsprung Gegner am Boden ↑ +P

Spießtritt Gegner am Boden ↓ +K

DREHEN

Beim Zuschlagen drehen

Gegner hinten P

Tritt mit Drehen Gegner hinten K

Wirbelnder Tritt mit Drehen

Gegner hinten ↑ +K

Zuschlagen mit niedriger Drehung

Gegner hinten ↓ +P

Niedrig wirbelnder Drehtritt

Gegner hinten ↓ +K

Zweimal Zuschlagen mit Drehung

Gegner hinten P, P

RENNEN

Im Rennen Zuschlagen Beim Rennen P

* Im Rennen Angreifen Beim Rennen P+D

Klinge schleudern Beim Rennen K

Münze schleudern Beim Rennen K+D

Saltotritt Beim Rennen ↻ +K

* Gleitender Tritt Beim Rennen ↓ +K

Némésis des glaces À proximité, adversaire debout
⇒ ← +P+K+D

Traversée d'épaule À proximité, adversaire debout
↓ ← +P+D

BOND

Super-plongeon Adversaire à terre ↑ +P

Kick craché Adversaire à terre ↓ +K

ROTATION

Tampon tournant Adversaire derrière P

Kick tournant Adversaire derrière K

Rotation à kick tournoyant

Adversaire derrière ↑ +K

Tampon tournant bas Adversaire derrière ↓ +P

Rotation à kick tournoyant bas

Adversaire derrière ↓ +K

Double tampon tournant Adversaire derrière P, P

SPRINT

Tampon filant En courant P

* Tacle filant En courant P+D

Lame bolide En courant K

Pièce de monnaie bolide En courant K+D

Kick périlleux En courant ↻ +K

* Kick glissant En courant ↓ +K

Nemesis helado A poca distancia, contrario en pie
⇒ ⇐ +P+K+D

Lanzamiento por los hombros A poca distancia, contrario en pie
↓ ⇐ +P+D

APLASTAMIENTO

Caída inteligente Contrario en el suelo ↑ +P
Patada de esputo Contrario en el suelo ↓ +K

VUELTA

Latido con vuelta Contrario por detrás P
Vuelta con patada Contrario por detrás K
Vuelta con patada giratoria
Contrario por detrás ↑ +K
Latido con vuelta baja Contrario por detrás ↓ +P
Vuelta con patada giratoria baja
Contrario por detrás ↓ +K
Vuelta con doble latido
Contrario por detrás P,P

CARRERA

Latido corriendo Durante la carrera P
*Entrada corriendo Durante la carrera P+D
Filo veloz Durante la carrera K
Moneda veloz Durante la carrera K+D
Patada con salto mortal
Durante la carrera ↻ +K
*Patada corrediza Durante la carrera ↓ +K

Nemesis di ghiaccio Da vicino, avversario in piedi
⇒ ⇐ +P+K+D

Traversata di spalle Da vicino, avversario in piedi
↓ ⇐ +P+D

ASSALTO

Supertuffo Avversario a terra ↑ +P
Calcio con sputo Avversario a terra ↓ +K

GIRAVOLTA

Colpo con giravolta Avversario alle spalle P
Calcio con giravolta Avversario alle spalle K
Giravolta con calcio rotante
Avversario alle spalle ↑ +K
Colpo basso con giravolta
Avversario alle spalle ↓ +P
Giravolta con calcio rotante basso
Avversario alle spalle ↓ +K
Colpo doppio con giravolta
Avversario alle spalle P, P

CORSA

Colpo in corsa In corsa P
*Contrasto in corsa In corsa P+D
Lama sfrecciante In corsa K
Moneta sfrecciante In corsa K+D
Calcio con salto mortale
In corsa ↻ +K
*Calcio in scivolata In corsa ↓ +K

Ijsbreker Dichtbij staande tegenstander
⇒ ⇐ +P+K+D

Schoudergreep Dichtbij staande tegenstander
↓ ⇐ +P+D

POUNCE (ZICH OP TEGENSTANDER WERPEN)

Snelle duik Tegenstander gevloerd ↑ +P
Spuwschop Tegenstander gevloerd ↓ +K

OMDRAAI

Omdraaislag Met tegenstander vlak achter je
P
Omdraaischop Met tegenstander vlak achter je
K
Wervelschop Met tegenstander vlak achter je
↑ +K
Lage omdraaischop
Met tegenstander vlak achter je
↓ +P
Lage wervelschop
Met tegenstander vlak achter je
↓ +K
Dubbele omdraaislag
Met tegenstander vlak achter je
P,P

STORMAANVAL

Stormslag Terwijl je vooruitstormt P
*Tackeling Terwijl je vooruitstormt P+D
Messchop Terwijl je vooruitstormt K
Illusieschop Terwijl je vooruitstormt K+D
Salto-schop Terwijl je vooruitstormt ↻ +K
*Sliding schop Terwijl je vooruitstormt ↓ +K



Bahn

SEX: M BIRTHDAY: 8/25
 AGE: 17 WEIGHT: 87 kg
 HEIGHT: 185 cm
 HOMETOWN: Nishino Machi
 OCCUPATION: High school student
 HOBBY: Karate
 LIKES: Ramen
 DISLIKES: Western food

BIO: Bahn's father abandoned him and his mother when he was still a baby. Now, declaring himself to be "Genghis Bahn III", Bahn has set off across the ocean to prove himself to the father he's never met. But will his long journey find an end in Armstone City?

ATTACKS

STANDING PUNCH

Genkotsu P
 *Hiji Teppou ←+P
 *Super Straight →+P

STANDING KICK

Ashige K
 Sakkou Ashige ⇒⇒+K

MIDDLE PUNCH

*Chouban P+K+D
 Tetsu Hiji ⇒+P
 Kobushi Hanabi ↘+P
 Dragon Upper ⇒↓↘+P
 Double Dragon Upper ⇒↓↘+P

Bahn

GESCHLECHT: M GEBURTSDATUM: 25/8 ALTER: 17
 GEWICHT: 87 kg GRÖSSE: 185 cm
 HEIMATORT: Nishino Machi
 BERUF: Oberschüler
 HOBBY: Karate
 MAG: Chinesische Nudeln
 VERABSCHUEHT: Europäisches Essen

LEBENS LAUF: Bahns Vater verließ ihn und seine Mutter, als er noch ein Baby war. Nun hat Bahn sich selbst zu "Dschingis Bahn III." erklärt und hat sich über den Ozean auf den Weg gemacht, um sich gegenüber dem Vater zu bewähren, dem er noch nie begegnet ist. Wird aber seine lange Reise in Armstone City zu Ende gehen?

ATTACKEN

SCHLAG IM STEHEN

Genkotsu P
 *Hiji Teppou ←+P
 *Super Gerade →+P

TRITT IM STEHEN

Ashige K
 Sakkou Ashige ⇒⇒+K

SCHLAG IN DIE MITTE

*Chouban P+K+D
 Tetsu Hiji ⇒+P
 Kobushi Hanabi ↘+P
 Drachenhaken ⇒↓↘+P
 Doppelter Drachenhaken ⇒↓↘+P

Bahn

SEXE : M ANNIVERSAIRE : 25/8 ÂGE : 17 ans
 POIDS : 87 kg TAILLE : 185 cm
 NÉ À : Nishino Machi
 OCCUPATION : Lycéen
 PASSION : Karaté
 AIME : Le ramen
 N'AIME PAS : La cuisine occidentale

Biographie : Son père a quitté la maison lorsque Bahn était encore bébé. Se surnommant lui-même << Gengis Bahn III >> Bahn a traversé l'océan car il veut montrer qui il est à ce père qu'il n'a pas connu. Son rêve se réalisera-t-il à Armstone City

ATTAQUES

COUP DE POING DEBOUT

Genkotsu P
 *Hiji Teppou ←+P
 *Direct fracassant →+P

COUP DE PIED DEBOUT

Ashige K
 Sakkou Ashige ⇒⇒+K

COUP DE POING À MI-HAUTEUR

* Chouban P+K+D
 Tetsu Hiji ⇒+P
 Kobushi Hanabi ↘+P
 Uppercut du dragon ⇒↓↘+P
 Double uppercut du dragon ⇒↓↘+P

Bahn

SEXO: M CUMPLEAÑOS: 25/8 EDAD: 17
PESO: 87 kg ALTURA: 185 cm
LUGAR DE RESIDENCIA: Nishino Machi
PROFESIÓN: Estudiante de instituto
AFICIÓN: Karate
COSA QUE LE GUSTA: Ramen
COSA QUE NO LE GUSTA: Comida occidental

BIOGRAFÍA: El padre de Bahn lo abandonó a él y a su madre cuando todavía era un bebé. Ahora, declarándose a sí mismo "Genghis Bahn III", Bahn ha cruzado el Océano para probarse así mismo ante el padre que nunca conoció. ¿Pero podrá su largo viaje hallar un final en Armstone City?

ATAQUES

PUÑETAZO EN PIE

Genkotsu P
*Hiji Teppou ⇐+P
*Super directo →+P

PATADA EN PIE

Ashige K
Sokkou Ashige ⇒⇒+K

PUÑETAZO A MEDIA ALTURA

*Chouban P+K+D
Tetsu Hiji ⇒+P
Kobushi Hanabi ↘+P
Dragón superior ⇒↓ ↘+P
Dragón superior doble ⇒↓ ↘+P

Bahn

SESSO: M COMPLEANNO: 25/8 ETÀ: 17
PESO: 87 kg ALTEZZA: 185 cm
RESIDENZA: Nishino Machi
ATTIVITÀ: Studente scuola superiore
HOBBY: Karate
AMA: Ramen
DETESTA: La cucina occidentale

BIOGRAFIA: Quando Bahn era ancora un bambino, suo padre abbandonò la famiglia lasciandolo solo con sua madre. Ora, dichiarandosi "Genghis Bahn III", Bahn ha attraversato l'oceano per mostrarsi al padre che non ha mai conosciuto. Sarà Armstone City l'ultima tappa di questo lungo viaggio?

ATTACCHI

PUGNO ALTO

Gengotsu P
*Hiji Teppou ⇐+P
*Super diretto →+P

CALCIO ALTO

Ashige K
Sokkou Ashige ⇒⇒+K

PUGNO MEDIO

*Chouban P+K+D
Tetsu Hiji ⇒+P
Kobushi Hanabi ↘+P
Montante del dragone ⇒↓ ↘+P
Doppio montante del dragone ⇒↓ ↘+P

Bahn

GESLACHT: M VERJAARDAG: 25 augustus
LEEFTIJD: 17 GEWICHT: 87 kg
LENGTE: 185 cm
GEBORTEPLAATS: Nishino Machi
BEROEP: Student op de middelbare school
HOBBY: Karate
VOORKEUR: Ramen
AFKEER: Westers voedsel

BIOGRAFIE: Bahn's vader liet hem en zijn moeder in de steek toen Bahn nog een baby was. Zich uitmakend voor "Genghis Bahn III", is Bahn nu op weg naar de overkant van de oceaan om te laten zien wat hij waard is aan de vader die hij nooit heeft ontmoet. Zal Armstone City het eindpunt worden van zijn lange reis?

AANVALLEN

STAANDE VUISTSLAG

Genkotsu P
*Hiji Teppou ⇐+P
*Superrechte →+P

STAANDE SCHOP

Ashige K
Sokkou Ashige ⇒⇒+K

MIDDELHOGE SLAG

*Chouban P+K+D
Tetsu Hiji ⇒+P
Kobushi Hanabi ↘+P
Dragon uppercut ⇒↓ ↘+P
Dubbele Dragon uppercut ⇒↓ ↘+P

Hagane Hiji
Hiji Combo
Hiji Tetsuzan

⇒⇒+P
⇒⇒+P, ⇒+P
⇒⇒+P,
⇐⇒+P+K
↙↘+P
⇐⇒+P
⇐⇒⇒+P+K
⇐↓↙+P
⇐↓↙+P, P
⇐↓↙+P,
⇒↓↘+P

*Jingi Gekitouha
Konjou Hiji
*Tetsuzankou
Kouhadan
*Rekkohadan
Rekka Kouhadan

Hagane Hiji
Hiji Combo
Hiji Tetsuzan

*Jingi Gekitouha
Konjou Hiji
*tetsuzankou
Kouhadan
*Rekkohadan
Rekka Kouhadan

⇒⇒+P
⇒⇒+P, ⇒+P
⇒⇒+P,
⇐⇒+P+K
↙↘+P
⇐⇒+P
⇐⇒⇒+P+K
⇐↓↙+P
⇐↓↙+P, P
⇐↓↙+P,
⇒↓↘+P

Hagane Hiji
Hiji combiné
Hiji Tetsuzan

*Jingi Gekitouha
Konjou Hiji
*Tetsuzankou
Kouhadan
*Rekkohadan
Rekko Kouhadan

⇒⇒+P
⇒⇒+P, ⇒+P
⇒⇒+P,
⇐⇒+P+K
↙↘+P
⇐⇒+P
⇐⇒⇒+P+K
⇐↓↙+P
⇐↓↙+P, P
⇐↓↙+P,
⇒↓↘+P

MIDDLE KICK

Yakuza Kick

↘+K

LOW PUNCH

Zagenkotsu

↓+P

LOW KICK

Shita Ashige

↓+K

JUMP PUNCH

Knuckle Hammer
Knuckle Hammer

While jumping

↑+P
P

JUMP KICK

Front Jump Toe
Jump Toe

↗+K
↑+K

Air Rolling Sawbutt

While jumping

K

Flare Toe

Before landing

K

Front Air Kick

While jumping

⇒+K

Air Dive

While jumping

↓+K

Flare Kick

Before landing

↓+K

Back Air Kick

While jumping

⇐+K

LOW JUMP PUNCH

Knuckle Hammer

↑+P

TRITT IN DIE MITTE

Yakuza Kick

↘+K

NIEDRIGER SCHLAG

Zagenkotsu

↓+P

NIEDRIGER TRITT

Shita Ashige

↓+K

SCHLAG IM SPRUNG

Knöchelhammer

Knöchelhammer

Beim Springen

↑+P
P

TRITT IM SPRUNG

Zehensprung nach vorn

Zehensprung

In der Luft rollender Sägestoß

Beim Springen

Zeh ausstrecken

Vor der Landung

↗+K
↑+K

Tritt in der Luft nach vorn Beim Springen

Hechtsprung in der Luft Beim Springen

Tritt ausstrecken Vor der Landung

Rückwärtstritt in der Luft Beim Springen

K
K
↗+K
↓+K
↓+K
⇐+K

SCHLAG BEI NIEDRIGEM SPRUNG

Knöchelhammer

↑+P

COUP DE PIED À MI-HAUTEUR

Kick du yakuza

↘+K

COUP DE POING BAS

Zagenkotsu

↓+P

COUP DE PIED BAS

Shita Ashige

↓+K

COUP DE POING SAUTÉ

Marteau américain

Marteau américain

En sautant

↑+P
P

COUP DE PIED SAUTÉ

Orteil sauteur avant

Orteil sauteur

Coup de scie roulant aérien

En sautant

Orteil fusée

Avant de toucher terre

↗+K
↑+K

Kick aérien avant

En sautant

Plongeon aérien

En sautant

Kick fusée

En sautant

Kick aérien arrière

En sautant

K
K
↗+K
↓+K
↓+K
⇐+K

COUP DE POING SAUTÉ COURT

Marteau américain

↑+P

Hogane Hiji
Combinación Hiji
Hiji Tetsuzan

*Jingi Gekitouha
Kojou Hiji
*Tetsuzankou
Kouhadan
*Rekkohadan
Rekka Kouhadan

PATADA A MEDIA ALTURA

Patada Yakuza

PUÑETAZO BAJO

Zagenkotsu

PATADA BAJA

Shita Ashige

PUÑETAZO CON SALTO

Martillo con nudillo

Martillo con nudillo Durante el salto

PATADA CON SALTO

Puntapié con salto frontal

Puntapié con salto

Sierra rodando en el aire Durante el salto

Puntapié proyectil Antes de aterrizar

Patada frontal en el aire Durante el salto

Caída en el aire Durante el salto

Patada proyectil Antes de aterrizar

Patada trasera en el aire Durante el salto

PUÑETAZO CON SALTO BAJO

Martillo con nudillo

⇒⇒+P
⇒⇒+P, ⇒+P
⇒⇒+P,
⇐⇒+P+K
↙ ↘+P
⇐⇒+P
⇐⇒⇒+P+K
⇐↓ ↙+P
⇐↓ ↙+P, P
⇐↓ ↙+P,
⇒↓ ↘+P

↘+K

↓+P

↓+K

↑+P

P

↗+K

↑+K

K

K

⇒+K

↓+K

↓+K

⇐+K

↑+P

Hogane Hiji
Hiji Combo
Hiji Tetsuzan

*Jingi Gekitouha
Konjou Hiji
*Tetsuzankou
Kouhadan
*Rekkohadan
Rekka Kouhadan

CALCIO MEDIO

Calcio di Yakuza

PUGNO BASSO

Zagenkotsu

CALCIO BASSO

Shita Ashige

PUGNO CON SALTO

Martello rotante

Martello rotante Durante el salto

CALCIO CON SALTO

Colpo di punta con salto frontale

Colpo di punta con salto

Colpo di sega girevole aereo

Durante el salto

Colpo di punta a razzo

Prima di atterrare

Calcio aereo frontale Durante el salto

Tuffo aereo Durante el salto

Calcio a razzo Prima di atterrare

Calcio aereo all'indietro

Durante el salto

PUGNO CON SALTO BASSO

Martello rotante

⇒⇒+P
⇒⇒+P, ⇒+P
⇒⇒+P,
⇐⇒+P+K
↙ ↘+P
⇐⇒+P
⇐⇒⇒+P+K
⇐↓ ↙+P
⇐↓ ↙+P, P
⇐↓ ↙+P,
⇒↓ ↘+P

↘+K

↓+P

↓+K

↑+P

P

↗+K

↑+K

K

K

K

⇒+K

↓+K

↓+K

⇐+K

↑+P

Hogane Hiji
Hiji combinatie
Hiji Tetsuzan

*Jingi Gekitouha
Konjou Hiji
*Tetsuzankou
Kouhadan
*Rekkohadan
Rekka Kouhadan

MIDDELHOGE SCHOP

Yakuza schop

LAGE SLAG

Zagenkotsu

LAGE SCHOP

Shita Ashige

SPRONGSLAG

Knokkelhamer

Knokkelhamer Tijdens het omhooggaan

SPRONGSCHOP

Voorwaartse teenschop

Teenschop

Zwevende rolschop

Tijdens het omhooggaan

Vlamteen Vóór het landen

Voorwaartse luchtschop

Tijdens het omhooggaan

Luchtduik Tijdens het omhooggaan

Vlamschop Vóór het landen

Achterwaartse luchtschop

Tijdens het omhooggaan

LAGE SPRONGSLAG

Knokkelhamer

⇒⇒+P
⇒⇒+P, ⇒+P
⇒⇒+P,
⇐⇒+P+K
↙ ↘+P
⇐⇒+P
⇐⇒⇒+P+K
⇐↓ ↙+P
⇐↓ ↙+P, P
⇐↓ ↙+P,
⇒↓ ↘+P

↘+K

↓+P

↓+K

↑+P

P

↗+K

↑+K

K

K

K

⇒+K

↓+K

↓+K

⇐+K

↑+P

LOW JUMP KICK

Rolling Sawbutt		↑ +K
Jump Toe Kick		↑, K
Side Kick	Before landing	↑, K
Low Cut Kick	Before landing	↑, ↓ +K
Middle Rolling Sawbutt		↗ +K

THROW

Oroshigane	Close range, opponent standing, opponent's back to wall	P+D
Kabenage	Close range, opponent standing	P+D
Setsuna Otoshi	Close range, opponent standing	P+D, ⇐⇐P+D
Kotsuban Wari	Close range, opponent standing,	P+D
Wrist Wall Slam	Close range, opponent standing, back to wall	P+D
Taoshi	Close range, opponent standing	⇐+P+D
Gekichoupan	Close range, opponent standing	⇐⇒+P+K+D

POUNCE

Tokkou	Opponent down	↑ +P
Todome	Opponent down	↓ +P
Indou	Opponent down	↓ +P, P
Taiman Kick	Opponent down	↓ +K

TRITT BEI NIEDRIGEM SPRUNG

Rollender Sägestoß		↑ +K
Zehensprung mit Tritt		↑, K
Seitentritt	Vor der Landung	↑, K
Niedriger Hieb mit Tritt	Vor der Landung	↑, ↓ +K
Mittlerer rollender Sägestoß		↗ +K

WERFEN

Oroshigane	Aus der Nähe, Gegner steht, Rücken des Gegners zur Wand	P+D
Kabenage	Aus der Nähe, Gegner steht	P+D
Setsuna Otoshi	Aus der Nähe, Gegner steht	P+D, ⇐⇐P+D
Kotsuban Wari	Aus der Nähe, Gegner steht,	P+D
Mit Handgelenk an die Wand schleudern	Aus der Nähe, Gegner steht, Rücken zur Wand	P+D
Taoshi	Aus der Nähe, Gegner steht	⇐+P+D
Gekichoupan	Aus der Nähe, Gegner steht	⇐⇒+P+K+D

DRAUFSPRINGEN

Tokkou	Gegner am Boden	↑ +P
Todome	Gegner am Boden	↓ +P
Indou	Gegner am Boden	↓ +P, P
Taiman Tritt	Gegner am Boden	↓ +K

COUP DE PIED SAUTÉ COURT

Coup de scie roulant		↑ +K
Kick de l'orteil sauteur		↑, K
Kick de côté	Avant de toucher terre	↑, K
Kick coupé bas	Avant de toucher terre	↑, ↓ +K
Coup de scie roulant moyen		↗ +K

PROJECTION

Oroshigane	À proximité, adversaire debout, adversaire dos au mur	P+D
Kabenage	À proximité, adversaire debout	P+D
Setsuna Otoshi	À proximité, adversaire debout	P+D, ⇐⇐P+D
Kotsuban Wari	À proximité, adversaire debout	P+D
Bang mural	À proximité, adversaire debout, dos au mur	P+D
Taoshi	À proximité, adversaire debout	⇐+P+D
Gekichoupan	Près d'un adversaire debout	⇐⇒+P+K+D

BOND

Tokkou	Adversaire à terre	↑ +P
Todome	Adversaire à terre	↓ +P
Indou	Adversaire à terre	↓ +P, P
Kick Taiman	Adversaire à terre	↓ +K

PATADA CON SALTO BAJO

Sierra rodando		↑ +K
Patada de puntapié con salto		↑, K
Patada lateral	Antes de aterrizar	↑, K
Patada de corte bajo		
	Antes de aterrizar	↑, ↓ +K
Sierra mediana rodando		↗ +K

LANZAMIENTO

Oroshigane	A poca distancia, contrario en pie, contrario de espaldas contra la pared	P+D
Kabenage	A poca distancia, contrario en pie	P+D
Setsuna Otoshi	A poca distancia, contrario en pie	P+D, ⇐ ⇐ P+D
Kotsuban Wari	A poca distancia, contrario en pie	P+D
Golpe de muñeca	contra la pared	
	A poca distancia, contrario en pie, de espaldas a la pared	P+D
Taoshi	A poca distancia, contrario en pie	⇐ +P+D
Gekichoupan	A poca distancia, contrario en pie	⇐ ⇒ +P+K+D

APLASTAMIENTO

Tokkou	Contrario en el suelo	↑ +P
Todome	Contrario en el suelo	↓ +P
Indou	Contrario en el suelo	↓ +P, P
Patada taiman	Contrario en el suelo	↓ +K

CALCIO CON SALTO BASSO

Colpo di sega girevole		↑ +K
Calcio con punta e salto		↑, K
Calcio laterale	Prima di atterrare	↑, K
Calcio tagliato basso		
	Prima di atterrare	↑, ↓ +K
Colpo di sega girevole medio		↗ +K

LANCIO

Oroshigane	Da vicino, avversario in piedi, schiena dell'avversario verso il muro	P+D
Kabenage	Da vicino, avversario in piedi	P+D
Setsuna Otoshi	Da vicino, avversario in piedi	P+D, ⇐ ⇐ P+D
Kotsuban Wari	Da vicino, avversario in piedi	P+D
Colpo di palso	contro il muro	
	Da vicino, avversario in piedi, schiena verso il muro	P+D
Taoshi	Da vicino, avversario in piedi	⇐ +P+D
Gekichoupan	Da vicino, avversario in piedi	⇐ ⇒ +P+K+D

ASSALTO

Tokkou	Avversario a terra	↑ +P
Todome	Avversario a terra	↓ +P
Indou	Avversario a terra	↓ +P, P
Calcio Taiman	Avversario a terra	↓ +K

LAGE SPRONGSCHOP

Rolschop		↑ +K
Teenschop		↑, K
Zijwaartse schop	Vóór het landen	↑, K
Lage houwschop	Vóór het landen	↑, ↓ +K
Middelhoge rolschop		↗ +K

WORP

Oroshigane	Dichtbij tegenstander die met rug naar muur gekeerd staat	P+D
Kabenage	Dichtbij staande tegenstander	P+D
Setsuna Otoshi	Dichtbij staande tegenstander	P+D, ⇐ ⇐ P+D
Kotsuban Wari	Dichtbij staande tegenstander	P+D
Muurklap	Dichtbij tegenstander die met rug naar muur gekeerd staat	⇐ P+D
Taoshi	Dichtbij staande tegenstander	⇐ +P+D
Gekichoupan	Dichtbij staande tegenstander	⇐ ⇒ +P+K+D

POUNCE (ZICH OP TEGENSTANDER WERPEN)

Tokkou	Tegenstander gevloerd	↑ +P
Todome	Tegenstander gevloerd	↓ +P
Indou	Tegenstander gevloerd	↓ +P, P
Taiman schop	Tegenstander gevloerd	↓ +K

TURNING

Turn Knuckle	Opponent behind	P
Turn Kick	Opponent behind	K
Spin Kick Turn	Opponent behind	↑+K
Low Turn Punch	Opponent behind	↓+P
Low Spin Kick Turn	Opponent behind	↓+K
Double Turn Knuckle	Opponent behind	P, P

RUNNING

Running Straight	While running	P
*Running Tackle	While running	P+D
*Dash Tetsuzan	While running	P+K
Running Knee	While running	K
Hop Spin Kick	While running	↑+K
*Sliding Kick	While running	↓+K
Running Jump Kick	While running	↘+K

DREHEN

Knöchel drehen	Gegner hinten
Drehtritt	Gegner hinten
Wirbeltritt mit Drehen	Gegner hinten
Niedrige Drehung mit Schlag	Gegner hinten
Niedriger Wirbeltritt mit Drehen	Gegner hinten
Doppeltes Knöcheldrehen	Gegner hinten

RENNEN

Geradeaus Rennen	Beim Rennen
*Im Rennen angreifen	Beim Rennen
*Tetsuzan-Schleudern	Beim Rennen
Knierennen	Beim Rennen
Hüpfender Wirbeltritt	Beim Rennen
*Gleitender Tritt	Beim Rennen
Tritt im Sprung beim Rennen	Beim Rennen

ROTATION

P	Phalange tournante	Adversaire derrière	P
K	Kick tournant	Adversaire derrière	K
↑+K	Rotation à kick tournoyant	Adversaire derrière	↑+K
↓+P	Punch tournant bas	Adversaire derrière	↓+P
↓+K	Rotation à kick tournoyant bas	Adversaire derrière	↓+K
P, P	Double phalange tournante	Adversaire derrière	P, P

SPRINT

P	Direct filant	En courant	P
P+D	* Tacle filant	En courant	P+D
P+K	* Tetsuzan bolide	En courant	P+K
K	Genou filant	En courant	K
↑+K	Kick tournoyant sauté	En courant	↑+K
↓+K	* Kick glissant	En courant	↓+K
↘+K	Kick sauté filant	En courant	↘+K



GIRO

Vuelta de nudillo	Contrario por detrás	P
Vuelta con patada	Contrario por detrás	K
Vuelta con patada giratoria	Contrario por detrás	↑ +K
Vuelta con puñetazo bajo	Contrario por detrás	↓ +P
Vuelta con patada giratoria baja	Contrario por detrás	↓ +K
Vuelta con doble nudillo	Contrario por detrás	P, P

CARRERA

Correra directa	Durante la carrera	P
*Entrada corriendo	Durante la carrera	P+D
*Entrada Tetsuzan	Durante la carrera	P+K
Rodillazo corriendo	Durante la carrera	K
Patada con giro de cuclillas	Durante la carrera	↑ +K
*Patada corrediza	Durante la carrera	↓ +K
Patada con salto corriendo	Durante la carrera	↻ +K

GIRAVOLTA

Falange girevole	Avversario alle spalle	P
Calcio con giravolta	Avversario alle spalle	K
Giravolta con calcio rotante	Avversario alle spalle	↑ +K
Pugno basso con giravolta	Avversario alle spalle	↓ +P
Giravolta con calcio rotante basso	Avversario alle spalle	↓ +K
Falange doppia con giravolta	Avversario alle spalle	P, P

CORSA

Corsa diritta	In corsa	P
*Contrasto in corsa	In corsa	P+D
*Tetsuzan sfrecciante	In corsa	P+K
Ginocchiata in corsa	In corsa	K
Calcio rotante saltato	In corsa	↑ +K
*Calcio in scivolata	In corsa	↓ +K
Calcio saltato in corsa	In corsa	↻ +K

OMDRAAI

Omdraaiknokkelslag	Met tegenstander vlak achter je	P
Omdraaischop	Met tegenstander vlak achter je	K
Wervelschop	Met tegenstander vlak achter je	↑ +K
Lage omdraaislag	Met tegenstander vlak achter je	↓ +P
Lage wervelschop	Met tegenstander vlak achter je	↓ +K
Dubbele omdraaiknokkelslag	Met tegenstander vlak achter je	P, P

STORMAANVAL

Rechte slag	Terwijl je vooruitstormt	P
*Tackeling	Terwijl je vooruitstormt	P+D
*Tetsuzan	Terwijl je vooruitstormt	P+K
Knieschop	Terwijl je vooruitstormt	K
Huppelsprongschop	Terwijl je vooruitstormt	↑ +K
*Sliding schop	Terwijl je vooruitstormt	↓ +K
Sprongschop	Terwijl je vooruitstormt	↻ +K



Raxel

SEX: M BIRTHDAY: 2/26
 AGE: 18
 WEIGHT: 54 kg
 HEIGHT: 175 cm
 HOMETOWN: Armstone City
 OCCUPATION: Temp
 HOBBY: Rock Band
 LIKES: Veggies
 DISLIKES: Meat

BIO: Raxel is the guitarist and vocalist for the band "Death Crunch". Female fans are drawn to his dark aesthetic appeal. Raxel dropped out of high school and left home after a fight with his father, who happens to be an Armstone City council man. This sinewy narcissist is fighting for fame and glory.

ATTACKS

STANDING PUNCH

Jab P
 * Lightning Upper ⇐+P
 Right Spin P, P
 Right Through P, P, P
 Right Through Squash P, P HIT near wall
 * Looks That Kill P, P, P
 Jab High Kick P, K

STANDING KICK

High Kick K
 * Death Spin Kick ⇒+K+D
 * Death Spin Slash ⇒+K+D, ↓ ⇒+K+D

Raxel

GESCHLECHT: M GEBURTSDATUM: 26/2 ALTER: 18
 GEWICHT: 54 kg GRÖSSE: 175 cm
 HEIMATORT: Armstone City
 BERUF: Aushilfstätigkeiten
 HOBBY: Rockband
 MAG: Gemüse
 VERABSCHUEUT: Fleisch

LEBENS LAUF: Raxel ist Gitarrist und Sänger der Band "Death Crunch." Weibliche Fans finden seine ästhetische dunkle Erscheinung sehr anziehend. Raxel hat die Oberschule hingeschmissen und ist nach einer Auseinandersetzung mit seinem Vater von zu Hause weggegangen; zufälligerweise ist sein Vater Mitglied des Stadtrates in Armstone City. Dieser sehnige Narziß kämpft für Ruhm und Ehre.

ATTACKEN

SCHLAG IM STEHEN

Stoß P
 * Blitzhaken ⇐+P
 Wirbeln nach rechts P, P
 Mittendurch P, P, P
 Mittendurch drücken P, P HIT (Treffer) in Wandnähe
 * Tödliche Blicke P, P, P
 Stoß mit hohem Tritt P, K

TRITT IM STEHEN

Hoher Tritt K
 * Tödlicher Wirbeltritt ⇒+K+D
 * Tödlicher Wirbelstreich ⇒+K+D, ↓ ⇒+K+D

Raxel

SEXE : M ANNIVERSAIRE : 26/2 ÂGE : 18 ans
 POIDS : 54 kg TAILLE : 175 cm
 NÉ À : Armstone City
 OCCUPATION : Intérimaire
 PASSION : Son groupe de rock
 AIME : Les légumes
 N'AIME PAS : La viande

Biographie : Raxel est le guitariste et le chanteur du groupe << Death Crunch >>. Son charisme lui vaut une multitude de fans. Raxel est parti de chez lui et a abandonné ses études après une dispute avec son père, conseiller municipal d'Armstone City. Ce narcissique nerveux est toujours en quête de célébrité et de gloire.

ATTAQUES

COUP DE POING DEBOUT

Jab P
 * Uppercut foudroyant ⇐+P
 Vrille droite P, P
 Traversée droite P, P, P
 Squash traversant droit P, P HIT près d'un mur
 * Coup meurtrier P, P, K
 Kick haut avec jab P, K

COUP DE PIED DEBOUT

Kick haut K
 * Kick tournoyant de la mort ⇒+K+D
 * Slash tournoyant de la mort ⇒+K+D, ↓ ⇒+K+D

Raxel

SEXO: M CUMPLEAÑOS: 26/2 EDAD: 18
PESO: 54 kg ALTURA: 175 cm
LUGAR DE RESIDENCIA: Armstone City
PROFESIÓN: Temporal
AFICIÓN: Banda de rock
COSA QUE LE GUSTA: Verduras
COSA QUE NO LE GUSTA: Carne

BIOGRAFÍA: Raxel es el guitarrista y vocalista de la banda "Death Crunch". Las jovencitas se sienten atraídas hacia él por su atractivo estético oscuro. Raxel abandonó el instituto y se fue de casa después de una reyerta con su padre, que, por cierto, es concejal de Armstone City. Este narcisista nervioso lucha por alcanzar la fama y la gloria.

ATAQUES

PUÑETAZO EN PIE

Gancho	P
*Relámpago superior	↩+P
Giro derecho	P,P
Derecho directo	P,P,P
Lanzamiento derecho directo	P,GOLPE P cerca de la pared
	P,P,P
*Parece que mata	P,P,K
Patada alta y gancho	P,K

PATADA EN PIE

Patada alta	K
*Patada con giro mortal	⇒+K+D
*Tajo con giro mortal	⇒+K+D, ↓ ↘ ⇒+K+D

Raxel

SESSO: M COMPLEANNO: 26/2 ETÀ: 18
PESO: 54 kg ALTEZZA: 175 cm
RESIDENZA: Armstone City
ATTIVITÀ: Lavoratore temporaneo
HOBBY: Gruppo rock
AMA: Le verdure
DETESTA: La carne

BIOGRAFIA: Raxel è il chitarrista e cantante del gruppo "Death Crunch". Le ammiratrici sono attratte dal suo fascino misterioso. Raxel abbandonò la scuola superiore e lasciò casa dopo un litigio con il padre, che guarda caso è un consigliere di Armstone City. Questo lottatore narcisista e tutto nervi si batte per la fama e per la gloria.

ATTACCHI

PUGNO ALTO

Diretto sinistro	P
*Montante fulminante	↩+P
Rotazione destra	P, P
Traversata destra	P, P, P
Schiacciamento con traversata destra	P, P COLPITO vicino a muro
	P, P, P
*Colpo mortale	P, P, K
Calcio alto con sinistro	P, K

CALCIO ALTO

Calcio in alto	K
*Calcio con rotazione mortal	⇒+K+D
*Fendente con rotazione mortal	⇒+K+D, ↓ ↘ ⇒+K+D

Raxel

GESLACHT: M VERJAARDAG: 26 februari
LEEFTIJD: 18
GEWICHT: 54 kg LENGTE: 175 cm
GEBORTEPLAATS: Armstone City
BEROEP: Tijdelijke werkracht
HOBBY: Rockband
VOORKEUR: Groenten
AFKEER: Vlees

BIOGRAFIE: Raxel is de gitaarspeler en vocalist van de rockband "Death Crunch". Zijn aantrekkelijk donker uiterlijk maakt hem de favoriet van vrouwelijke fans. Raxel maakte de middelbare school niet af en verliet het ouderlijk huis na een ruzie met zijn vader, die toevallig een raadslid van Armstone City is. Deze gespierde narcist vecht voor roem en glorie.

AANVALLEN

STAANDE SLAG

Directe	P
*Bliksem-uppercut	↩+P
Rechtse draaislag	P,P
Rechtse driedubbele	P,P,P
Driedubbele verpletteraar	Na P,P voltrefter dichtbij muur
	P,P,P
*Killer	P,P,K
Directe en hoge schop	P,K

STAANDE SCHOP

Hoge schop	K
*Dodende draaischop	⇒+K+D
*Dodende houw	⇒+K+D, ↓ ↘ ⇒+K+D

*Death Spin Roller

⇒+K+D,
↓ ⇒⇒+K,
←⇒↓ ⇒⇒+K

Back off Kick
Back off Ditch

→+K
K, K

MIDDLE PUNCH

Upper
Double Upper
Elbow Cut
Knuckle Black Claw
Right Hand
Knuckle Claw Kick
*Guitar Thrust
Flying V
Flying Screw

⇒+P
⇒+P, P
⇒+P
⇒+P, P
⇒+P, P, P
⇒+P, K
⇒⇒+P
⇒⇒+P
⇒⇒+P, P

MIDDLE KICK

Sky Screamer
Middle Kick
Motor Crew
Kick Away
*Block Buster

K+D
⇒+K
⇒+K, P
⇒+K
←+K

LOW PUNCH

Sit Jab
Low Punch

↓+P
↓+P+K+D

LOW KICK

Standing High Kick While standing up
Low Spin Combo
Death Spin Combo
Low Side Kick
Sliding Kick

K
⇒+K, P, ↓+K+D
⇒+K, P, ⇒+K+D
↓+K
↓+K+D

*Tödliche Wirbelrolle

⇒+K+D,
↓ ⇒⇒+K,
←⇒↓ ⇒⇒+K

Tritt im Zurückweichen
Wegschmeißen im Zurückweichen

→+K
K, K

SCHLAG IN DIE MITTE

Haken
Doppelter Haken
Ellbogenhaken
Schwarze Krallen mit Knöchel
Rechte Hand
Tritt mit Knöchelkrallen
*Stoß mit Gitarre
Fliegendes V
Schraube im Fliegen

⇒+P
⇒+P, P
⇒+P
⇒+P, P
⇒+P, P, P
⇒+P, K
⇒⇒+P
⇒⇒+P
⇒⇒+P, P

TRITT IN DIE MITTE

Himmelkreischer
Tritt in die Mitte
Motorencrew
Wegtreten
*Bombenschlag

K+D
⇒+K
⇒+K, P
⇒+K
←+K

NIEDRIGER SCHLAG

Stoß im Sitzen
Niedriger Schlag

↓+P
↓+P+K+D

NIEDRIGER TRITT

Hoher Tritt im Stehen Beim Aufstehen
Niedrigwirbelnde Combo
Tödliche Wirbelcombo
Niedriger Seitentritt
Gleitender Tritt

K
⇒+K, P, ↓+K+D
⇒+K, P, ⇒+K+D
↓+K
↓+K+D

* Roulade tournoyante de la mort

⇒+K+D,
↓ ⇒⇒+K,
←⇒↓ ⇒⇒+K

Kick arrière
Ruade arrière

→+K
K, K

COUP DE POING À MI-HAUTEUR

Uppercut
Double uppercut
Coup de coude coupé
Crochet américain
Manchette droite
Kick crocheté américain
*Guitare pilonnante
Vol en V
Vis volante

⇒+P
⇒+P, P
⇒+P
⇒+P, P
⇒+P, P, P
⇒+P, K
⇒⇒+P
⇒⇒+P
⇒⇒+P, P

COUP DE PIED À MI-HAUTEUR

Cri du ciel
Kick moyen
Groupe moteur
Kick balai
*Blockbuster

K+D
⇒+K
⇒+K, P
⇒+K
←+K

COUP DE POING BAS

Jab tranchant
Punch bas

↓+P
↓+P+K+D

COUP DE PIED BAS

Kick haut debout Position debout
Vrille basse combinée
Vrille de la mort combinée
Kick bas de côté
Kick glissant

K
⇒+K, P, ↓+K+I
⇒+K, P, ⇒+K+I
↓+K
↓+K+D

Rodillo rotante mortal ⇒+K+D,
 ↓ ↘ ⇒+K,
 ← ↙ ↓ ↘ ⇒+K
 Batida en retirada →+K
 Batida en retirada K,K

PUÑETAZO A MEDIO CUERPO

Superior ↘+P
 Superior doble ↘+P,P
 Corte de codo ⇒+P
 Zarpa negra de nudillo ⇒+P,P
 Mano derecha ⇒+P,P,P
 Batida con zarpa de nudillo ⇒+P,K
 Gitarazo ⇒⇒+P
 Voladora ↘ ↘+P
 Amillo volador ↘ ↘+P,P

BATIDA A MEDIA ALTURA

Locero celestial K+D
 Batida a media altura ↘+K
 Amillo de motor ↘+K,P
 Batidón ⇒+K
 Triarrón ←+K

PUÑETAZO BAJO

Sancho sentado ↓+P
 Puñetazo bajo ↓+P+K+D

BATIDA BAJA

Batida alta en pie Estando en pie K
 Combinación de giro bajo ↘+K,P, ↓+K+D
 Combinación de giro mortal ↘+K,P, ⇒+K+D
 Batida lateral baja ↓+K
 Batida corrediza ↓+K+D

*Rullo rotante mortale

Calcio all'indietro
 Ritirata all'indietro

PUGNO MEDIO

Montante ↘+P
 Doppio montante ↘+P, P
 Taglio di gomito ⇒+P
 Artiglio nero con falange ⇒+P, P
 Mano destra ⇒+P, P, P
 Calcio e artiglio con falange ⇒+P, K
 *Botta con chitarra ⇒⇒+P
 Volo a V ↘ ↘+P
 Vite volante ↘ ↘+P, P

CALCIO MEDIO

Grido del cielo K+D
 Calcio medio ↘+K
 Gruppo motore ↘+K, P
 Calcio distante ⇒+K
 *Bomba ad alto potenziale ←+K

PUGNO BASSO

Sinistro seduto ↓+P
 Pugno basso ↓+P+K+D

CALCIO BASSO

Calcio alto in piedi Alzandosi in piedi K
 Combinazione di rotazione bassa ↘+K, P, ↓+K+D
 Combinazione di rotazione mortale ↘+K, P, ⇒+K+D
 Calcio laterale basso ↓+K
 Calcio in scivolata ↓+K+D

⇒+K+D,
 ↓ ↘ ⇒+K,
 ← ↙ ↓ ↘ ⇒+K
 →+K
 K, K

↘+P
 ↘+P, P
 ⇒+P
 ⇒+P, P
 ⇒+P, P, P
 ⇒+P, K
 ⇒⇒+P
 ↘ ↘+P
 ↘ ↘+P, P

K+D
 ↘+K
 ↘+K, P
 ⇒+K
 ←+K

↓+P
 ↓+P+K+D

K
 ↘+K, P, ↓+K+D
 ↘+K, P, ⇒+K+D
 ↓+K
 ↓+K+D

*Dodende rolschop

Afweerschop ⇒+K
 Dubbele afweerschop K,K

MIDDELHOGE SLAG

Uppercut ↘+P
 Dubbele uppercut ↘+P,P
 Elleboogslag ⇒+P
 Zwarte knokkelklauw ⇒+P,P
 Rechtse ⇒+P,P,P
 Knokkelklauw en schop ⇒+P,K
 *Gitaarstoot ⇒⇒+P
 Vliegende V ↘ ↘+P
 Vliegende schroef ↘ ↘+P,P

MIDDELHOGE SCHOP

Hemelschreeuwer K+D
 Middelhoge schop ↘+K
 Motorbemanning ↘+K,P
 Wegschoppen ⇒+K
 *Blockbuster ←+K

LAGE SLAG

Directe (vanuit zithouding) ↓+P
 Lage slag ↓+P+K+D

LAGE SCHOP

Staande hoge schop Tijdens rechtop staan K
 Lage draaicombinatie ↘+K,P, ↓+K+D
 Dodende draaicombinatie ↘+K,P, ⇒+K+D
 Lage zijdelingse schop ↓+K
 Sliding schop ↓+K+D

JUMP PUNCH

Jump Hammer ↑+P
 Jump Hammer While jumping P

JUMP KICK

Jump Toe ↑+K
 Air Rolling Sawbutt While jumping K
 Flare Toe Before landing K
 Front Jump Toe ↗+K
 Front Air Kick While jumping →+K
 Air Dive While jumping ↓+K
 Flare Kick Before landing ↓+K
 Back Air Kick While jumping ←+K

LOW JUMP PUNCH

Hopping Hammer ↑+P

LOW JUMP KICK

Somersault Kick ↖+K
 Rolling Sawbutt ↑+K
 Hopping Kick ↑ K
 Leg Killer Before landing ↑ ↓+K

THROW

Wall Squash Close range, opponent standing, opponent's back toward wall P+D
 Wall Throw Close range, opponent standing P+D
 Death Drop Close range, opponent standing, behind opponent P+D

SCHLAG IM SPRUNG

Sprunghammer ↑+P
 Sprunghammer Beim Springen P

TRITT IM SPRUNG

Zehensprung ↑+K
 In der Luft rollender Sägestoß Beim Springen K
 Zeh ausstrecken Vor der Landung K
 Zehensprung nach vorn ↗+K
 Tritt in der Luft nach vorn Beim Springen →+K
 Luftsprung Beim Springen ↓+K
 Tritt ausstrecken Vor der Landung ↓+K
 Rückwärtstritt in der Luft Beim Springen ←+K

SCHLAG BEI NIEDRIGEM SPRUNG

Hüpfender Hammer ↑+P

TRITT BEI NIEDRIGEM SPRUNG

Saltotritt ↖+K
 Rollender Sägestoß ↑+K
 Hüpftritt ↑ K
 Beinkiller Vor der Landung ↑ ↓+K

WERFEN

An die Wand drücken Aus der Nähe, Gegner steht, Rücken des Gegners zur Wand P+D
 An die Wand werfen Aus der Nähe, Gegner steht P+D
 Tödliches Fallenlassen Aus der Nähe, Gegner steht, hinter Gegner P+D

COUP DE POING SAUTÉ

Marteau sauteur ↑+P
 Marteau sauteur En sautant P

COUP DE PIED SAUTÉ

Orteil sauteur ↑+K
 Coup de scie roulant aérien En sautant K
 Orteil fusée Avant de toucher terre K
 Orteil sauteur avant ↗+K
 Kick aérien avant En sautant →+K
 Plongeon aérien En sautant ↓+K
 Kick fusée Avant de toucher terre ↓+K
 Kick aérien arrière En sautant ←+K

COUP DE POING SAUTÉ COURT

Marteau sautillant ↑+P

COUP DE PIED SAUTÉ COURT

Kick périlleux ↖+K
 Coup de scie roulant ↑+K
 Kick sautillant ↑ K
 Jambe meurtrière Avant de toucher terre ↑ ↓+K

PROJECTION

Squash mural À proximité, adversaire debout, adversaire dos au mur P+D
 Projection murale À proximité, adversaire debout P+D
 Chute de la mort À proximité, adversaire debout, derrière un adversaire P+D

PUÑETAZO CON SALTO

Martillo con salto ↑+P
 Martillo con salto Durante el salto P

PATADA CON SALTO

Puntapié con salto ↑+K
 Sierra rodando en el aire
 Durante el salto K
 Puntapié proyectil Antes de aterrizar K
 Puntapié con salto frontal ↗+K
 Patada frontal en el aire
 Durante el salto ⇒+K
 Caída en el aire Durante el salto ↓+K
 Patada proyectil Antes de aterrizar ↓+K
 Patada trasera en el aire
 Durante el salto ←+K

PUÑETAZO CON SALTO BAJO

Martillo en cuclillas ↑+P

PATADA CON SALTO BAJO

Patada con salto mortal ↻+K
 Sierra rodando ↑+K
 Patada en cuclillas ↑K
 Matapata Antes de aterrizar ↑↓+K

LANZAMIENTO

Estrujamiento contra la pared
 A poca distancia, contrario en pie,
 contrario de espaldas contra la
 pared P+D
 Lanzamiento contra la pared
 A poca distancia, contrario en pie
 P+D
 Caída mortal A poca distancia, contrario en pie,
 por detrás del contrario
 P+D

PUGNO CON SALTO

Martello con salto ↑+P
 Martello con salto Durante il salto P

CALCIO CON SALTO

Colpo di punta con salto ↑+K
 Colpo di sega girevole aereo
 Durante il salto K
 Colpo di punta a razzo
 Prima di atterrare K
 Colpo di punta con salto frontale ↗+K
 Calcio frontale aereo Durante il salto ⇒+K
 Tuffo aereo Durante il salto ↓+K
 Calcio a razzo Prima di atterrare ↓+K
 Calcio aereo all'indietro
 Durante il salto ←+K

PUGNO CON SALTO BASSO

Martello saltellante ↑+P

CALCIO CON SALTO BASSO

Calcio con salto mortale ↻+K
 Colpo di sega girevole ↑+K
 Calcio saltellante ↑K
 Gamba mortale Prima di atterrare ↑↓+K

LANCIO

Schiacciamento contro il muro
 Da vicino, avversario in piedi,
 schiena dell'avversario verso il muro
 P+D
 Lancio contro il muro Da vicino, avversario in piedi
 P+D
 Caduta mortale Da vicino, avversario in piedi,
 alle spalle dell'avversario
 P+D

SPRONGSLAG

Sprong-hamerslag ↑+P
 Sprong-hamerslag Tijdens omhoogspringen P

SPRONGSCHOP

Teenschop ↑+K
 Zwevende rolschop Tijdens omhoogspringen K
 Vlamteen Vóór het landen K
 Voorwaartse teenschop ↗+K
 Voorwaartse luchtschop
 Tijdens omhoogspringen ⇒+K
 Luchtduik Tijdens omhoogspringen ↓+K
 Vlamschop Vóór het landen ↓+K
 Achterwaartse luchtschop
 Tijdens omhoogspringen ←+K

LAGE SPRONGSLAG

Huppelsprong-hamerslag ↑+P

LAGE SPRONGSCHOP

Salto-schop ↻+K
 Rolschop ↑+K
 Huppelsprongschop ↑K
 Beenkiller Vóór het landen ↑↓+K

WORP

Muurverpletteraar Dichtbij tegenstander die met rug
 naar muur gekeerd staat P+D
 Muurworp Dichtbij staande tegenstander
 P+D
 Dodende worp Terwijl je vlak achter staande
 tegenstander staat P+D

Wrist Wall Slam	Close range, opponent standing, back to wall	P+D
Detroit Lockdown	Close range, opponent standing	↑+D, ↓+P+D
Death Cannon	Close range, opponent standing	⇒⇒+P+D
Dangerous Noise	Close range, opponent standing	⇐⇒+P+D

POUNCE

Flying Task	Opponent down	↑+P
Guitar Crush	Opponent down	↓+P
Spit Kick	Opponent down	↓+K
Gravepost	Opponent down	↓ ↓+P

TURNING

Turn Punch	Opponent behind	P
Turn Kick	Opponent behind	K
Spin Kick Turn	Opponent behind	↑+K
Low Turn Punch	Opponent behind	↓+P
Low Spin Kick Turn	Opponent behind	↓+K
Turn Punch Jab	Opponent behind	P, P

RUNNING

Running Straight	While running	P
*Running Tackle	While running	P+D
Running Knee	While running	K
Running Somersault	While running	↻+K
Hop Spin Kick	While running	↑+K
*Sliding Kick	While running	↓+K
Running Jump Kick	While running	↻+K

Mit Handgelenk an die Wand schleudern
Aus der Nähe, Gegner steht, Rücken zur Wand P+D

Detroit-Umklammerung	Aus der Nähe, Gegner steht	↑+D, ↓+P+D
Todeskanone	Aus der Nähe, Gegner steht	⇒⇒+P+D

Gefährliches Geräusch

Aus der Nähe, Gegner steht
⇐⇒+P+D

DRAUFSPRINGEN

Fliegende Einheit	Gegner am Boden	↑+P
Mit der Gitarre bearbeiten	Gegner am Boden	↓+P
Spießtritt	Gegner am Boden	↓+K
Grabstein	Gegner am Boden	↓ ↓+P

DREHEN

Drehschlag	Gegner hinten	P
Drehtritt	Gegner hinten	K
Wirbeltritt mit Drehen	Gegner hinten	↑+K
Niedriger Drehschlag	Gegner hinten	↓+P
Niedriger Wirbeltritt mit Drehen	Gegner hinten	↓+K
Drehung mit Stoßschlag	Gegner hinten	P, P

RENNEN

Geradeaus Rennen	Beim Rennen	P
*Im Rennen angreifen	Beim Rennen	P+D
Knierennen	Beim Rennen	K
Salto im Rennen	Beim Rennen	↻+K
Hüpfender Wirbeltritt	Beim Rennen	↑+K
*Gleitender Tritt	Beim Rennen	↓+K
Tritt im Sprung beim Rennen	Beim Rennen	↻+K

Bang mural	À proximité, adversaire debout, dos au mur	P+D
Verrou de Detroit	À proximité, adversaire debout	↑+D, ↓+P+D
Canon de la mort	À proximité, adversaire debout	⇒⇒+P+D
Bruit dangereux	À proximité, adversaire debout	⇐⇒+P+D

BOND

Mission volante	Adversaire à terre	↑+P
Guitare écraseuse	Adversaire à terre	↓+P
Kick craché	Adversaire à terre	↓+K
Croix de la mort	Adversaire à terre	↓ ↓+P

ROTATION

Punch tournant	Adversaire derrière	P
Kick tournant	Adversaire derrière	K
Rotation à kick tournoyant	Adversaire derrière	↑+K
Punch tournant bas	Adversaire derrière	↓+P
Rotation à kick tournoyant bas	Adversaire derrière	↓+K
Jab tournant	Adversaire derrière	P, P

SPRINT

Direct filant	En courant	P
*Tacle filant	En courant	P+D
Genou filant	En courant	K
Saut périlleux filant	En courant	↻+K
Kick tournoyant sautillant	En courant	↑+K
*Kick glissant	En courant	↓+K
Coup de pied sauté filant	En courant	↻+K

Golpe de muñeca contra la pared	A poca distancia, contrario en pie, de espaldas a la pared	P+D
Golpe Detroit	A poca distancia, contrario en pie	↑+D, ↓+P+D
Cañón mortal	A poca distancia, contrario en pie	⇒⇒+P+D
Golpe peligroso	A poca distancia, contrario en pie	⇐⇒+P+D

PLASTAMIENTO

Golpe en el aire	Contrario en el suelo	↑+P
Patada	Contrario en el suelo	↓+P
Patada de esputo	Contrario en el suelo	↓+K
Patada de cementerio	Contrario en el suelo	↓ ↓+P

VUELTA

Patada con puñetazo	Contrario por detrás	P
Patada con patada	Contrario por detrás	K
Patada con patada giratoria	Contrario por detrás	↑+K
Puñetazo con vuelta baja	Contrario por detrás	↓+P
Patada con patada giratoria baja	Contrario por detrás	↓+K
Patada con puñetazo giratorio	Contrario por detrás	P,P

CARRERA

Carrera directa	Durante la carrera	P
Entrada corriendo	Durante la carrera	P+D
Patada corriendo	Durante la carrera	K
Patada mortal corriendo	Durante la carrera	↻+K
Patada con giro de cucillas	Durante la carrera	↑+K
Patada corrediza	Durante la carrera	↓+K
Patada con salto corriendo	Durante la carrera	↻+K

Colpo di polsa contro il muro	Da vicino, avversario in piedi, schiena verso il muro	P+D
Bloccaggio di Detroit	Da vicino, avversario in piedi	↑+D, ↓+P+D
Cannone mortale	Da vicino, avversario in piedi	⇒⇒+P+D
Rumore pericoloso	Da vicino, avversario in piedi	⇐⇒+P+D

ASSALTO

Missione volante	Avversario a terra	↑+P
Frantumazione con chitarra	Avversario a terra	↓+P
Calcio con sputo	Avversario a terra	↓+K
Pilastro della tomba	Avversario a terra	↓ ↓+P

GIRAVOLTA

Pugno rotante	Avversario alle spalle	P
Calcio rotante	Avversario alle spalle	K
Giravolta con calcio rotante	Avversario alle spalle	↑+K
Pugno rotante basso	Avversario alle spalle	↓+P
Giravolta con calcio rotante basso	Avversario alle spalle	↓+K
Sinistro con pugno rotante	Avversario alle spalle	P, P

CORSA

Corsa diretta	In corsa	P
*Contrasto in corsa	In corsa	P+D
Ginocchiata in corsa	In corsa	K
Salto mortale in corsa	In corsa	↻+K
Calcio rotante saltellante	In corsa	↑+K
*Calcio in scivolata	In corsa	↓+K
Calcio con salto in corsa	In corsa	↻+K

Muurslag met pols	Dichtbij tegenstander die met rug naar muur gekeerd staat	P+D
Detroit greep	Dichtbij staande tegenstander	↑+D, ↓+P+D
Dodend canon	Dichtbij staande tegenstander	⇒⇒+P+D
Gevaarlijk lawaai	Dichtbij staande tegenstander	⇐⇒+P+D

POUNCE (=ZICH OP TEGENSTANDER WERPEN)

Vliegende opdracht	Tegenstander gevloerd	↑+P
Gitaar-verplettering	Tegenstander gevloerd	↓+P
Spuwschop	Tegenstander gevloerd	↓+K
Grafpaal	Tegenstander gevloerd	↓ ↓+P

OMDRAAI

Omdraaislag	Tegenstander achter je	P
Omdraaischop	Tegenstander achter je	K
Wervelschop	Tegenstander achter je	↑+K
Lage omdraaislag	Tegenstander achter je	↓+P
Lage wervelschop	Tegenstander achter je	↓+K
Omdraai-directe	Tegenstander achter je	P,P

STORMAANVAL

Rechte	Terwijl je vooruitstormt	P
*Tackeling	Terwijl je vooruitstormt	P+D
Knieschop	Terwijl je vooruitstormt	K
Salto-schop	Terwijl je vooruitstormt	↻+K
Hupdraaischop	Terwijl je vooruitstormt	↑+K
*Sliding schop	Terwijl je vooruitstormt	↓+K
Sprongschop	Terwijl je vooruitstormt	↻+K



Tokio

SEX: M BIRTHDAY: 4/19
 AGE: 16
 WEIGHT: 64 kg
 HEIGHT: 174 cm
 HOMETOWN: Armstone City
 OCCUPATION: Part-time jobs
 HOBBY: Games (Virtua Fighter)
 LIKES: Sushi
 DISLIKES: Chicken

BIO: Tokio was brought up in the strict environment of a kabuki actor's household, but when he turned 14 he joined the local gang "Black Thunder". He quickly rose to become their leader, but left after the death of one of the members. This lone wolf looks to the Vipers to provide him with new challenges and thrills.

ATTACKS

STANDING PUNCH

Justice Jab	P
Open Chest	P, P
Open Arm	P, P, P
Open Roll	P, P, K
Open Spin	P, K

STANDING KICK

Roll Kick	K
Spin-off Kick	K+D
Spin Cossack	K+D, ↓+K
Spin-off Sunrise	K+D, K
Spin Float	K+D, K, K
Catapult Kick	⇒+K+D
Catapult Mid	⇒+K+D, ↗+K
Catapult Low	⇒+K+D, ↓+K
Catapult High	⇒+K+D, K
Long Roll Kick	→+K
90	

Tokio

GESCHLECHT: M GEBURTSDATUM: 19/4 ALTER: 16
 GEWICHT: 64 kg GRÖSSE: 174 cm
 HEIMATORT: Armstone City
 BERUF: Teilzeitjobs
 HOBBY: Spiele (Virtua Fighter)
 MAG: Sushi
 VERABSCHNEUT: Hühnchen

LEBENS LAUF: Tokio wuchs in der streng geordneten Umgebung des Haushaltes eines Kabuki-Schauspielers auf, aber als er 14 wurde, schloß er sich der örtlichen Gang "Black Thunder" an. Er wurde in kürzester Zeit zu ihrem Anführer, verließ die Gang aber nach dem Tod eines ihrer Mitglieder. Dieser einsame Wolf erwartet von den Vipern, daß sie ihm neue Herausforderungen und Sensationen verschaffen.

ATTACKEN

SCHLAG IM STEHEN

Gerechtigkeitsstoß	P
Offene Brust	P, P
Offener Arm	P, P, P
Offene Rolle	P, P, K
Offenes Wirbeln	P, K

TRITT IM STEHEN

Tritt im Rollen	K
Wegwirbelnder Tritt	K+D
Wirbelnder Kosak	K+D, ↓+K
Wegwirbelnder Sonnenaufgang	K+D, K
Wirbelliegen	K+D, K, K
Katapult-Tritt	⇒+K+D
Katapult Mitte	⇒+K+D, ↗+K
Niedriges Katapult	⇒+K+D, ↓+K
Hohes Katapult	⇒+K+D, K
Langer Rolltritt	→+K

Tokio

SEXE : M ANNIVERSAIRE : 19/4 ÂGE : 16 ans
 POIDS : 64 kg TAILLE : 174 cm
 NÉ À : Armstone City
 OCCUPATION : Petits boulots
 PASSION : Les jeux électroniques (Virtua Fighter)
 AIME : Le sushi
 N'AIME PAS : Le poulet

Biographie : Tokio a grandi dans la maison d'un acteur de kabuki très sévère. Dès quatorze-ans, Tokio est entré dans gang local << Black Thunder >>. Rapidement, il en est devenu le chef. Il a fini par quitter le gang après la mort d'un de ses membres. Ce lutteur solitaire espère que ses combats contre les Vipers lui apporteront de nouvelles sensations.

ATTAQUES

COUP DE POING DEBOUT

Jab justicier	P
Coffre ouvert	P, P
Bras ouvert	P, P, P
Roulade ouverte	P, P, K
Vrille ouverte	P, K

COUP DE PIED DEBOUT

Kick roulé	K
Kick tournoyant	K+D
Vrille du cosaque	K+D, ↓+K
Lever de soleil tournoyant	K+D, K
Vrille flottante	K+D, K, K
Kick catapulte	⇒+K+D
Catapulte moyen	⇒+K+D, ↗+K
Catapulte bas	⇒+K+D, ↓+K
Catapulte haut	⇒+K+D, K
Kick roulé long	→+K

Tokio

SEXO: M CUMPLEAÑOS: 19/4 EDAD: 16
PESO: 64 kg ALTURA: 174 cm
LUGAR DE RESIDENCIA: Armstone City
PROFESIÓN: Trabajos por horas
AFICIÓN: Juegos (Virtua Fighter)
COSA QUE LE GUSTA: Sushi
COSA QUE NO LE GUSTA: Pollo

BIOGRAFÍA: Tokio creció en el estricto ambiente de la casa de un actor de kabuki, pero cuando cumplió 14 años, se juntó con la banda local "Black Thunder". Muy pronto se hizo con el liderazgo de la misma, pero se retiró cuando murió uno de los miembros. Este lobo solitario confía en que los Vipers le proporcionarán nuevos retos y emociones.

ATAQUES

PUÑETAZO EN PIE

Gancho de justicia	P
Pecho abierto	P,P
Brazo abierto	P,P,P
Tronco abierto	P,P,K
Giro abierto	P,K

PATADA EN PIE

Patada rolliza	K
Patada giratoria	K+D
Cosaco giratorio	K+D, ↓ +K
Amanecer giratorio	K+D,K
Frotador giratorio	K+D,K,K
Patada de catapulta	⇒+K+D
Catapulta a media altura	⇒+K+D, ↻ +K
Catapulta baja	⇒+K+D, ↓ +K
Catapulta alta	⇒+K+D,K
Patada rodante larga	→+K

Tokio

SESSO: M COMPLEANNO: 19/4 ETÀ: 16
PESO: 64 kg ALTEZZA: 174 cm
RESIDENZA: Armstone City
ATTIVITÀ: Lavori part-time
HOBBY: Giochi (Virtua Fighter)
AMA: Il sushi
DETESTA: Il pollo

BIOGRAFIA: Tokio è stato allevato nella severa atmosfera della famiglia di un attore di kabuki, ma raggiunti i 14 anni entrò in una gang locale: i "Black Thunder". Ne divenne rapidamente il leader ma ne uscì dopo la morte di uno dei membri. Questo lupo solitario si aspetta dal gruppo dei Vipers nuovi brividi e nuove sfide.

ATTACCHI

PUGNO ALTO

Sinistro di giustizia	P
Petto aperto	P, P
Braccio aperto	P, P, P
Rotolo aperto	P, P, K
Rotazione aperta	P, K

CALCIO ALTO

Calcio arrotolato	K
Calcio rotante	K+D
Cosacco rotante	K+D, ↓ +K
Alba rotante	K+D, K
Galleggiante rotante	K+D, K, K
Calcio a catapulta	⇒+K+D
Catapulta media	⇒+K+D, ↻ +K
Catapulta bassa	⇒+K+D, ↓ +K
Catapulta alta	⇒+K+D, K
Calcio arrotolato lungo	→+K

Tokio

GESLACHT: M VERJAARDAG: 19 april
LEEFTIJD: 16 GEWICHT: 64 kg
LENGTE: 174 cm
GEBORTEPLAATS: Armstone City
BEROEP: Part-timer
HOBBY: Computerspelletjes (Virtua Fighter)
VOORKEUR: Sushi
AFKEER: Kip

BIOGRAFIE: Tokio werd opgevoed in het strenge gezin van een kaboeeki-acteur, maar toen hij 14 werd sloot hij zich aan bij de jeugdbende "Zwarte Donder". Hij werkte zich snel omhoog tot bendeleider, maar verliet de gang na de dood van een der gangleden. Deze eenzame wolf verwacht van de Vipers nieuwe opwindende uitdagingen.

AANVALLEN

STAANDE SLAG

Directe	P
Open borstkas	P,P
Open arm	P,P,P
Open rolslag	P,P,K
Open draaislag	P,K

STAANDE SCHOP

Rolschop	K
Afweerschop	K+D
Kozak draaischop	K+D, ↓ +K
Zonsopgang afweerschop	K+D,K
Zwevende draaischop	K+D,K,K
Katapultschop	⇒+K+D
Middelhoge katapultschop	⇒+K+D, ↻ +K
Lage katapultschop	⇒+K+D, ↓ +K
Hoge katapultschop	⇒+K+D,K
Lange rolschop	→+K

Reactor K, P
 Combo Reactor K, P, P
 Combo Reactor Plus K, P, P, P
 Combo Maxi Edge K, P, P, K
 Combo Tricks K, P, P, ↻+K
 Combo Bent Edge K, P, P, P, K
 Combo Reactor Cossack K, P, P, P, ↓+K
 Combo Tricks Pro K, P, P, P, ↻+K
 Combo Edge K, P, K

MIDDLE PUNCH

Open Upper ↻+P
 Open Elbow ⇒+P
 Elbow Blow ⇒+P, P
 Lightning Arrow ⇒+P, P, ↓ ⇒+P
 Open Arm Blow ⇒+P, P, P

MIDDLE KICK

Standing Toe Kick While standing up
 Middle Kick K
 Clutch Step ↻+K
 Double Clutch Kick ↻+K, K
 Pro Dancer ↻+K, K, ⇒+K
 Starlight Dancer ↻+K+D
 Snap Knee ↻+K+D, ⇒+K
 *Blockbuster ⇒+K
 Heel Drop ⇐+K
 Belly Flop ↑+D, ↓+K
 Belly Flop Kick ⇒ ↓+P+K+D
 ⇒ ↓+P+K+D, K

LOW PUNCH

Sit Jab ↓+P

LOW KICK

Low Kick ↓+K
 Low Spin Kick ↓+K+D
 Low Spin Punch ↓+K+D, P

Reaktor K, P
 Combo-Reaktor K, P, P
 Combo-Reaktor Plus K, P, P, P
 Combo Maxi-Schneide K, P, P, K
 Combo-Tricks K, P, P, ↻+K
 Combo gekrümmte Schneide K, P, P, P, K
 Combo Reaktor-Kosak K, P, P, P, ↓+K
 Combo Tricks Pro K, P, P, P, ↻+K
 Combo-Schneide K, P, K

SCHLAG IN DIE MITTE

Offener Haken ↻+P
 Offener Ellbogen ⇒+P
 Ellbogenschlag ⇒+P, P
 Blitzender Pfeil ⇒+P, P, ↓ ⇒+P
 Schlag mit offenem Arm ⇒+P, P, P

TRITT IN DIE MITTE

Zehentritt im Stehen Beim Aufstehen K
 Tritt in die Mitte ↻+K
 Umklammerschritt ↻+K, K
 Doppelter Umklammertritt ↻+K, K, ⇒+K
 Pro Tänzer ↻+K+D
 Sternenlichttänzer ↻+K+D, ⇒+K
 Mit Knie schnippen ⇒+K
 *Bombenschlag ⇐+K
 Auf Fersen fallen ↑+D, ↓+K
 Bauchklatscher ⇒ ↓+P+K+D
 Bauchklatscher mit Tritt ⇒ ↓+P+K+D, K

NIEDRIGER SCHLAG

Stoß im Sitzen ↓+P

NIEDRIGER TRITT

Niedriger Tritt ↓+K
 Niedriger Wirbeltritt ↓+K+D
 Niedriger Wirbelschlag ↓+K+D, P

Réacteur K, P
 Réacteur combiné K, P, P
 Réacteur combiné plus K, P, P, P
 Tranchant maxi combiné K, P, P, K
 Ruses combinées K, P, P, ↻+K
 Tranchant coudé combiné K, P, P, P, K
 Réacteur combiné du cosaque K, P, P, P, ↓+K
 Ruses combinées K, P, P, P, ↻+K
 Pro Tranchant combiné K, P, K

COUP DE POING À MI-HAUTEUR

Uppercut ouvert ↻+P
 Coup de coude ouvert ⇒+P
 Coup de coude ⇒+P, P
 Flèche foudroyante ⇒+P, P, ↓ ⇒+P
 Coup de bras ouvert ⇒+P, P, P

COUP DE PIED À MI-HAUTEUR

Kick de l'orteil debout
 Position debout K
 Kick moyen ↻+K
 Pas de l'étreinte ↻+K, K
 Kick double étreinte ↻+K, K, ⇒+K
 Danseur Pro ↻+K+D
 Danseur trente-six chandelles ↻+K+D, ⇒+K
 Genou frappeur ⇒+K
 *Blockbuster ⇐+K
 Talon tombant ↑+D, ↓+K
 Plat du ventre ⇒ ↓+P+K+D
 Kick plat du ventre ⇒ ↓+P+K+D, K

COUP DE POING BAS

Jab tranchant ↓+P

COUP DE PIED BAS

Kick bas ↓+K
 Kick tournoyant bas ↓+K+D
 Punch tournoyant bas ↓+K+D, P

Reactor	K,P
Reactor combinado	K,P,P
Reactor combinado plus	K,P,P,P
Extremo maxi combinado	K,P,P,K
Trucos combinados	K,P,P, ↻ +K
Extremo doblado combinado	K,P,P,P,K
Cosaco reactor combinado	K,P,P,P, ↓ +K
Profesional de trucos combinados	K,P,P,P, ↻ +K
Extremo combinado	K,P,K

PUÑETAZO A MEDIO CUERPO

Superior abierto	↻ +P
Codo abierto	⇒ +P
Codazo	⇒ +P,P
Fecha relámpago	⇒ +P,P, ↓ ⇒ +P
Golpe con brazo abierto	⇒ +P,P,P

PATADA A MEDIA ALTURA

Patada de puntapié en pie	Estando en pie	K
Patada a media altura		↻ +k
Paso de embrague		↻ +K,K
Patada de embrague doble		↻ +K,K, ⇒ +K
Bailarín profesional		↻ +K+D
Bailarín lucero		↻ +K+D, ⇒ +K
Rodillazo		⇒ +K
*Fulminación		⇐ +K
Caida de tacón		↑ +D, ↓ +K
Barrigazo		⇒ ↓ +P+K+D
Patada de barrigazo		⇒ ↓ +P+K+D,K

PUÑETAZO BAJO

Gancho sentado	↓ +P
----------------	------

PATADA BAJA

Gancho sentado	↓ +K
Patada giratoria baja	↓ +K+D
Puñetazo giratorio bajo	↓ +K+D,P
Giro bajo	↓ +K+D, ↓ +K

Reattore	K, P
Reattore combinato	K, P, P
Reattore combinato plus	K, P, P, P
Parte tagliente maxi combinata	K, P, P, K
Trucchi combinati	K, P, P, ↻ +K
Parte tagliente curva combinata	K, P, P, P, K
Casacco con reattore combinato	K, P, P, P, ↓ +K
Trucchi combinati professionali	K, P, P, P, ↻ +K
Parte tagliente combinata	K, P, K

PUGNO MEDIO

Montante aperto	↻ +P
Gomitata aperta	⇒ +P
Gomitata	⇒ +P, P
Freccia fulminante	⇒ +P, P, ↓ ⇒ +P
Colpo di braccio aperto	⇒ +P, P, P

CALCIO MEDIO

Calcio con punta in piedi	Alzandosi in piedi	K
Calcio medio		↻ +K
Calcio della stretta		↻ +K, K
Calcio con doppia stretta		↻ +K, K, ⇒ +K
Ballerino professionale		↻ +K+D
Ballerino della luce stellare		↻ +K+D, ⇒ +K
*Ginocchiata con colpo secco		⇒ +K
*Bomba ad alto potenziale		⇐ +K
Caduta di tallone		↑ +D, ↓ +K
Tonfo con la pancia		⇒ ↓ +P+K+D
Calcio con tonfo di pancia		⇒ ↓ +P+K+D, K

PUGNO BASSO

Sinistro seduto	↓ +P
-----------------	------

CALCIO BASSO

Calcio basso	↓ +K
Calcio rotante basso	↓ +K+D
Pugno rotante basso	↓ +K+D, P

Reactor	K,P
Reactorcombinatie	K,P,P
Reactor-plus combinatie	K,P,P,P
Maxi-scherpe combinatie	K,P,P,K
Kunstgreepcombinatie	K,P,P, ↻ +K
Kromme schop/slagcombinatie	K,P,P,P,K
Reactor/Kozak combinatie	K,P,P,P, ↓ +K
Profkunstgreepcombinatie	K,P,P,P, ↻ +K
Schop/slag combinatie	K,P,K

MIDDELHOGE SLAG

Open uppercut	↻ +P
Open elleboog	⇒ +P
Elleboogslag	⇒ +P,P
Bliksempijl	⇒ +P,P, ↓ ⇒ +P
Open armslag	⇒ +P,P,P

MIDDELHOGE SCHOP

Stande teenschop	Tijdens rechtop staan	K
Middelhoge schop		↻ +K
Klauwstap		↻ +K,K
Dubbele klauwschop		↻ +K,K, ⇒ +K
Profdanser		↻ +K+D
Sterrelichtdanser		↻ +K+D, ⇒ +K
Knieklap		⇒ +K
*Blockbuster		⇐ +K
Hielschop		↑ +D, ↓ +K
Platte duik		⇒ ↓ +P+K+D
Platte duikschop		⇒ ↓ +P+K+D,K

LAGE SLAG

Directe (vanuit zithouding)	↓ +P
-----------------------------	------

LAGE SCHOP

Lage schop	↓ +K
Lage draaischop	↓ +K+D
Lage draaischop en slag	↓ +K+D,P

giro bajo triple ↓+K+D, ↓+K,K
giro alto bajo ↓+K+D,K

PUÑETAZO CON SALTO

puñetazo en el aire ↑+P
martillo con salto Durante el salto P

PATADA CON SALTO

patapié con salto ↑+K
pierna rodando en el aire

patapié proyectil Antes de aterrizar K

patapié con salto frontal ↗+K
patada frontal en el aire

patada en el aire Durante el salto ⇒+K

patada bengala Antes de aterrizar ↓+K

patada trasera en el aire Durante el salto ←+K

PUÑETAZO CON SALTO BAJO

martillo con salto ↑+P

PATADA CON SALTO BAJO

patadas ↻+K
pierna rodando ↑+K

patada en cucullas Durante el salto ↑,K

patada de corte bajo Antes de aterrizar ↑, ↓+K

patada giratoria de mediana esperanza ↻+K

LANZAMIENTO

lanzamiento contra pared trasera A poca distancia, contrario en pie, de espaldas a la pared P+D

lanzamiento contra la pared A poca distancia, contrario en pie P+D

suplex trasero A poca distancia, contrario en pie, por detrás del contrario P+D

Rotazione bassa in giù ↓+K+D, ↓+K
Rotazione bassa tripla ↓+K+D, ↓+K,K
Rotazione bassa in alto ↓+K+D, K

PUGNO CON SALTO

Botta con pugno nell'aria ↑+P
Martello con salto Durante il salto P

CALCIO CON SALTO

Colpo di punta con salto ↑+K
Colpo di sega girevole aereo

Colpo di punta a razzo Durante il salto K

Colpo di punta con salto frontale Prima di atterrare K

Calcio aereo frontale Durante il salto ↗+K

Tuffo aereo Durante il salto ↑, ↓+K

Calcio a razzo Prima di atterrare ↓+K

Calcio aereo all'indietro Durante il salto ←+K

PUGNO CON SALTO BASSO

Martello con salto ↑+P

CALCIO CON SALTO BASSO

Trucchi ↻+K
Colpo di sega girevole ↑+K

Calcio saltellante Durante il salto ↑, K

Calcio tagliato basso Prima di atterrare ↑, ↓+K

Calcio rotante medio saltellante ↻+K

LANCIO

Corsa contro il muro all'indietro Da vicino, avversario in piedi, schiena dell'avversario verso il muro P+D

Lancio contro il muro Da vicino, avversario in piedi P+D

Suplex all'indietro Da vicino, avversario in piedi, alle spalle dell'avversario P+D

Lage draaischop en lage slag ↓+K+D, ↓+K
Driedubbele lage draaischop ↓+K+D, ↓+K,K
Lage draaischop en hoge schop ↓+K+D,K

SPRONGSLAG

Zweefslag ↑+P
Hamerslag Tijdens omhoogspringen P

SPRONGSCHOP

Teenschop ↑+K
Zwevende rolschop

Vlamteen Tijdens omhoogspringen K

Voorwaartse teenschop Vóór het landen K

Voorwaartse zweefschop ↗+K

Luchtduik Tijdens omhoogspringen ⇒+K

Vlamschop Tijdens omhoogspringen ↑, ↓+K

Achterwaartse zweefschop Vóór het landen ↓+K

Achterwaartse zweefschop Tijdens omhoogspringen ←+K

LAGE SPRONGSLAG

Hamerslag ↑+P

LAGE SPRONGSCHOP

Kunstgreep ↻+K
Rolschop ↑+K

Huppelsprongschop Tijdens omhoogspringen ↑,K

Lage houwschop Vóór het landen ↑, ↓+K

Middelhoge huppelsprongschop ↻+K

WORP

Muurstormer Dichtbij tegenstander die met rug naar muur gekeerd staat P+D

Muurworp Dichtbij staande tegenstander P+D

Rug suplex Terwijl je vlak achter staande tegenstander staat P+D

Wrist Wall Slam	Close range, opponent standing, back to wall	P+D
Snap Stole	Close range, opponent standing	⇐+P+D
Shoulder Throw	Close range, opponent standing	⇒⇐+P+D
Grand Axel	Close range, opponent standing	⇒⇐+P+K+D
Dead End Double Knee	Close range, opponent standing, opponent's back to wall	⇐⇒+K

POUNCE

Eagle Landing	Opponent down	⇑+P
Spit Kick	Opponent down	⇓+K

TURNING

Turn Punch	Opponent behind	P
Turn Roll Kick	Opponent behind	K
Spin Kick Turn	Opponent behind	⇑+K
Low Turn Punch	Opponent behind	⇓+P
Turn Low Spin Kick	Opponent behind	⇓+K
Turn Punch Jab	Opponent behind	P, P
Turn Punch Roll Kick	Opponent behind	P, K
Low Spin Kick Turn	Opponent behind	K, P

RUNNING

Running Straight	While running	P
*Running Tackle	While running	P+D
Fire Darts	While running	K
Running Tricks	While running	↻+K
Hop Spin Kick	While running	⇑+K
*Sliding Kick	While running	⇓+K
Running Jump Kick	While running	↻+K

Mit Handgelenk an die Wand schleudern	Aus der Nähe, Gegner steht, Rücken zur Wand	P+D
Schnipp-Stola	Aus der Nähe, Gegner steht	⇐+P+D
Schulterwurf	Aus der Nähe, Gegner steht	⇒⇐+P+D
Große Achse	Aus der Nähe, Gegner steht	⇒⇐+P+K+D
Sackgasse mit beiden Knien	Aus der Nähe, Gegner steht, Rücken des Gegners zur Wand	⇐⇒+K

DRAUFSPRINGEN

Adlerlandung	Gegner am Boden	⇑+P
Spießtritt	Gegner am Boden	⇓+K

DREHEN

Drehschlag	Gegner hinten	P
Rolltritt mit Drehung	Gegner hinten	K
Wirbeltritt mit Drehung	Gegner hinten	⇑+K
Niedriger Drehschlag	Gegner hinten	⇓+P
Niedriger Wirbeltritt mit Drehung	Gegner hinten	⇓+K
Stoßschlag mit Drehung	Gegner hinten	P, P
Schlag mit Rolltritt und Drehung	Gegner hinten	P, K
Niedriger Wirbeltritt mit Drehung	Gegner hinten	K, P

RENNEN

Geradeaus Rennen	Beim Rennen	P
*Im Rennen angreifen	Beim Rennen	P+D
Feuerpfeile	Beim Rennen	K
Tricks im Rennen	Beim Rennen	↻+K
Hüpfender Wirbeltritt	Beim Rennen	⇑+K
*Gleitender Tritt	Beim Rennen	⇓+K
Tritt im Sprung beim Rennen	Beim Rennen	↻+K

Bang mural	À proximité, adversaire debout, dos au mur	P+D
Écharpe percutante	À proximité, adversaire debout	⇐+P+D
Projection d'épaule	À proximité, adversaire debout	⇒⇐+P+D
Grand Axel	À proximité, adversaire debout	⇒⇐+P+K+I
Genou cul-de-sac double	À proximité, adversaire debout, adversaire dos au mur	⇐⇒+K

BOND

Atterrissage de l'aigle	Adversaire à terre	⇑+P
Kick craché	Adversaire à terre	⇓+K

ROTATION

Punch tournant	Adversaire derrière	P
Kick roulé tournant	Adversaire derrière	K
Rotation à kick tournoyant	Adversaire derrière	⇑+K
Punch tournant bas	Adversaire derrière	⇓+P
Kick tournoyant bas	Adversaire derrière	⇓+K
Jab tournant	Adversaire derrière	P, P
Kick roulé à punch tournant	Adversaire derrière	P, K
Rotation à kick tournoyant bas	Adversaire derrière	K, P

SPRINT

Direct filant	En courant	P
*Tacle filant	En courant	P+D
Fléchettes de feu	En courant	K
Ruses filantes	En courant	↻+K
Kick tournoyant sautillant	En courant	⇑+K
*Kick glissant	En courant	⇓+K
Kick sauté filant	En courant	↻+K

Golpe de muñeca contra la pared	A poca distancia, contrario en pie, de espaldas a la pared	P+D
Tortazo	A poca distancia, contrario en pie	←+P+D
Lanzamiento de hombro	A poca distancia, contrario en pie	⇒←+P+D
Ojo grande	A poca distancia, contrario en pie	⇒←+P+K+D
Rodillazo doble sin fin	A poca distancia, contrario en pie, de espaldas a la pared	←⇒+K

APLASTAMIENTO

Aterrizaje de águila	Contrario en el suelo	↑+P
Patada de esputo	Contrario en el suelo	↓+K

VUELTA

Wuelta con puñetazo	Contrario por detrás	P
Wuelta con patada rodante	Contrario por detrás	K
Wuelta con patada giratoria	Contrario por detrás	↑+K
Wuelta con patada baja	Contrario por detrás	↓+P
Wuelta con patada giratoria baja	Contrario por detrás	↓+K
Gancho con puñetazo giratorio	Contrario por detrás	P,P
Wuelta con patada rodante y puñetazo	Contrario por detrás	P,K
Wuelta con puñetazo giratorio bajo	Contrario por detrás	K,P

CARRERA

Carrera directa	Durante la carrera	P
*Entrada corriendo	Durante la carrera	P+D
Dardos de fuego	Durante la carrera	K
Trucos corriendo	Durante la carrera	↻+K
Patada con giro de cuclillas	Durante la carrera	↑+K
*Patada corrediza	Durante la carrera	↓+K
Patada con salto corriendo	Durante la carrera	↻+K

Colpo di polso contro il muro	Da vicino, avversario in piedi, schiena verso il muro	P+D
Stola con colpo secco	Da vicino, avversario in piedi	←+P+D
Lancio di spalla	Da vicino, avversario in piedi	⇒←+P+D
Grande Axel	Da vicino, avversario in piedi	⇒←+P+K+D
Ginocchiata doppia a vicolo cieco	Da vicino, avversario in piedi, schiena dell'avversario verso il muro	←⇒+K

ASSALTO

Atterraggio dell'aquila	Avversario a terra	↑+P
Calcio con sputo	Avversario a terra	↓+K

GIRAVOLTA

Pugno rotante	Avversario alle spalle	P
Calcio arrotolato rotante	Avversario alle spalle	K
Giravolta a calcio rotante	Avversario alle spalle	↑+K
Pugno rotante basso	Avversario alle spalle	↓+P
Calcio rotante basso con giravolta	Avversario alle spalle	↓+K
Sinistro con pugno rotante	Avversario alle spalle	P, P
Calcio arrotolato con pugno rotante	Avversario alle spalle	P, K
Giravolta con calcio a bassa rotazione	Avversario alle spalle	K, P

CORSA

Corsa diritta	In corsa	P
*Contrasto in corsa	In corsa	P+D
Dardi di fuoco	In corsa	K
Trucchi in corsa	In corsa	↻+K
Calcio rotante saltellante	In corsa	↑+K
*Calcio in scivolata	In corsa	↓+K
Calcio con salto in corsa	In corsa	↻+K

Muurslag met pols	Dichtbij tegenstander die met rug naar muur gekeerd staat	P+D
Snapworp	Dichtbij staande tegenstander	←+P+D
Schouderworp	Dichtbij staande tegenstander	⇒←+P+D
Grote axel	Dichtbij staande tegenstander	⇒←+P+K+D
Dubbele knieworp	Dichtbij tegenstander die met rug naar muur gekeerd staat	←⇒+K

POUNCE (ZICH OP TEGENSTANDER WERPEN)

Landende arend	Tegenstander gevloerd	↑+P
Spuwschop	Tegenstander gevloerd	↓+K

OMDRAAI

Omdraaislag	Tegenstander achter je	P
Omdraairolschop	Tegenstander achter je	K
Wervelschop	Tegenstander achter je	↑+K
Lage omdraaislag	Tegenstander achter je	↓+P
Lage wervelschop	Tegenstander achter je	↓+K
Directe	Tegenstander achter je	P,P
Directe en rolschop	Tegenstander achter je	P,K
Lage wervelschop en slag	Tegenstander achter je	K,P

STORMAANVAL

Rechte	Terwijl je vooruitstormt	P
*Tackeling	Terwijl je vooruitstormt	P+D
Vuurdarts	Terwijl je vooruitstormt	K
Kunstgreep	Terwijl je vooruitstormt	↻+K
Huppelsprongschop	Terwijl je vooruitstormt	↑+K
*Sliding schop	Terwijl je vooruitstormt	↓+K
Sprongschop	Terwijl je vooruitstormt	↻+K



Sanman

SEX: M BIRTHDAY: 3/3
 AGE: ?
 WEIGHT: 120 kg
 HEIGHT: 180 cm
 HOMETOWN: Armstone City
 OCCUPATION: ?
 HOBBY: Custom bikes
 LIKES: Sweets
 DISLIKES: Garlic

BIO: Nobody knows much about him, and he isn't saying. The only things for sure is that he rolled up to the tournament on a big custom hog, and he has a strange fascination with the number 3. Sanman lets his fists do the rest of the talking for him.

ATTACKS

STANDING PUNCH

Sanman Punch	P
One-Two Punch	P, P
One-Two Hammer	P, P, P
One-Two Crush	P, P HIT near wall
*One-Two Hip	P, P, P
Sanman Punch Kick	P, P, K
Sanman Punch Upper	P, ⊗+P
Boost Kick	P, ⊗+P, K
Power Knock	⇄+P
Double Power Knock	⇄⇄+P, P
Triple Power Knock	⇄⇄⇄+P, P, P

STANDING KICK

Sanman Kick	K
-------------	---

Sanman

GESCHLECHT: M GEBURTSDATUM: 3/3 ALTER: ?
 GEWICHT 120 kg GRÖSSE: 180 cm
 HEIMATORT: Armstone City
 BERUF: ?
 HOBBY: Spezialfahräder
 MAG: Süßigkeiten
 VERABSCHUEUT: Knoblauch

LEBENS LAUF: Keiner weiß viel über ihn und er spricht nicht über sich. Das einzige, was man genau weiß, ist, daß er zum Turnier auf einem großen Brummer in Sonderanfertigung angerollt kam und daß die Zahl 3 eine seltsame Faszination auf ihn ausübt. Im übrigen läßt Sanman seine Fäuste für sich sprechen.

ATTACKEN

SCHLAG IM STEHEN

Sanman-Schlag	P
Eins-Zwei-Schlag	P, P
Eins-Zwei-Hammer	P, P, P
Eins-Zwei-Druck	P, P HIT (Treffer) in Wandnähe
*Eins-Zwei-Hüfte	P, P, P
Sanman-Schlagtritt	P, P, K
Sanman-Hakensschlag	P, K
Extrastarker Tritt	P, ⊗+P, K
Powerschlag	⇄+P
Doppelter Powerschlag	⇄⇄+P, P
Dreifacher Powerschlag	⇄⇄⇄+P, P, P

TRITT IM STEHEN

Sanman-Tritt	K
--------------	---

Sanman

SEXE : M ANNIVERSAIRE : 3/3 ÂGE : ?
 POIDS : 120 kg TAILLE : 180 cm
 NÉ À : Armstone City
 OCCUPATION : ?
 PASSION : La moto
 AIME : Les sucreries
 N'AIME PAS : L'ail

Biographie : On sait peu de choses sur lui car il n'est pas bavard. Ce qui est sûr c'est qu'il est arrivé au tournoi sur une grosse moto et qu'il a une étrange fascination pour le chiffre 3. Chez Sanman, ce sont les poings qui parlent !

ATTAQUES

COUP DE POING DEBOUT

Punch de Sanman	P
Punch un-deux	P, P
Marteau un-deux	P, P, P
Attaque un-deux	P, P HIT près d'un mur
* Bourrade un-deux	P, P, P
Punch-kick de Sanman	P, P, K
Uppercut de Sanman	P, ⊗+P
Super-kick	P, ⊗+P, K
Super-frappoir	⇄⇄+P
Super-frappoir double	⇄⇄⇄+P, P
Super-frappoir triple	⇄⇄⇄⇄+P, P, P

COUP DE PIED DEBOUT

Kick de Sanman	K
----------------	---

Sanman

SEXO: M CUMPLEAÑOS: 3/3 EDAD: ?
PESO: 120 kg ALTURA: 180 cm
LUGAR DE RESIDENCIA: Armstone City
PROFESIÓN: ?
AFICIÓN: Arreglar motos
COSA QUE LE GUSTA: Dulces
COSA QUE NO LE GUSTA: Ajo

BIOGRAFÍA: Nadie sabe mucho de este personaje, y el no sabe mucho. Lo único que se sabe de él con certeza es que llegó al torneo en una enorme moto preparada por él, y que le fascina el número 3 con delirio. Sanman deja que el resto lo digan sus puños por él.

ATAQUES

PUÑETAZO EN PIE

Puñetazo Sanman	P
Uno-dos puñetazo	P,P
Uno-dos martillo	P,P,P
Uno-dos trastazo	P, GOLPE P cerca de la pared
	P,P,P
*Uno-dos Caderazo	P,P,K
Patada y puñetazo Sanman	P,K
Puñetazo superior Sanman	P, ☺ +P
Patadón	P, ☺ +P,K
Golpe potente	⇐⇒ +P
Golpe potente doble	⇐⇒ +P,P
Golpe potente triple	⇐⇒ +P,P,P

PATADA EN PIE

Patada Sanman	K
---------------	---

Sanman

SESSO: M COMPLEANNO: 3/3 ETÀ: ?
PESO: 120 kg ALTEZZA: 180 cm
RESIDENZA: Armstone City
ATTIVITÀ: ?
HOBBY: Moto custom
AMA: I dolci
Detesta: L'aglio

BIOGRAFIA: Non si sa molto di lui, e lui stesso non racconta molto di sé. Le uniche cose certe sono che si è presentato al torneo a bordo di un enorme chopper custom e che ha una curiosa attrazione per il numero 3. Il resto Sanman lo lascia dire ai suoi pugni al posto suo.

ATTACCHI

PUGNO ALTO

Pugno di Sanman	P
Uno-due pugno	P, P
Uno-due martello	P, P, P
Uno-due frantumazione	P, P COLPITO vicino a muro
	P, P, P
*Uno-due spintone	P, P, K
Calcio con pugno di Sanman	P, K
Montante con pugno di Sanman	P, ☺ +P
Supercalcio	P, ☺ +P, K
Botta potente	⇐⇒ +P
Botta potente doppia	⇐⇒ +P, P
Botta potente tripla	⇐⇒ +P, P, P

CALCIO ALTO

Calcio di Sanman	K
------------------	---

Sanman

GESLACHT: M VERJAARDAG: 3 maart
LEEFTIJD: ?
GEWICHT: 120 kg LENGTE: 180 cm
GEBORTEPLAATS: Armstone City
BEROEP: ?
HOBBY: Opgeschilderde motorfietsen
VOORKEUR: Snoepjes
AFKEER: Knoflook

BIOGRAFIE: Niemand weet veel van hem af, en hij bewaart zijn geheimen zorgvuldig. Twee dingen staan echter vast: hij kwam aanrijden naar het toernooi in een grote custom auto, en hij is gefascineerd door het getal 3. Sanman laat zijn vuisten de rest van het verhaal vertellen.

AANVALLEN

STAANDE SLAG

Sanman vuistslag	P
Eén-twee vuistslag	P,P
Eén-twee hamerslag	P,P,P
Eén-twee verpletteraar	Na P,P voltreffer dichtbij muur
	P,P,P
*Eén-twee heupslag	P,P,K
Sanman slag en schop	P,K
Sanman uppercut	P, ☺ +P
Oppepper	P, ☺ +P,K
Mokerslag	⇐⇒ +P
Dubbele mokerslag	⇐⇒ +P,P
Driedubbele mokerslag	⇐⇒ +P,P,P

STAANDE SCHOP

Sanman schop	K
--------------	---

MIDDLE PUNCH

Sanman Upper	↘+P
Double Upper	↘+P, P
Double Upper Hip	↘+P, P, K
Jackknife Throw	↘+P+D
Ignition Punch	⇒+P
Generator Punch	⇒+P, P
Fire Generator Punch	⇒+P, P, P
Atomic Generator Punch	⇒+P, P, P, P
Fusion Generator Punch	⇒+P, P, P, P, P
Power Hammer	↓+P+K+D
Round Trip Hammer Throw	↓+P+K+D, P+D
Double Power Hammer	↓+P+K+D, ↓+P
* Elbow Smash	⇒⇒+P

MIDDLE KICK

Hip Bomber	P+K+D
Double Hip Bomber	P+K+D, P+K+D
Middle Sanman Kick	↘+K
* Block Bomber	←+K

LOW PUNCH

Low Punch	↓+P
-----------	-----

LOW KICK

Low Sanman Kick	↓+K
Leg Throw	↓+K+D

JUMP PUNCH

Sanman Hammer	↑+P
Sky Burner	↑ P
Knuckle Hammer	⇒+P
While jumping	

JUMP KICK

Front Jump Toe	↗+K
Jump Toe	↑+K
Hip Four	K
Rider Toe	K
While jumping	
Before landing	

SCHLAG IN DIE MITTE

Sanman-Haken	↘+P
Doppelter Haken	↘+P, P
Doppelter Haken mit Hüfte	↘+P, P, K
Gehechteter Wurf	↘+P+D
Zündschlag	⇒+P
Generator-Schlag	⇒+P, P
Feuergenerator-Schlag	⇒+P, P, P
Atomgenerator-Schlag	⇒+P, P, P, P
Fusionsgenerator-Schlag	⇒+P, P, P, P, P
Powerhammer	↓+P+K+D
Rundum-Hammerwurf	↓+P+K+D, P+D
Doppelter Powerhammer	↓+P+K+D, ↓+P
* Ellbogenschmettern	⇒⇒+P

TRITT IN DIE MITTE

Hüftbomber	P+K+D
Doppelter Hüftbomber	P+K+D, P+K+D
Sanman-Tritt in die Mitte	↘+K
* Blockbomber	←+K

NIEDRIGER SCHLAG

Niedriger Schlag	↓+P
------------------	-----

NIEDRIGER TRITT

Niedriger Sanman-Tritt	↓+K
Beinwerfen	↓+K+D

SCHLAG IM SPRUNG

Sanman-Hammer	↑+P
Himmelverbrennen	↑ P
Knöchelhammer	⇒+P
Beim Springen	

TRITT IM SPRUNG

Zehensprung nach vorn	↗+K
Zehensprung	↑+K
Hüftvierer	K
Zehenreiten	K
Beim Springen	
Vor der Landung	

COUP DE POING À MI-HAUTEUR

Uppercut de Sanman	↘+P
Uppercut double	↘+P, P
Bourrade supérieure double	↘+P, P, K
Lancer du canif	↘+P+D
Punch allumeur	⇒+P
Punch dynamo	⇒+P, P
Punch générateur de feu	⇒+P, P, P
Punch générateur atomique	⇒+P, P, P, P
Punch générateur de fusion	⇒+P, P, P, P, P
Marteau pneumatique	↓+P+K+D
Lancer du marteau va-et-vient	↓+P+K+D, P+D
Marteau pneumatique double	↓+P+K+D, ↓+P
* Smash du coude	⇒⇒+P

COUP DE PIED À MI-HAUTEUR

Bombardeur	P+K+D
Double bombardeur	P+K+D, P+K+D
Kick de Sanman moyen	↘+K
* Bombardeur bloqueur	←+K

COUP DE POING BAS

Punch bas	↓+P
-----------	-----

COUP DE PIED BAS

Kick bas de	↓+K
Sanman Lancer de la jambe	↓+K+D

COUP DE POING SAUTÉ

Marteau de Sanman	↑+P
Brûleur céleste	↑ P
Marteau américain	⇒+P
En sautant	

COUP DE PIED SAUTÉ

Orteil sauteur avant	↗+K
Orteil sauteur	↑+K
Bourrade quadruple	K
Orteil cavalier	K
En sautant	
Avant de toucher terre	

PUÑETAZO A MEDIO CUERPO

Superior Sanman	⇒ +P
Superior doble	⇒ +P,P
Cadera superior doble	⇒ +P,P,K
Lanzamiento de puñal	⇒ +P+D
Puñetazo de encendido	⇒ +P
Puñetazo generador	⇒ +P,P
Puñetazo generador de fuego	⇒ +P,P,P
Puñetazo generador atómico	⇒ +P,P,P,P
Puñetazo generador de fusión	⇒ +P,P,P,P,P
Martillo potente	⇓ +P+K+D
Lanzamiento de martillo con vuelta	⇓ +P+K+D,P+D
Martillo de potencia doble	⇓ +P+K+D, ⇓ +P
*Codazo	⇒ ⇒ +P

PATADA A MEDIA ALTURA

Bombazo de cadera	P+K+D
Bombazo de cadera doble	P+K+D,P+K+D
Patada Sanman a media altura	⇒ +K
*Bombazo en bloque	⇐ +K

PUÑETAZO BAJO

Puñetazo bajo	⇓ +P
---------------	------

PATADA BAJA

Patada Sanman baja	⇓ +K
Lanzamiento de pierna	⇓ +K+D

PUÑETAZO CON SALTO

Martillo Sanman	↑ +P
Quemador celestial	↑ P
Martillo de nudillo Durante el salto	⇒ +P

PATADA CON SALTO

Puntapié con salto frontal	↗ +K
Puntapié con salto	↑ +K
Cuatro caderas Durante el salto	K
Puntapié cabalgante Antes de aterrizar	K

PUGNO MEDIO

Montante di Sanman	⇒ +P
Montante doppio	⇒ +P, P
Spintone con montante doppio	⇒ +P, P, K
Lancio di coltello a serramanico	⇒ +P+D
Pugno con accensione	⇒ +P
Pugno di generatore	⇒ +P, P
Pugno di generatore di fuoco	⇒ +P, P, P
Pugno di generatore atomico	⇒ +P, P, P, P
Pugno di generatore di fusione	⇒ +P, P, P, P, P
Martello potente	⇓ +P+K+D
Lancio di martello con ritorno	⇓ +P+K+D, P+D
Martello potente doppio	⇓ +P+K+D, ⇓ +P
*Scontro con gomitata	⇒ ⇒ +P

CALCIO MEDIO

Bombardiere con spintone	P+K+D
Bombardiere doppio con spintone	P+K+D, P+K+D
Calcio medio di Sanman	⇒ +K
*Bombardiere di bloccaggio	⇐ +K

PUGNO BASSO

Pugno basso	⇓ +P
-------------	------

CALCIO BASSO

Calcio basso di Sanman	⇓ +K
Lancio della gamba	⇓ +K+D

PUGNO CON SALTO

Martello di Sanman	↑ +P
Bruciatore del cielo	↑ P
Martello rotante Durante il salto	⇒ +P

CALCIO CON SALTO

Colpo di punta con salto frontale	↗ +K
Colpo di punta con salto	↑ +K
Spintone quadruplo Durante il salto	K
Colpo di punta del cavaliere	K
Prima di atterrare	K

MIDDELHOGE SLAG

Sanman uppercut	⇒ +P
Dubbele uppercut	⇒ +P,P
Dubbele bovenheup	⇒ +P,P,K
Gehoekte worp	⇒ +P+D
Ontstekingsslag	⇒ +P
Generatorslag	⇒ +P,P
Vuurgeneratorslag	⇒ +P,P,P
Atomische generatorslag	⇒ +P,P,P,P
Fusiegeneratorslag	⇒ +P,P,P,P,P
Krachthamer	⇓ +P+K+D
Heen-en-terug hamerworp	⇓ +P+K+D,P+D
Dubbele krachthamer	⇓ +P+K+D, ⇓ +P
*Elleboogslag	⇒ ⇒ +P

MIDDELHOGE SCHOP

Heupbom	P+K+D
Dubbele heupbom	P+K+D, P+K+D
Middelhoge Sanman schop	⇒ +K
*Blokobom	⇐ +K

LAGE SLAG

Lage slag	⇓ +P
-----------	------

LAGE SCHOP

Lage Sanman schop	⇓ +K
Beenworp	⇓ +K+D

SPRONGSLAG

Sanman hamerslag	↑ +P
Hemelbrander	↑ P
Knokkelhamer Tijdens omhoogspringen	⇒ +P

SPRONGSCHOP

Voorwaartse teenschop	↗ +K
Teenschop	↑ +K
Heuschop Tijdens omhoogspringen	K
Rijderteenschop Vóór het landen	K

Front Air Kick	While jumping	⇒+K
Air Dive	While jumping	↓+K
Rider Kick	Before landing	↓+K
Back Air Kick	While jumping	⇐+K
LOW JUMP PUNCH		
Sanman Hammer		↑+P
LOW JUMP KICK		
Rolling Sawbutt		↑+K
Hopping Kick		↑, K
Leg Breaker	Before landing	↑, ↓+K
Middle Rolling Sawbutt		↗+K
THROW		
Spark Scratch	Close range, opponent standing, opponent's back toward	P+D
Sanman Ten Pin	Close range, opponent standing	P+D
Willy Drop	Close range, opponent standing, behind opponent	P+D
Wrist Wall Slam	Close range, opponent standing, opponent's back toward	P+D
Power Hunting	Close range, opponent crouching, opponent's back toward	↓+P+D
Overdrive	Close range, opponent standing	⇒⇒↓⇐⇐+P+D
Bear Hug	Close range, opponent standing	⇒⇐+P+D
Backbone Crack	Close range, opponent standing	⇒⇐+P+K+D
Full Overdrive	Close range, opponent standing	⇒⇒↓⇐⇐+P+D, ⇒⇐+P+D

Tritt in der Luft nach vorn		
	Beim Springen	⇒+K
Hechtsprung in der Luft	Beim Springen	↓+K
Reitertritt	Vor der Landung	↓+K
Rückwärtstritt in der Luft		
	Beim Springen	⇐+K

NIEDRIGER SCHLAG IM SPRUNG

Sanman-Hammer		↑+P
---------------	--	-----

NIEDRIGER TRITT IM SPRUNG

Rollender Sägestoß		↑+K
Hüpftritt		↑, K
Beinbrecher	Vor der Landung	↑, ↓+K
Rollender Sägestoß in der Mitte		↗+K

WERFEN

Funkenkratzer	Aus der Nähe, Gegner steht, Rücken des Gegners zur Wand	P+D
Sanmans Alle Zehne	Aus der Nähe, Gegner steht	P+D
Einfach fallenlassen	Aus der Nähe, Gegner steht, hinter Gegner	P+D
Mit Handgelenk an die Wand schleudern	Aus der Nähe, Gegner steht, Rücken des Gegners zur Wand	P+D
Powerjagd	Aus der Nähe, Gegner kauert, Rücken des Gegners zur Wand	↓+P+D
Schnellgang	Aus der Nähe, Gegner steht	⇒⇒↓⇐⇐+P+D
Bärenklammer	Aus der Nähe, Gegner steht	⇒⇐+P+D
Rückgratbrecher	Aus der Nähe, Gegner steht	⇒⇐+P+K+D
Voller Schnellgang	Aus der Nähe, Gegner steht	⇒⇒↓⇐⇐+P+D, ⇒⇐+P+D

Kick aérien avant	En sautant	⇒+K
Plongeon aérien	En sautant	↓+K
Kick cavalier	Avant de toucher terre	↓+K

Kick aérien arrière	En sautant	⇐+K
---------------------	------------	-----

COUP DE POING SAUTÉ COURT

Marteau de Sanman		↑+P
-------------------	--	-----

COUP DE PIED SAUTÉ COURT

Coup de scie roulant		↑+K
Kick sautillant		↑, K
Brise-jambe	Avant de toucher terre	↑, ↓+K
Coup de scie roulant moyen		↗+K

PROJECTION

Scratch fulgurant	À proximité, adversaire debout, adversaire dos au mur	P+D
Les dix goupilles de Sanman	À proximité, adversaire debout	P+D
Willy Drop	À proximité, adversaire debout, derrière un adversaire	P+D
Bang mural	À proximité, adversaire debout, adversaire dos au mur	P+D
Super-galop	À proximité, adversaire accroupi, adversaire dos au mur	↓+P+D
Surmultipliée	À proximité, adversaire debout	⇒⇒↓⇐⇐+P+D
Embrassade de l'ours	À proximité, adversaire debout	⇒⇐+P+D
Brise-dos	À proximité, adversaire debout	⇒⇐+P+K+D
Super-surmultipliée	À proximité, adversaire debout	⇒⇒↓⇐⇐+P+D, ⇒⇐+P+D

Atacada frontal en el aire		
	Durante el salto	⇒+K
Atacada en el aire	Durante el salto	↓+K
Atacada cabalgante	Antes de aterrizar	↓+K
Atacada trasera en el aire		
	Durante el salto	⇐+K
PIÑETAZO CON SALTO BAJO		
Artillo Sanman		↑+P
ATACADA CON SALTO BAJO		
Atacada rodando		↑+K
Atacada en cuclillas		↑,K
Atacada empepiernas	Antes de aterrizar	↑,↓+K
Atacada de codo rodante a media altura		↻+K
LANZAMIENTO		
Atacada de codo chisporroteante		
	A poca distancia, contrario en pie, de espaldas a la pared	P+D
Atacada de codo pasadores Sanman		
	A poca distancia, contrario en pie	P+D
Atacada de codo Willy		
	A poca distancia, contrario en pie, por detrás del contrario	P+D
Atacada de codo golpe de muñeca contra la pared		
	A poca distancia, contrario en pie, de espaldas a la pared	P+D
Atacada de codo golpe potente		
	A poca distancia, contrario en pie, de espaldas a la pared	↓+P+D
Atacada de codo golpe perdirecta		
	A poca distancia, contrario en pie	⇒ ↘ ↓ ↙ ⇐+P+D
Atacada de codo golpe brazo de oso		
	A poca distancia, contrario en pie	⇒ ⇐+P+D
Atacada de codo golpe piñeta en la columna vertebral		
	A poca distancia, contrario en pie	⇒ ⇐+P+K+D
Atacada de codo golpe perdirecta completa		
	A poca distancia, contrario en pie	⇒ ↘ ↓ ↙ ⇐+P+D, ⇒ ⇐+P+D

Calcio aereo frontale	Durante il salto	⇒+K
Tuffo aereo	Durante il salto	↓+K
Calcio del cavaliere	Prima di atterrare	↓+K
Calcio aereo all'indietro		
	Durante il salto	⇐+K

PUGNO CON SALTO BASSO

Martello di Sanman		↑+P
--------------------	--	-----

CALCIO CON SALTO BASSO

Colpo di sega girevole		↑+K
Calcio saltellante		↑,K
Spaccagambe	Prima di atterrare	↑,↓+K
Colpo di sega girevole medio		↻+K

LANCIO

Graffio folgorante	Da vicino, avversario in piedi, schiena dell'avversario verso il muro	P+D
Dieci spilli di Sanman	Da vicino, avversario in piedi	P+D
Caduta Willy	Da vicino, avversario in piedi, alle spalle dell'avversario	P+D
Colpo di polso contro il muro	Da vicino, avversario in piedi, schiena dell'avversario verso il muro	P+D
Caccia potente	Da vicino, avversario abbassato, schiena dell'avversario verso il muro	↓+P+D
Marcia sovramoltiplicata		
	Da vicino, avversario in piedi	⇒ ↘ ↓ ↙ ⇐+P+D
Abbraccio dell'orso	Da vicino, avversario in piedi	⇒ ⇐+P+D
Incrinatura nella spina dorsale	Da vicino, avversario in piedi	⇒ ⇐+P+K+D
Marcia sovramoltiplicata completa		
	Da vicino, avversario in piedi	⇒ ↘ ↓ ↙ ⇐+P+D, ⇒ ⇐+P+D

Voorwaartse zweefschop	Tijdens omhoogspringen	⇒+K
Luchtduik	Tijdens omhoogspringen	↓+K
Rijderschop	Vóór het landen	↓+K
Achterwaartse zweefschop	Tijdens omhoogspringen	⇐+K

LAGE SPRONGSLAG

Sanman hamerslag		↑+P
------------------	--	-----

LAGE SPRONGSCHOP

Rolschop		↑+K
Huppelsprongschop		↑,K
Beenbreker	Vóór het landen	↑,↓+K
Middelhoge rolschop		↻+K

WORP

Vonkenkrabber	Dichtbij tegenstander die met rug naar muur gekeerd staat	P+D
Sanman tien-pinnen	Dichtbij staande tegenstander	P+D
Willens nillens gevloerd	Vlak achter staande tegenstander	P+D
Muurslag met pols	Dichtbij tegenstander die met rug naar muur gekeerd staat	P+D
Krachtjager	Dichtbij tegenstander die met rug naar muur gekeerd staat	↓+P+D
Afjakker	Dichtbij staande tegenstander	⇒ ↘ ↓ ↙ ⇐+P+D
Bere-omhelzing	Dichtbij staande tegenstander	⇒ ⇐+P+D
Ruggegraatbreker	Dichtbij staande tegenstander	⇒ ⇐+P+K+D
Volle afjakker	Dichtbij staande tegenstander	⇒ ↘ ↓ ↙ ⇐+P+D, ⇒ ⇐+P+D

Superdirecta final	A poca distancia, contrario en pie ⇒ ↘ ↓ ↙ ⇐ +P+D, ⇒ ⇐ +P+D, ⇐ ↓ ⇒ ↑ ⇐ +P+D
Abrazo de elefante	A poca distancia, contrario en pie ⇒ ⇐ +P+D, ⇐ ⇐ +P+D
Martinete	A poca distancia, contrario en pie ↘ ↘ +P+D
Vaje Max	Contrario en el suelo ↓ ⇐ ⇒ +P
Bomba Sanman	A poca distancia, contrario en pie, de espaldas a la pared ⇐ ⇒ +P+D
Gro gigante 2	Contrario en el suelo ⇐ ↘ ↓ ↘ ⇒ +P
Gro gigante	A poca distancia, contrario en pie ⇐ ↘ ↓ ↘ ⇒ +P

APLASTAMIENTO

Trampazo sentado	Contrario en el suelo ↑ +P
Estampa megatón	Contrario en el suelo ↓ +K

VUELTA

Vuelta de nudillo	Contrario por detrás P
Vuelta con patada	Contrario por detrás K
Vuelta con patada giratoria	Contrario por detrás ↑ +K
Vuelta con puñetazo bajo	Contrario por detrás ↓ +P
Vuelta con patada giratoria baja	Contrario por detrás ↓ +K
Puñetazo con nudillo giratorio	Contrario por detrás P,P

CARRERA

Ataque Sanman	Durante la carrera P
Bombazo de cadera corriendo	Durante la carrera K
Patada con giro en cuclillas	Durante la carrera ↑ +K
*Patada corrediza	Durante la carrera ↓ +K
Patada con salto corriendo	Durante la carrera ↗ +K

Marcia sovramoltiplicata finale	Da vicino avversario in piedi ⇒ ↘ ↓ ↙ ⇐ +P+D, ⇒ ⇐ +P+D, ⇐ ↓ ⇒ ↑ ⇐ +P+D
Abbraccio dell'elefante	Da vicino, avversario in piedi ⇒ ⇐ +P+D, ⇐ ⇐ +P+D
Battipalo	Da vicino, avversario accovacciato ↘ ↘ +P+D
Viaggio massimo	Avversario a terra ↓ ⇐ ⇒ +P
Bomba di Sanman	Da vicino, avversario in piedi, schiena dell'avversario verso il muro ⇐ ⇒ +P+D
Slancio gigante 2	Avversario a terra ⇐ ↘ ↓ ↘ ⇒ +P
Slancio gigante	Da vicino, avversario in piedi ⇐ ↘ ↓ ↘ ⇒ +P

ASSALTO

Colpo seduto	Avversario a terra ↑ +P
Pestata da mille tonnellate	
	Avversario a terra ↓ +K

GIRAVOLTA

Falange rotante	Avversario alle spalle P
Calcio rotante	Avversario alle spalle K
Giravolta con calcio rotante	Avversario alle spalle ↑ +K
Pugno rotante basso	Avversario alle spalle ↓ +P
Giravolta con calcio rotante basso	Avversario alle spalle ↓ +K
Pugnocon falange rotante	Avversario alle spalle P, P

CORSA

Attacco di Sanman	In corsa P
Bombardiere con spintone	In corsa K
Calcio rotante saltellante	In corsa ↑ +K
*Calcio in scivolata	In corsa ↓ +K
Calcio con salto	In corsa ↗ +K

Dodelijke afjakker	Dichtbij staande tegenstander ⇒ ↘ ↓ ↙ ⇐ +P+D, ⇒ ⇐ +P+D, ⇐ ↓ ⇒ ↑ ⇐ +P+D
Olifantomhelzing	Dichtbij staande tegenstander ⇒ ⇐ +P+D, ⇐ ⇐ +P+D
Opstopper	Dichtbij ineenduikende tegenstander ↘ ↘ +P+D
Beentjeslichter	Tegenstander gevloerd ↓ ⇐ ⇒ +P
Sanman bom	Dichtbij tegenstander die met rug naar muur gekeerd staat ⇐ ⇒ +P+D
Reuzezwaai 2	Tegenstander gevloerd ⇐ ↘ ↓ ↘ ⇒ +P
Reuzezwaai	Dichtbij staande tegenstander ⇐ ↘ ↓ ↘ ⇒ +P

POUNCE (ZICH OP TEGENSTANDER WERPEN)

Harde slag (vanuit zithouding)	Tegenstander gevloerd	↑ +P
	Tegenstander gevloerd	↓ +K
MDRAAI		
Omdraaiknokkelslag	Tegenstander achter je	P
Omdraaischop	Tegenstander achter je	K
Wervelschop	Tegenstander achter je	↑ +K
Lage omdraaislag	Tegenstander achter je	↓ +P
Lage wervelschop	Tegenstander achter je	↓ +K
Omdraaiknokkelslag	Tegenstander achter je	P,P

STORMAANVAL

Sanman aanval	Terwijl je vooruitstormt	P
Heupbom	Terwijl je vooruitstormt	K
Huppeldraaischop	Terwijl je vooruitstormt	↑ +K
*Sliding schop	Terwijl je vooruitstormt	↓ +K
Sprongschop	Terwijl je vooruitstormt	↗ +K



Jane

SEX: F BIRTHDAY: 8/18
 AGE: 18
 WEIGHT: 69 kg
 HEIGHT: 165 cm
 HOMETOWN: Armstone City
 OCCUPATION: Construction worker
 HOBBY: Physical training
 LIKES: Beefsteak
 DISLIKES: None

BIO: Jane always wanted to join the navy, and she trained all through high school to achieve that dream. Unfortunately, she tends to lose her cool in fights and she was discharged after injuring a fellow seaman in training. Now she's working subway construction, but she hasn't given up on her dream. She wants to show the world just how tough she is.

ATTACKS

STANDING PUNCH

Clap Knuckle P
 *Block Straight ⇐+P
 Double Clap P, P
 Triple Bash P, P, P
 Combo Wall Scratch P, P HIT near wall P, P, P
 Double Clap Rush Kick P, P, K
 Combo Raid Knee P, P, ⇒+K
 Low Spin Combo P, P, ⇓+K
 *Combo Block Straight P, P, ⇐+P
 Knuckle High Kick P, K
 Combo Switch Upper P, K, P

STANDING KICK

Smart Kick K

Jane

GESCHLECHT: W GEBURTSDATUM: 18/8 ALTER: 18
 GEWICHT: 69 kg GRÖSSE: 165 cm
 HEIMATORT: Armstone City
 BERUF: Bauarbeiterin
 HOBBY: Sport
 MAG: Beefsteak
 VERABSCHUEUT: Nichts

LEBENS LAUF: Jane wollte seit jeher zur Marine gehen, und sie trainierte während ihrer ganzen Oberschulzeit, um diesen Traum zu verwirklichen. Unglücklicherweise tendiert sie dazu, bei Auseinandersetzungen hitzig zu werden und sie wurde entlassen, nachdem sie einen anderen Matrosen beim Training verletzt hatte. Jetzt arbeitet sie beim U-Bahnbau, hat ihren Traum aber nicht aufgegeben. Sie will der Welt zeigen, wie zäh sie wirklich ist.

ATTACKEN

SCHLAG IM STEHEN

Mit Knöchel hauen P
 *Gerade abwehren ⇐+P
 Zweimal draufhauen P, P
 Dreimal prügeln P, P, P
 Combo-Wandkratzer P, P HIT (Treffer) in Wandnähe P, P, P
 Renntritt mit zweimal draufhauen P, P, K
 Combo-Überfall mit Knie P, P, ⇒+K
 Niedrige Wirbelcombo P, P, ⇓+K
 *Combo zur geraden Abwehr P, P, ⇐+P
 Hoher Knöcheltritt P, K
 Combo auf Haken umstellen P, K, P

TRITT IM STEHEN

Smarter Tritt K

Jane

SEXE : F ANNIVERSAIRE : 18/8 ÂGE : 18 ans
 POIDS : 69 kg TAILLE : 165 cm
 NÉE À : Armstone City
 OCCUPATION : Ouvrière du bâtiment
 PASSION : Entraînement physique
 AIME : Les steaks
 N'AIME PAS : Rien

Biographie : Jane a toujours rêvé d'entrer dans la marine et elle s'est entraînée pour cela quand elle était au lycée. Malheureusement, elle a tendance à perdre son calme au combat, ce qui lui a valu d'être renvoyée pour coups et blessures pendant l'entraînement. Elle travaille maintenant à la construction d'un métro, mais elle n'a pas abandonné son rêve. Elle veut montrer au monde ce que c'est qu'une dure à cuire !

ATTAQUES

COUP DE POING DEBOUT

Phalange claquante P
 * Direct bloqueur ⇐+P
 Double tape P, P
 Triple grenade P, P, P
 Scratch mural combiné P, P HIT près d'un mur P, P, P
 Ruade double tape P, P, K
 Genou grenade combiné P, P, ⇒+K
 Vrille basse combinée P, P, ⇓+K
 * Direct bloqueur combiné P, P, ⇐+P
 Kick haut américain P, K
 Uppercut commutateur combiné P, K, P

COUP DE PIED DEBOUT

Kick futé K

Jane

SEXO: F CUMPLEAÑOS: 18/8 EDAD: 18
PESO: 69 kg ALTURA: 165 cm
LUGAR DE RESIDENCIA: Armstone City
PROFESIÓN: Obrera de la construcción
AFICIÓN: Entrenamiento físico
COSA QUE LE GUSTA: Chuletas de ternera
COSA QUE NO LE GUSTA: No hay

BIOGRAFÍA: Jane siempre quiso alistarse en la marina, y para tal sueño se entrenó durante toda la época del instituto. Desafortunadamente, tiende a perder sus estribos en las peleas y fue licenciada después herir a un compañero marinerero durante los entrenamientos. Ahora trabaja en las obras para la construcción del metro, pero todavía no ha perdido las esperanzas de realizar un día su sueño. Quiere mostrar al mundo lo dura que es.

ATAQUES

PUNETAZO EN PIE

Golpe de nudillo	P
*Directo en bloque	⇐+P
Golpe doble	P,P
Golpe triple	P,P,P
Acoñazo en la pared combinado	P, GOLPE P cerca de la pared
	P,P,P
Patada con golpe rápido doble	P,P,K
Combinación de rodillazos	P,P,⇒+K
Combinación de giro bajo	P,P,↓+K
*Combinación de directo en bloque	P,P,⇐+P
Patada alta con nudillo	P,K
Combinación de láligo superior	P,K,P

PATADA EN PIE

Patada inteligente	K
--------------------	---

Jane

SESSO: F COMPLEANNO 18/8 ETÀ: 18
PESO: 69 kg ALTEZZA: 165 cm
RESIDENZA: Armstone City
ATTIVITÀ: Muratore
HOBBY: Allenamento fisico
AMA: Le bisticche di manzo
DETESTA: Niente

BIOGRAFIA: Jane ha sempre voluto entrare in marina e durante tutta la sua educazione scolastica si è sempre allenata per realizzare il suo sogno. Purtroppo Jane ha la tendenza a perdere la sua flemma nei combattimenti e così venne espulsa dopo che ebbe ferito un marinaio nel corso di un allenamento. Ora lavora per la costruzione della metropolitana, ma non ha abbandonato il suo sogno. Vuole mostrare al mondo quanto è tenace.

ATTACCHI

PUGNO ALTO

Falange con colpo secco	P
*Diretto bloccante	⇐+P
Colpo secco doppio	P, P
Colpo violento triplo	P, P, P
Graffio murale combinato P, P COLPITO vicino a muro	P, P, P
Calcio rapido con colpo secco doppio	P, P, K
Ginocchiata combinata con assalto	P, P, ⇒+K
Rotazione bassa combinata	P, P, ↓+K
*Diretto bloccante combinato	P, P, ⇐+P
Calcio alto con falange	P, K
Montante commutatore combinato	P, K, P

CALCIO ALTO

Calcio forte	K
--------------	---

Jane

GESLACHT: V VERJAARDAG: 18 augustus
LEEFTIJD: 18 GEWICHT: 69 kg LENGTE: 165 cm
GEBORTEPLAATS: Armstone City
BEROEP: Bouwwerker
HOBBY: Gymnastiek
VOORKEUR: Biefstuk
AFKEER: Geen

BIOGRAFIE: Jane heeft er altijd van gedroomd om bij de marine te gaan, en om deze droom waar te maken legde zij zich op de middelbare school voornamelijk toe op lichamelijke oefening. Zij verliest echter nogal gauw haar zelfbeheersing in gevechten, en ze werd ontslagen nadat ze een medematroos tijdens de training had verwond. Nu werkt ze als bouwarbeider aan de metro, maar ze heeft haar droom niet opgegeven. Ze wil de wereld eens laten zien hoe onverzettelijk ze wel is.

AANVALLEN

STAANDE SLAG

Klapknokkel	P
*Rechte blokslag	⇐+P
Dubbele klap	P,P
Driedubbele opstopper	P,P,P
Muurkrabber combinatie	Na P,P voltreffer dichtbij muur
	P,P,P
Dubbele klap en schop	P,P,K
Overval/knieschop combinatie	P,P,⇒+K
Lage draaicombinatie	P,P,↓+K
Blokslag/rechte combinatie	P,P,⇐+P
Knokkelslag en hoge schop	P,K
Uppercut combinatie	P,K,P

STAANDE SCHOP

Vlugge schop	K
--------------	---

MIDDLE PUNCH

Toss Upper		↘+P
Body Blow		⇒+P
Down Smash		⇒+P, P
Upper	While crouching	↘+P
* Power Smash		⇒⇒+P
* Crawl Tornado Punch		⇒↓↘+P
Two-Hand Bash		↓⇒+P
* Tornado Punch		←↘↓↘⇒+P

MIDDLE KICK

Standing High Kick	While standing up	K
Middle Spin Kick		↘+K
Cut Knee		⇒+K
Knee Launcher		↓⇒+K

LOW PUNCH

Low Knuckle		↓+P
Low Knuckle Spin		↓+P, K

LOW KICK

Double Low Spin Kick		↓+K+D, ↓+K
Low Spin Up		↓+K+D, K
Low Spin Kick		↓+K

JUMP PUNCH

Air Thrust Punch		↑+P
Jump Hammer	While jumping	P

JUMP KICK

Jump Toe		↑+K
Air Rolling Sawbutt	While jumping	K
Flare Toe	Before landing	↑, K
Front Jump Toe		⇒+K
Front Air Kick	While jumping	⇒+K
Air Dive	While jumping	↓+K
Flare Toe	Before landing	K
Flare Kick	Before landing	↓+K
Back Air Kick	While jumping	←+K

SCHLAG IN DIE MITTE

Schleuderhaken		↘+P
Ganzkörperschlag		⇒+P
Runterschmettern		⇒+P, P
Haken	Im Kauern	↘+P
* Powerschmettern		⇒⇒+P
* Tornadoschlag im Kriechen		⇒↓↘+P
Beidhändig prügeln		↓⇒+P
* Tornadoschlag		←↘↓↘⇒+P

TRITT IN DIE MITTE

Hoher Tritt im Stehen	Beim Aufstehen	K
Wirbeltritt in der Mitte		↘+K
Kniehaken		⇒+K
Knievorstoß		↓⇒+K

NIEDRIGER SCHLAG

Niedriger Knöchel		↓+P
Niedriges Knöchelwirbeln		↓+P, K

NIEDRIGER TRITT

Doppelter niedriger Wirbeltritt		↓+K+D, ↓+K
Niedriges Wirbeln nach oben		↓+K+D, K
Niedriger Wirbeltritt		↓+K

SCHLAG IM SPRUNG

Stoßschlag in der Luft		↑+P
Sprunghammer	Beim Springen	P

TRITT IM SPRUNG

Zehensprung		↑+K
In der Luft rollender Sägestoß		
	Beim Springen	K
Zeh ausstrecken	Vor der Landung	↑, K
Zehensprung nach vorn		⇒+K
Tritt in der Luft nach vorn	Beim Springen	⇒+K
Hechtsprung in der Luft	Beim Springen	↓+K
Zeh ausstrecken	Vor der Landung	K
Tritt ausstrecken	Vor der Landung	↓+K
Rückwärtstritt in der Luft		
	Beim Springen	←+K

COUP DE POING À MI-HAUTEUR

Uppercut projeteur		↘+P
Coup de corps		⇒+P
Smash abatteur		⇒+P, P
Uppercut	Position accroupie	↘+P
* Super-smash		⇒⇒+P
* Punch ouragan rampant		⇒↓↘+P
Bourrade à deux mains		↓⇒+P
* Punch ouragan		←↘↓↘⇒+P

COUP DE PIED À MI-HAUTEUR

Kick haut debout	Position debout	K
Kick tournoyant moyen		↘+K
Coup de genou coupé		⇒+K
Lancer du genou		↓⇒+K

COUP DE POING BAS

Phalange basse		↓+P
Pirouette américaine basse		↓+P, K

COUP DE PIED BAS

Double kick tournoyant bas		↓+K+D, ↓+K
Vrille montante basse		↓+K+D, K
Kick tournoyant bas		↓+K

COUP DE POING SAUTÉ

Punch pneumatique		↑+P
Marteau sauteur	En sautant	P

COUP DE PIED SAUTÉ

Orteil sauteur		↑+K
Coup de scie aérien roulé		
	En sautant	K
Orteil fusée	Avant de toucher terre	↑, K
Orteil sauteur avant		⇒+K
Kick pneumatique avant		
	En sautant	⇒+K
Plongeon aérien	En sautant	↓+K
Orteil fusée	Avant de toucher terre	K
Kick fusée	Avant de toucher terre	↓+K
Kick pneumatique arrière		
	En sautant	←+K

PUÑETAZO A MEDIA ALTURA

Sacudida superior	↘+P
Trompazo al cuerpo	⇒+P
Golpe por lo bajo	⇒+P,P
Superior	↘+P
Estando agachado	⇒⇒+P
*Golpe potente	⇒↘↘+P
*Puñetazo de tornado agazapado	↘↘↘+P
Golpe con las dos manos	↘⇒+P
*Puñetazo de tornado	↙↘↘↘⇒+P

PATADA A MEDIO CUERPO

Patada alta en pie	Estando en pie	K
Patada giratoria a medio cuerpo		↘+K
Corte de rodilla		⇒+K
Lanzador de rodilla		↓⇒+K

PUÑETAZO BAJO

Nudillo bajo	↘+P
Giro de nudillo bajo	↘+P,K

PATADA BAJA

Patada con giro bajo doble	↘+K+D, ↘+K
Giro bajo hacia arriba	↘+K+D,K
Patada con giro bajo	↓+K

PUÑETAZO CON SALTO

Puñetazo en el aire	↑+P
Martillo con salto	P
Durante el salto	

PATADA CON SALTO

Puntapié con salto	↑+K	
Serra rodando en el aire		
Durante el salto	K	
Puntapié proyectil	Antes de aterrizar	↑,K
Puntapié con salto frontal		⇒+K
Patada frontal en el aire		
Durante el salto		⇒+K
Caida en el aire	Durante el salto	↘+K
Puntapié bengala	Antes de aterrizar	K
Patada bengala	Antes de aterrizar	↘+K
Patada trasera en el aire		
Durante el salto		↙+K

PUGNO MEDIO

Montante con lanzamiento	↘+P
Colpo di corpo	⇒+P
Scontro in basso	⇒+P, P
Montante	↘+P
Accovaccianolosi	⇒⇒+P
*Superscontro	⇒↘↙+P
*Pugno strisciante uragano	↓⇒+P
Colpo violento a due mani	↙↘↘↘⇒+P
*Pugno uragano	

CALCIO MEDIO

Calcio alto in piedi	Alzandosi in piedi	K
Calcio rotante medio		↘+K
Ginocchiata tagliata		⇒+K
Lancio del ginocchio		↓⇒+K

PUGNO BASSO

Falange bassa	↘+P
Rotazione di falange bassa	↘+P, K

CALCIO BASSO

Calcio a rotazione bassa doppia	↘+K+D, ↘+K
Rotazione bassa in su	↘+K+D, K
Calcio a rotazione bassa	↓+K

PUGNO CON SALTO

Pugno con batta aereo	↑+P
Martello con salto	P
Durante el salto	

CALCIO CON SALTO

Colpo di punta con salto	↑+K	
Colpo di sega girevole aereo		
Durante el salto	K	
Colpo di punta a razzo	Prima di atterrare	↑, K
Colpo di punta con salto frontale		⇒+K
Calcio frontale aereo	Durante el salto	⇒+K
Tuffo aereo	Durante el salto	↘+K
Colpo di punta a razzo	Prima di atterrare	K
Calcio a razzo	Prima di atterrare	↘+K
Calcio aereo all'indietro		
Durante el salto		↙+K

MIDDELHOGE SLAG

Uppercut	↘+P	
Slag op het lichaam	⇒+P	
Knock-out slag	⇒+P,P	
Uppercut	Vanuit ineengedoken positie	↘+P
*Krachtslag		⇒⇒+P
*Crawl Tornado slag		⇒↘↘+P
Tweehanden-opstopper		↘⇒+P
*Tornado slag		↙↘↘↘⇒+P

MIDDELHOGE SCHOP

Staande hoge schop		
Terwijl je rechtop staat	K	
Middelhoge draaischop	↘+K	
Kniehouw	⇒+K	
Knieraket	↓⇒+K	

LAGE SLAG

Lage knokkelslag	↘+P
Lage knokkeldraaislag	↘+P,K

LAGE SCHOP

Dubbele lage draaischop	↘+K+D, ↘+K
Lage rijzende draaischop	↘+K+D,K
Lage draaischop	↓+K

SPRONGSLAG

Zwevende stootslag	↑+P	
Hamerslag	Tijdens omhoogspringen	P

SPRONGSCHOP

Teenschop	↑+K	
Zwevende rolschop		
Tijdens omhoogspringen	K	
Vlamteen	Vóór het landen	↑,K
Voorwaartse teenschop		⇒+K
Voorwaartse zweefschop		
Tijdens omhoogspringen		⇒+K
Luchtduik	Tijdens omhoogspringen	↘+K
Vlamteen	Vóór het landen	K
Vlamschop	Vóór het landen	↘+K
Achterwaartse zweefschop		
Tijdens omhoogspringen		↙+K

LOW JUMP PUNCH

Jump Hammer ↑ +P

LOW JUMP KICK

Rolling Sawbutt ↑ +K

Hopping Kick ↑, K

Low Cut Kick Before landing ↑ ↓ +K

THROW

Wrist Wall Slam Close range, opponent standing, back to wall P+D

Clinch Punch Close range, opponent standing P+D

Double Clinch Punch Close range, opponent standing P+D, P

Clinch Strike Knee Close range, opponent standing P+D, ⇒ +K

Break Neck Driver Close range, opponent standing, behind opponent P+D

Tiger Suplex Close range, opponent standing, behind opponent P+K+D

Wall Scratch Close range, opponent standing, opponent's back toward P+D

Wall Strike Knee Close range, opponent standing, opponent's back toward K+D

Wall Strike Double Knee Close range, opponent standing, opponent's back to wall K+D, K+D

Clinch Knee Close range, opponent standing K+D

Fling Up Breaker Close range, opponent standing ⇒ ↓ +P+D

SCHLAG MIT NIEDRIGEM SPRUNG

Sprunghammer ↑ +P

TRITT MIT NIEDRIGEM SPRUNG

Rollender Sägestoß ↑ +K

Hüpftritt ↑, K

Niedriger Hakentritt Vor der Landung ↑ ↓ +K

WERFEN

Mit Handgelenk an die Wand schleudern Aus der Nähe, Gegner steht mit Rücken zur Wand P+D

Clinchschlag Aus der Nähe, Gegner steht P+D

Doppelter Clinchschlag Aus der Nähe, Gegner steht P+D, P

Clinchschlag mit Knie Aus der Nähe, Gegner steht P+D, ⇒ +K

Treiber mit Genickbrechen Aus der Nähe, Gegner steht, hinter Gegner P+D

Tiger-Suplex Aus der Nähe, Gegner steht, hinter Gegner P+K+D

Wandkratzer Aus der Nähe, Gegner steht, Rücken des Gegners zur Wand P+D

Knieschlag gegen Wand Aus der Nähe, Gegner steht, Rücken des Gegners zur Wand K+D

Doppelter Knieschlag gegen Wand Aus der Nähe, Gegner steht, Rücken des Gegners zur Wand K+D, K+D

Knieclinch Aus der Nähe, Gegner steht K+D

Brecher mit Hochschleudern Aus der Nähe, Gegner steht ⇒ ↓ +P+D

COUP DE POING SAUTÉ COURT

Marteau sauteur ↑ +P

COUP DE PIED SAUTÉ COURT

Coup de scie roulant ↑ +K

Kick sautillant ↑, K

Kick coupé bas Avant de toucher terre ↑ ↓ +K

PROJECTION

Bang mural À proximité, adversaire debout, dos au mur P+D

Punch accrocheur À proximité, adversaire debout P+D

Double punch accrocheur À proximité, adversaire debout P+D, P

Genou frappeur accrocheur À proximité, adversaire debout P+D, ⇒ +K

Batteur brise-cou À proximité, adversaire debout, derrière un adversaire P+D

Suplex du tigre À proximité, adversaire debout, derrière un adversaire P+K+D

Scratch mural À proximité, adversaire debout, adversaire dos au mur P+D

Genou frappeur mural À proximité, adversaire debout, adversaire dos au mur K+D

Double genou frappeur mural À proximité, adversaire debout, adversaire dos au mur K+D, K+D

Genou accrocheur À proximité, adversaire debout K+D

Briseur élévateur À proximité, adversaire debout ⇒ ↓ +P+D

PUÑETAZO CON SALTO BAJO

Martillo con salto ↑ +P

PATADA CON SALTO BAJO

Sierra rodando ↑ +K

Patada en cuclillas ↑, K

Patada de corte bajo Antes de aterrizar ↑ ↓ +K

LANZAMIENTO

Golpe de muñeca contra la pared

A poca distancia, contrario en pie,
de espaldas a la pared P+DPuñetazo de remache A poca distancia, contrario en pie
P+D

Puñetazo de remache doble

A poca distancia, contrario en pie
P+D, P

Golpe de remache con rodilla

A poca distancia, contrario en pie
P+D, ⇒ +KRampecuellas A poca distancia, contrario en pie,
por detrás del contrario P+DTigre suplex A poca distancia, contrario en pie,
por detrás de contrario P+K+DArañazo en la pared A poca distancia, contrario en pie,
de espaldas contra la pared
P+DRodillazo contra la pared A poca distancia, contrario en pie,
de espaldas contra la pared
K+DRodillazo doble contra la pared A poca distancia, contrario en pie,
de espaldas contra la pared
K+D, K+DRodillazo de remache A poca distancia, contrario en pie
K+DRampeador en vuelo A poca distancia, contrario en pie
⇒ ↓ +P+D**PUGNO CON SALTO BASSO**

Martello con salto ↑ +P

CALCIO CON SALTO BASSO

Colpo di sega girevole ↑ +K

Calcio saltellante ↑, K

Calcio tagliato basso Prima di atterrare ↑ ↓ +K

LANCIO

Colpo di polso contro il muro

Da vicino, avversario in piedi,
schiena verso il muro P+DPugno corpo a corpo Da vicino, avversario in piedi
P+D

Pugno doppio corpo a corpo

Da vicino, avversario in piedi
P+D, P

Colpo con ginocchio corpo a corpo

Da vicino, avversario in piedi
P+D, ⇒ +KBattitore rompicollo Da vicino, avversario in piedi, alle
spalle dell'avversario P+DSuplex della tigre Da vicino, avversario in piedi, alle
spalle dell'avversario P+K+DGraffio murale Da vicino, avversario in piedi,
schiena dell'avversario verso il muro
P+DColpo con ginocchio contro il muro Da vicino, avversario in piedi,
schiena dell'avversario verso il muro
K+D

Colpo doppio con ginocchio contro il muro

Da vicino, avversario in piedi,
schiena dell'avversario verso il muro
K+D, K+D

Ginocchiata corpo a corpo

Da vicino, avversario in piedi
K+DDistruttore all'attacco Da vicino, avversario in piedi
⇒ ↓ +P+D**LAGE SPRONGSLAG**

Hamerslag ↑ +P

LAGE SPRONGSCHOP

Rolschop ↑ +K

Huppelsprongschop ↑, K

Lage boogschop Vóór het landen ↑ ↓ +K

WORPMuurslag met pols Dichtbij tegenstander die met rug naar
muur gekeerd staat P+DLijf-aan-lijf slag Dichtbij staande tegenstander
P+D

Dubbele lijf-aan-lijf slag

Dichtbij staande tegenstander
P+D, P

Lijf-aan-lijf slag en knieschop

Dichtbij staande tegenstander
P+D, ⇒ +KNekbreker Vlak achter staande tegenstander
P+DTijger suplex Vlak achter staande tegenstander
P+K+DMuurkrabber Dichtbij tegenstander die met rug naar
muur gekeerd staat P+DMuurtreffer met knie Dichtbij tegenstander die met rug naar
muur gekeerd staat K+D

Dubbele muurtreffer met knie

Dichtbij tegenstander die met rug naar
muur gekeerd staat K+D, K+DLijf-aan-lijf met knie Dichtbij staande tegenstander
K+DZwaai breker Dichtbij staande tegenstander
⇒ ↓ +P+D

Brainbuster	Close range, opponent standing	⇒⇐+P+D
Clinch Knee Grab	Close range, opponent standing	⇐⇨⇩⇧⇒+K+D
Super Combo Knee Launcher	Close range, opponent standing	⇐⇨⇩⇧⇒+K+D, ⇩⇒+K

POUNCE

Knuckle Dive	Opponent down	↑+P
Knuckle Bat	Opponent down	↓+P
Spit Kick	Opponent down	↓+K

TURNING

Turn Knuckle	Opponent behind	P
Turn Kick	Opponent behind	K
Spin Kick Turn	Opponent behind	↑+K
Low Turn Knuckle	Opponent behind	↓+P
Low Spin Kick Turn	Opponent behind	↓+K
Turn Double Knuckle	Opponent behind	P, P

RUNNING

Running Knuckle	While running	P
*Running Tackle	While running	P+D
Running Knee	While running	K
Hop Spin Kick	While running	↑+K
*Sliding Kick	While running	↓+K
Running Jump Kick	While running	↻+K

WALL

Climb Wall	Touch wall while jumping	↑+P
*Wall Dive	While climbing wall	↑+P

Hirnkacker	Aus der Nähe, Gegner steht	⇒⇐+P+D
Knieclinch-Griff	Aus der Nähe, Gegner steht	⇐⇨⇩⇧⇒+K+D
Supercombo-Knievorstoß	Aus der Nähe, Gegner steht	⇐⇨⇩⇧⇒+K+D, ⇩⇒+K

DRAUFSPRINGEN

Knöchelhechten	Gegner am Boden	↑+P
Knöchelkeule	Gegner am Boden	↓+P
Spießtritt	Gegner am Boden	↓+K

DREHEN

Knöcheldrehen	Gegner hinten	P
Drehtritt	Gegner hinten	K
Wirbelnder Drehtritt	Gegner hinten	↑+K
Niedriges Knöcheldrehen	Gegner hinten	↓+P
Niedrig wirbelnder Drehtritt	Gegner hinten	↓+K
Doppelter Knöcheldreher	Gegner hinten	P, P

RENNEN

Knöchelrennen	Beim Rennen	P
*Im Rennen angreifen	Beim Rennen	P+D
Knierennen	Beim Rennen	K
Hüpfender Wirbeltritt	Beim Rennen	↑+K
*Gleitender Tritt	Beim Rennen	↓+K
Tritt im Sprung beim Rennen	Beim Rennen	↻+K

WAND

Wand hochklettern	Im Sprung Wand berühren	↑+P
*Wandhechtsprung	Beim Wandhochklettern	↑+P

Brainbuster	À proximité, adversaire debout	⇒⇐+P+D
Prise de genou accrocheur	À proximité, adversaire debout	⇐⇨⇩⇧⇒+K+D
Super-lancer du genou combiné	À proximité, adversaire debout	⇐⇨⇩⇧⇒+K+D, ⇩⇒+K

BOND

Plongeon américain	Adversaire à terre	↑+P
Batte américaine	Adversaire à terre	↓+P
Kick craché	Adversaire à terre	↓+K

ROTATION

Phalange tournante	Adversaire derrière	P
Kick tournant	Adversaire derrière	K
Rotation à kick tournoyant	Adversaire derrière	↑+K
Phalange tournante basse	Adversaire derrière	↓+P
Rotation à kick tournoyant bas	Adversaire derrière	↓+K
Double phalange tournante	Adversaire derrière	P, P

SPRINT

Phalange filante	En courant	P
*Tacle filant	En courant	P+D
Genou filant	En courant	K
Kick tournoyant sautillant	En courant	↑+K
*Kick glissant	En courant	↓+K
Kick sauté filant	En courant	↻+K

MUR

Escalade murale	Toucher le mur en sautant	↑+P
*Plongeon mural	En grim pant au mur	↑+P

Rompesesos A poca distancia, contrario en pie
⇒ ⇐ +P+D

Rodillazo de remache por el cuello
A poca distancia, contrario en pie
⇐ ⇌ ↓ ↘ ⇒ +K+D

Rodillazo combinado super
A poca distancia, contrario en pie
⇐ ⇌ ↓ ↘ ⇒ +K+D,
↓ ⇒ +K

APLASTAMIENTO

Caída con nudillos Contrario en el suelo ↑ +P
Nudillazo Contrario en el suelo ↓ +P
Patada de esputo Contrario en el suelo ↓ +K

VUELTA

Vuelta de nudillo Contrario por detrás P
Vuelta con patada Contrario por detrás K
Vuelta con patada giratoria
Contrario por detrás ↑ +K
Vuelta de nudillo baja
Contrario por detrás ↓ +P
Vuelta con patada giratoria baja
Contrario por detrás ↓ +K
Nudillo con doble vuelta
Contrario por detrás P,P

CARRERA

Nudillazo corriendo
Durante la carrera P
*Entrada corriendo Durante la carrera P+D
Rodillazo corriendo Durante la carrera K
Patada con giro en cucullas
Durante la carrera ↑ +K
*Patada corrediza Durante la carrera ↓ +K
Patada con salto corriendo
Durante la carrera ↗ +K

PARED

Escalada de pared Tocar la pared durante la carrera
↑ +P
*Caída de la pared
Durante la escalada ↑ +P

Rompicervello Da vicino, avversario in piedi
⇒ ⇐ +P+D

Presca con ginocchio Da vicino, avversario in piedi
corpo a corpo ⇐ ⇌ ↓ ↘ ⇒ +K+D

Superlancio Da vicino, avversario in piedi
combinatodi ⇐ ⇌ ↓ ↘ ⇒ +K+D,
ginocchio ↓ ⇒ +K

ASSALTO

Tuffo con falange Avversario a terra ↑ +P
Battuta con falange Avversario a terra ↓ +P
Calcio con sputo Avversario a terra ↓ +K

GIRAVOLTA

Falange rotante Avversario alle spalle
P
Calcio rotante Avversario alle spalle
K
Giravolta con calcio rotante Avversario alle spalle
↑ +K
Falange con giravolta bassa Avversario alle spalle
↓ +P
Giravolta con calcio a rotazione bassa
Avversario alle spalle ↓ +K
Falange doppia con giravolta
Avversario alle spalle P, P

CORSA

Falange in corsa In corsa P
*Contrasto in corsa In corsa P+D
Ginocchiata in corsa In corsa K
Calcio rotante saltellante
In corsa ↑ +K
*Calcio in scivolata In corsa ↓ +K
Calcio con salto in corsa
In corsa ↗ +K

MURO

Scalata murale Tocca il muro durante il salto
↑ +P
*Tuffo dal muro Mentre ci si arrampica sul muro
↑ +P

Hersenverwoester Dichtbij staande tegenstander
⇒ ⇐ +P+D

Lijf-aan-lijf kniegrijper Dichtbij staande tegenstander
⇐ ⇌ ↓ ↘ ⇒ +K+D

Super kniecombinatie Dichtbij staande tegenstander
⇐ ⇌ ↓ ↘ ⇒ +K+D,
↓ ⇒ +K

POUNCE (ZICH OP TEGENSTANDER WERPEN)

Knokkelduik Tegenstander gevloerd ↑ +P
Knokkelknuppel Tegenstander gevloerd ↓ +P
Spuwschop Tegenstander gevloerd ↓ +K

OMDRAAI

Omdraaiknokkelslag
Tegenstander achter je P
Omdraaischop Tegenstander achter je K
Wervelschop Tegenstander achter je ↑ +K
Lage omdraaiknokkelslag
Tegenstander achter je ↓ +P
Lage wervelschop
Tegenstander achter je ↓ +K
Dubbele omdraaiknokkelslag
Tegenstander achter je P,P

STORMAANVAL

Knokkelslag Terwijl je vooruitstormt P
*Tackeling Terwijl je vooruitstormt P+D
Knieschop Terwijl je vooruitstormt K
Huppeldraaischop
Terwijl je vooruitstormt ↑ +K
*Sliding schop Terwijl je vooruitstormt ↓ +K
Sprongschop Terwijl je vooruitstormt ↗ +K

MUUR

Muurbeklimming
Muur raken tijdens omhoogspringen
↑ +P
*Muurduik Tijdens beklimmen van muur
↑ +P



Candy

SEX: F BIRTHDAY: 9/3
 AGE: 16 WEIGHT: Secret
 HEIGHT: 158 cm
 HOMETOWN: Armstone City
 OCCUPATION: Fashion school student
 HOBBY: Making clothing

LIKES: Strawberry cheesecake ice cream
 DISLIKES: Carrots

BIO: Candy is studying to be a fashion designer. She's usually quiet and shy, but when she puts on the rubber dress she made herself - watch out! She's in this tournament to promote her original fashion line.

ATTACKS

STANDING PUNCH

Cat snap	P
Block Snap	←+P
Cat Pat	P, P
Cat Scratch	P, P, P
Wall Zap	P, P, P P, P HIT near wall
Combo Cat Kick	P, P, P, K
Combo Low Kick	P, P, P, ↓+K
Snap High Kick	P, K

STANDING KICK

High Kick	K
Jackknife Kick	K+D

MIDDLE PUNCH

Cat Upper	↘+P
Cat Upper	↙+P
Candy Swing	⇒+P
Candy One-Two	⇒+P, P
Candy Tripla	⇒+P, P, P

Candy

GESCHLECHT: W GEBURTSDATUM: 3/9 ALTER: 16
 GEWICHT: Geheim GRÖSSE: 158 cm
 HEIMATORT: Armstone City
 BERUF: Modeschülerin
 HOBBY: Kleider herstellen
 MAG: Erdbeerkäsekucheneis
 VERABSCHUEUT: Karotten

LEBENS LAUF: Candy geht zur Schule, um Modeschöpferin zu werden. Sie ist normalerweise ruhig und schüchtern, aber wenn sie das Gummikleid anlegt, das sie selbst gemacht hat, dann paß bloß auf! Sie nimmt an diesem Turnier teil, um für ihre eigene Modekollektion zu werben.

ATTACKEN

SCHLAG IM STEHEN

Katzenschnipp	P
Blockschlag	←+P
Katzenpfote	P, P
Katzenkratzer	P, P, P
An die Wand pfeffern	P, P HIT (Treffer) in Wandnähe
Combo-Katzentritt	P, P, P, K
Niedriger Combotritt	P, P, P, ↓+K
Hoher Schnippritt	P, K

TRITT IM STEHEN

Hoher Tritt	K
Gehecteter Tritt	K+D

SCHLAG IN DIE MITTE

Katzenhaken	↘+P
Katzenhaken	↙+P
Candy-Schwinger	⇒+P
Candy Eins-Zwei	⇒+P, P
Candy-Dreier	⇒+P, P, P

Candy

SEXE : F ANNIVERSAIRE : 3/9 ÂGE : 16 ans
 POIDS : Secret TAILLE : 158 cm
 NÉE À : Armstone City
 OCCUPATION : Étudie la mode
 PASSION : La couture
 AIME : Talmouse de fraises glacée
 N'AIME PAS : Les carottes

Biographie : Candy veut devenir styliste. Elle est timide et discrète. Mais, quand elle met la robe de caoutchouc qu'elle s'est confectionnée, ça décoiffe ! Elle participe au tournoi pour faire la promotion de sa collection.

ATTAQUES

COUP DE POING DEBOUT

Pichenette mistigri	P
Tape bloquante	←+P
Patte de chat	P, P
Coup de griffe mistigri	P, P, P
Bourrade murale	P, P HIT près d'un mur
Kick mistigri combiné	P, P, P, K
Kick bas combiné	P, P, P, ↓+K
Kick haut fulgurant	P, K

COUP DE PIED DEBOUT

Kick haut	K
Kick canif	K+D

COUP DE POING À MI-HAUTEUR

Uppercut mistigri	↘+P
Uppercut mistigri	↙+P
Swing de Candy	⇒+P
Un-deux de Candy	⇒+P, P
Triple de Candy	⇒+P, P, P

Candy

SEXO: F CUMPLEAÑOS: 3/9 EDAD: 16
PESO: Secreto ALTURA: 158 cm
LUGAR DE RESIDENCIA: Armstone City
PROFESIÓN: Estudiante en escuela de modelos
AFICIÓN: Costura
COSA QUE LE GUSTA: Helado de tarta de queso con fresas
COSA QUE NO LE GUSTA: Zanahorias

BIOGRAFÍA: Candy está estudiando diseño de ropa de moda. Por lo general es tranquila y tímida, pero cuando se pone el vestido de goma que se ha confeccionado ella misma, ¡ten cuidado! Participa en el torneo para promocionar su línea de moda original.

ATAQUES

PUÑETAZO EN PIE

Zarpazo de gato	P
Zarpazo en bloque	⇐+P
Palmada de gato	P, P
Arañazo de gato	P,P,P
Salto a la pared	P, GOLPE P cerca de la pared
Combinación de patada de gato	P,P,P
Combinación de patada baja	P,P,P, ↓+K
Patada alta con zarpazo	P,K

PATADA EN PIE

Patada alta	K
Patada de puñal	K+D

PUÑETAZO A MEDIA ALTURA

Gato superior	⇨+P
Gato superior	↘+P
Giro de Candy	⇒+P
Uno-dos Candy	⇒+P,P
Triple Candy	⇒+P,P,P

Candy

SESSO: F COMPLEANNO: 3/9 ETÀ: 16
PESO: Segreto ALTEZZA: 158 cm
RESIDENZA: Armstone City
ATTIVITÀ: Studentessa alla scuola di moda
HOBBY: Fare vestiti
AMA: Il gelato alle fragole e torta di formaggio
DETESTA: Le carote

BIOGRAFIA: Candy studia per diventare una stilista di moda. È di solito calma e timida, ma quando indossa il vestito di gomma che ha fatto con le sue mani, c'è da stare attenti. Partecipa al torneo per promuovere la sua originale collezione di vestiti.

ATTACCHI

PUGNO ALTO

Colpo secco del gatto	P
Colpo secco bloccante	⇐+P
Zampata del gatto	P, P
Graffio del gatto	P, P, P
Sfrecciata murale	P, P COLPITO vicino a muro
Calcio combinato del gatto	P, P, P, K
Calcio basso combinato	P, P, P, ↓+K
Calcio alto con colpo secco	P, K

CALCIO ALTO

Calcio in piedi	K
Calcio di coltello a serramanico	K+D

PUGNO MEDIO

Montante del gatto	⇨+P
Montante del gatto	↘+P
Slancio di Candy	⇒+P
Uno-due di Candy	⇒+P, P
Tripla di Candy	⇒+P, P, P

Candy

GESLACHT: V VERJAARDAG: 3 september
LEEFTIJD: 16 GEWICHT: Geheim LENGTE: 158 cm
GEBORTEPLAATS: Armstone City
BEROEP: Studente op een modeschool
HOBBY: Kleren maken
VOORKEUR: Aardbeien, kwarktaart, ijs
AFKEER: Wortelen

BIOGRAFIE: Candy studeert voor modeontwerper. Gewoonlijk is ze stil en bedeesd, maar pas op wanneer ze haar zelfgemaakt rubberkostuum aantrekt! Ze neemt deel aan dit toernooi om haar originele modedcollectie te promoten.

AANVALLEN

STAANDE SLAG

Kattepootklap	P
Blokslag	⇐+P
Kattepootslag	P,P
Kattepootkrabbel	P,P,P
Muurbombardement	Na P,P voltrefter dichtbij muur
Kattepootcombinatie	P,P,P
Slag/lage schop combinatie	P,P,P, ↓+K
Klap en hoge schop	P,K

STAANDE SCHOP

Hoge schop	K
Gehoekte schop	K+D

MIDDELHOGE SLAG

Kattepoot-uppercut	⇨+P
Kattepoot-uppercut	↘+P
Snoepjesslag	⇒+P
Eén-twee snoepjesslag	⇒+P,P
Candy triple	⇒+P,P,P

* Cat Slap ⇒⇒+P
 Rising Cat Upper ⇒↓↘+P
 * Cat Paw Sweep ↘↘+P

MIDDLE KICK

Bootie Bop P+K+D
 Double Bootie Bop P+K+D, P+K+D
 Toe Kick While standing up K
 Scorpion Attack ↘+K
 Block Bomber ←+K
 Cat Tail ↓+K
 Cat Tail High ↓+K, K
 Toe Kick Scorpion While standing up K, K
 Toe Kick Cat Heel While standing up K, K+D
 Toe Kick Cat Somersault While standing up K, ↻+K

LOW PUNCH

Low Snap ↓+P
 Low Punch Low Kick ↓+P, K

LOW KICK

Low Kick ↓+K
 Double Low Kick ↓+K, K
 * Double Low Kick and Paw ↓+K, K, ↓P
 Low Leg Beat ↓+K, K, ↓+K
 Leg Beat ↓+K, K, K
 Cat Barrow ⇒⇒+K+D

JUMP PUNCH

Cat Hammer ↑+P
 Cat Hammer While jumping P

JUMP KICK

Front Jump Toe ↗+K
 Jump Toe ↑+K
 Air Rolling Sawbutt While jumping K
 Flare Toe Before landing K

* Katzenohrfeige ⇒⇒+P
 Katzenhaken beim Aufstehen ⇒↓↘+P
 * Katzenpfotenstreich ↘↘+P

TRITT IN DIE MITTE

Stiefelknuff P+K+D
 Doppelter Stiefelknuff P+K+D, P+K+D
 Zehentritt Beim Aufstehen K
 Skorpionattacke ↘+K
 Blockbomber ←+K
 Katzenschwanz ↓+K
 Hoher Katzenschwanz ↓+K, K
 Skorpionzehentritt Beim Aufstehen K, K
 Katzenfußzehentritt Beim Aufstehen K, K+D
 Zehentritt mit Katzensalto Beim Aufstehen K, ↻+K

NIEDRIGER SCHLAG

Niedrig Schnippen ↓+P
 Niedriger Schlag und niedriger Tritt ↓+P, K

NIEDRIGER TRITT

Niedriger Tritt ↓+K
 Doppelter niedriger Tritt ↓+K, K
 * Doppelter niedriger Tritt und Pfote ↓+K, K, ↓P
 Niedriger Beinschlag ↓+K, K, ↓+K
 Beinschlag ↓+K, K, K
 Katzenschieber ⇒⇒+K+D

SCHLAG IM SPRUNG

Katzenhammer ↑+P
 Katzenhammer Beim Springen P

TRITT IM SPRUNG

Zehensprung nach vorn ↗+K
 Zehensprung ↑+K
 In der Luft rollender Sägestoß K
 Zeh ausstrecken Beim Springen K
 Vor der Landung K

* Tape mistigri ⇒⇒+P
 Uppercut montant mistigri ⇒↓↘+P
 * Balai patte de chat ↘↘+P

COUP DE PIED À MI-HAUTEUR

Boolie-bop P+K+D
 Double Boolie-bop P+K+D, P+K+D
 Kick de l'orteil Position debout K
 Attaque du scorpion ↘+K
 Bombardeur bloqueur ←+K
 Queue de chat ↓+K
 Queue de chat haute ↓+K, K
 Kick de l'orteil du scorpion Position debout K, K
 Kick talon mistigri Position debout K, K+D
 Kick de l'orteil mistigri Position debout K, ↻+K

COUP DE POING BAS

Pichenette basse ↓+P
 Punch bas avec kick bas ↓+P, K

COUP DE PIED BAS

Kick bas ↓+K
 Double kick bas ↓+K, K
 * Double kick bas et coup de patte ↓+K, K, ↓P
 Tampon jambette bas ↓+K, K, ↓+K
 Tampon jambette ↓+K, K, K
 Brouette mistigri ⇒⇒+K+D

COUP DE POING SAUTÉ

Marteau mistigri ↑+P
 Marteau mistigri En sautant P

COUP DE PIED SAUTÉ

Orteil sauteur avant ↗+K
 Orteil sauteur ↑+K
 Coup de scie aérien roulé K
 En sautant K
 Orteil fusée Avant de toucher terre K

*Palmada de gato ⇒⇒+P
 Gato superior elevado ⇒↓⇒+P
 *Zarpa de gato en barrido ⇒⇒+P

PATADA A MEDIA ALTURA

Bootie Bop P+K+D
 Bootie Bop doble P+K+D,P+K+D
 Patada de puntapié Estando en pie K
 Ataque de escorpión ⇒+K
 Bombazo en bloque ⇐+K
 Cola de gato ↓+K
 Cola de gato alta ↓+K,K
 Patada de puntapié escorpión Estando en pie K,K
 Salto de gato con patada de puntapié Estando en pie K,K+D
 Salto mortal de gato con patada de puntapié Estando en pie K,↻+K

PUNETAZO BAJO

Palmada baja ↓+P
 Punetazo bajo con patada baja ↓+P,K

PATADA BAJA

Patada baja ↓+K
 Patada baja doble ↓+K,K
 *Patada baja doble y zarpazo ↓+K,K,↓P
 Golpe de pierna baja ↓+K,K,↓+K
 Golpe de pierna ↓+K,K,K
 Gruñido de gato ⇒⇒+K+D

PUNETAZO CON SALTO

Martillo de gato ↑+P
 Martillo de gato Durante el salto P

PATADA CON SALTO

Puntapié de salto frontal ↗+K
 Puntapié con salto ↑+K
 Sema rodando en el aire Durante el salto K
 Puntapié proyectil Antes de aterrizar K

*Sventola del gatto ⇒⇒+P
 Montante ascendente del gatto ⇒↓⇒+P
 *Spazzata con zampa di gatto ⇒⇒+P

CALCIO MEDIO

Bootie Bop P+K+D
 Bootie Bop doppio P+K+D, P+K+D
 Calcio con la punta Alzandosi in piedi K
 Attacco di scorpione ⇒+K
 Bombardiere bloccante ⇐+K
 Coda di gatto ↓+K
 Coda di gatto alta ↓+K, K
 Calcio con la punta di scorpione Alzandosi in piedi K, K
 Tallone di gatto con calcio di punta Alzandosi in piedi K, K+D
 Salto mortale di gatto con calcio di punta Alzandosi in piedi K,↻+K

PUGNO BASSO

Colpo secco basso ↓+P
 Pugno basso con calcio basso ↓+P, K

CALCIO BASSO

Calcio basso ↓+K
 Calcio basso doppio ↓+K, K
 *Calcio basso doppio e zampata ↓+K, K, ↓, P
 Colo di gamba basso ↓+K, K, ↓+K
 Colpo di gamba ↓+K, K, K
 Carriola del gatto ⇒⇒+K+D

PUGNO CON SALTO

Martello del gatto ↑+P
 Martello del gatto Durante il salto P

CALCIO CON SALTO

Colpo di punta con salto frontale ↗+K
 Colpo di punta con salto ↑+K
 Colpo di sega girevole aereo Durante il salto K
 Colpo di punta a razzo Prima di atterrare K

*Kattepoolmep ⇒⇒+P
 Rijzende kattepoet-uppercut ⇒↓⇒+P
 *Katteklauwzwaai ⇒⇒+P

MIDDELHOGE SCHOP

Laarzeschop P+K+D
 Dubbele laarzeschop P+K+D,P+K+D
 Teenschop Terwijl je rechtop staat K
 Schorpioenaanval ⇒+K
 Blokbom ⇐+K
 Kattestaart ↓+K
 Hoge kattestaart ↓+K,K
 Schorpioen teenschop Terwijl je rechtop staat K,K
 Teenschop en kattehiel Terwijl je rechtop staat K,K+D
 Teenschop en kattesalto Terwijl je rechtop staat K,↻+K

LAGE SLAG

Lage mep ↓+P
 Lage slag en lage schop ↓+P,K

LAGE SCHOP

Lage schop ↓+K
 Dubbele lage schop ↓+K,K
 *Dubbele lage schop en klauw ↓+K,K,↓P
 Lage beenslag ↓+K,K,↓+K
 Beenslag ↓+K,K,K
 Katteberrie ⇒⇒+K+D

SPRONGSLAG

Kattehamerslag ↑+P
 Kattehamerslag Tijdens omhoogspringen P

SPRONGSCHOP

Voorwaartse teenschop ↗+K
 Teenschop ↑+K
 Zwevende rolschop Tijdens omhoogspringen K
 Vlamteenschop Vóór het landen K

Front Air Kick	While jumping	⇒+K
Air Dive	While jumping	↓+K
Flare Kick	Before landing	↓+K
Back Air Kick	While jumping	⇐+K
LOW JUMP PUNCH		
Knuckle Hammer		↑+P
LOW JUMP KICK		
Cat Somersault Kick		↻+K
Rolling Sawbutt		↑+K
Hopping Kick		↑, K
Low Cut Kick	Before landing	↑, ↓+K
Middle Rolling Sawbutt		↻+K
THROW		
Back Wall Rush	Close range, opponent standing, opponent's back toward	P+D
Wall Throw	Close range, opponent standing	P+D
Back Suplex	Close range, opponent standing, behind opponent	P+D
Tickle Tickle	Close range, opponent standing, behind opponent	P+K+D
Wrist Wall Slam	Close range, opponent standing, back to wall	P+D
Back Wall Throw	Close range, opponent standing	⇐+P+D
Candy Aerial	Both players in midair	⇐+P+K+D
Fork Through	Close range, opponent standing	↓+P+K+D
Cat Wheel	Close range, opponent standing	↓⇐+P+D

Tritt in der Luft nach vorn	Beim Springen	⇒+K
Hechtsprung in der Luft	Beim Springen	↓+K
Tritt ausstrecken	Vor der Landung	↓+K
Rückwärtstritt in der Luft	Beim Springen	⇐+K

NIEDRIGER SPRUNG MIT SCHLAG

Knöchelhammer		↑+P
---------------	--	-----

NIEDRIGER SPRUNG MIT TRITT

Katzensaltotritt		↻+K
Rollender Sägestoß		↑+K
Hüpftritt		↑, K
Niedriger Hakentritt	Vor der Landung	↑, ↓+K
Mittlerer rollender Sägestoß		↻+K

WERFEN

Zurück an die Wand stürzen	Aus der Nähe, Gegner steht, Rücken des Gegners zur Wand	P+D
An die Wand werfen	Aus der Nähe, Gegner steht	P+D
Suplex rückwärts	Aus der Nähe, Gegner steht, hinter Gegner	P+D
Kitzeln	Aus der Nähe, Gegner steht, hinter Gegner	P+K+D
Mit Handgelenk an die Wand schleudern	Aus der Nähe, Gegner steht Rücken zur Wand	P+D
Zurück an die Wand werfen	Aus der Nähe, Gegner steht	⇐+P+D
Candy-Flieger	Beide Spieler befinden sich in der Luft	⇐+P+K+D
Durchharken	Aus der Nähe, Gegner steht	↓+P+K+D
Katzenschwenker	Aus der Nähe, Gegner steht	↓⇐+P+D

Kick aérien avant	En sautant	⇒+K
Plongeon aérien	En sautant	↓+K
Kick fusée	Avant de toucher terre	↓+K
Kick aérien arrière	En sautant	⇐+K

COUP DE POING SAUTÉ COURT

Marteau américain		↑+P
-------------------	--	-----

COUP DE PIED SAUTÉ COURT

Kick périlleux mistigri		↻+K
Coup de scie roulant		↑+K
Kick sautillant		↑, K
Kick coupé bas	Avant de toucher terre	↑, ↓+K
Coup de scie roulant moyen		↻+K

PROJECTION

Ruée murale arrière	À proximité, adversaire debout, adversaire dos au mur	P+D
Projection murale	À proximité, adversaire debout	P+D
Projection Suplex arrière	À proximité, adversaire debout, derrière un adversaire	P+D
Gili-gili	À proximité, adversaire debout, derrière un adversaire	P+K+D
Bang mural	À proximité, adversaire debout, dos au mur	P+D
Projection murale arrière	À proximité, adversaire debout	⇐+P+D
Figure aérienne de Candy	Les deux lutteurs en l'air	⇐+P+K+D
Fourche traversante	À proximité, adversaire debout	↓+P+K+D
Roue du chat	À proximité, adversaire debout	↓⇐+P+D

Patada frontal en el aire		
	Durante el salto	⇒ +K
Caída en el aire	Durante el salto	↓ +K
Patada bengala	Antes de aterrizar	↓ +K
Patada trasera en el aire		
	Durante el salto	← +K
PUNETAZO CON SALTO BAJO		
Martillo con nudillo		↑ +P
PATADA CON SALTO BAJO		
Patada con salto mortal de gato		↖ +K
Serra rodando		↑ +K
Patada en cuclillas		↑, K
Patada de corte bajo	Antes de aterrizar	↑, ↓ +K
Serra rodando a medio cuerpo		↗ +K
LANZAMIENTO		
Correa contra pared trasera		
	A poca distancia, contrario en pie, de espaldas a la pared	P+D
Lanzamiento contra la pared		
	A poca distancia, contrario en pie	P+D
Suplex trasero		
	A poca distancia, contrario en pie, por detrás del contrario	P+D
Caricia caricia		
	A poca distancia, contrario en pie, por detrás del contrario	P+K+D
Golpe de muñeca contra la pared		
	A poca distancia, contrario en pie, de espaldas a la pared	P+D
Lanzamiento contra pared trasera		
	A poca distancia, contrario en pie	← +P+D
Candy aéreo		
	Ambos jugadores en el aire	← +P+K+D
Tenedor completo		
	A poca distancia, contrario en pie	↓ +P+K+D
Rueda de gato		
	A poca distancia, contrario en pie	↓ ← +P+D

Calcio aereo frontale	Durante il salto	⇒ +K
Tuffo aereo	Durante il salto	↓ +K
Calcio a razzo	Prima di atterrare	↓ +K
Calcio aereo all'indietro		
	Durante il salto	← +K
PUGNO CON SALTO BASSO		
Martello rotante		↑ +P
CALCIO CON SALTO BASSO		
Calcio con salto mortale del gatto		↖ +K
Colpo di sega girevole		↑ +K
Calcio saltellante		↑, K
Calcio tagliato basso	Prima di atterrare	↑, ↓ +K
Colpo di sega girevole medio		↗ +K
LANCIO		
Corsa contro il muro all'indietro		
	Da vicino, avversario in piedi, schiena dell'avversario verso il muro	P+D
Lancio contro il muro		
	Da vicino, avversario in piedi	P+D
Suplex all'indietro		
	Da vicino, avversario in piedi, alle spalle dell'avversario	P+D
Contrasto con solletico		
	Da vicino, avversario in piedi, alle spalle dell'avversario	P+K+D
Colpo di polso contro il muro		
	Da vicino, avversario in piedi, schiena verso il muro	P+D
Lancio contro il muro all'indietro		
	Da vicino, avversario in piedi	← +P+D
Figura aerea di Candy		
	Entrambi i giocatori a mezz'aria	← +P+K+D
Forca traversante		
	Da vicino, avversario in piedi	↓ +P+K+D
Ruota del gatto		
	Da vicino, avversario in piedi	↓ ← +P+D

Voorwaartse zweefschop		
	Tijdens omhoogspringen	⇒ +K
Luchtduik		
	Tijdens omhoogspringen	↓ +K
Vlamschop		
	Vóór het landen	↓ +K
Achterwaartse zweefschop		
	Tijdens omhoogspringen	← +K
LAGE SPRONGSLAG		
Knokkelhamerslag		↑ +P
LAGE SPRONGSCHOP		
Kattesalto-schop		↖ +K
Rolschop		↑ +K
Huppelsprongschop		↑, K
Lage houwschop	Vóór het landen	↑, ↓ +K
Middelhoge rolschop		↗ +K
WORP		
Muurstormer		
	Dichtbij tegenstander die met rug naar muur gekeerd staat	P+D
Muurworp		
	Dichtbij staande tegenstander	P+D
Rug-suplex		
	Vlak achter staande tegenstander	P+D
Kietel kietel		
	Vlak achter staande tegenstander	P+K+D
Muurslag met pols		
	Dichtbij tegenstander die met rug naar muur gekeerd staat	P+D
Muurworp		
	Dichtbij staande tegenstander	← +P+D
Candy in de lucht		
	Beide vechters in de lucht	← +P+K+D
Vorkgreep		
	Dichtbij staande tegenstander	↓ +P+K+D
Kattewiel		
	Dichtbij staande tegenstander	↓ ← +P+D

Face Crusher Close range, opponent standing
 ↙ ⇒ +P+D

Vaulting Horse Close range, opponent standing
 ↗ +P

POUNCE

Ei Opponent down ↓ +P
 Ei Ei Opponent down ↓ +P, P
 Ei Ei Ei Opponent down ↓ +P, P, P
 Ei Ei Ei Ei Opponent down ↓ +P, P, P, P
 Ei Ei Ei Ei Ei Opponent down ↓ +P, P, P, P, P
 Spin Landing Opponent down ↑ +P
 Spit Kick Opponent down ↓ +K

TURNING

Turn Snap Opponent behind P
 Turn Kick Opponent behind K
 Spin Kick Turn Opponent behind ↑ +K
 Low Turn Snap Opponent behind ↓ +P
 Low Spin Kick Turn Opponent behind ↓ +K
 Turn Double Snap Opponent behind P, P

RUNNING

Running Straight While running P
 *Running Tackle While running P+D
 Running Bootie Bop While running P+K+D
 Running Knee While running K
 Running Cat Somersault While running ↗ +K
 Hop Spin Kick While running ↑ +K
 *Sliding Kick While running ↓ +K
 Running Jump Kick While running ↗ +K

WALL

Climb Wall Touch wall while jumping
 ↑ +P

*Wall Dive While climbing wall ↑ +P

Gesicht zertrümmern Aus der Nähe, Gegner steht
 ↙ ⇒ +P+D

Pferdsprung Aus der Nähe, Gegner steht
 ↗ +P

DRAUFSPRINGEN

Ei Gegner am Boden ↓ +P
 Ei Ei Gegner am Boden ↓ +P, P
 Ei Ei Ei Gegner am Boden ↓ +P, P, P
 Ei Ei Ei Ei Gegner am Boden ↓ +P, P, P, P
 Ei Ei Ei Ei Ei Gegner am Boden ↓ +P, P, P, P, P
 Wirbellandung Gegner am Boden ↑ +P
 Spießtritt Gegner am Boden ↓ +K

DREHEN

Drehschnippen Gegner hinten P
 Drehtritt Gegner hinten K
 Wirbelnder Drehtritt Gegner hinten ↑ +K
 Niedriges Drehschnippen Gegner hinten ↓ +P
 Niedriger Wirbeltritt mit Drehen Gegner hinten ↓ +K
 Doppeltes Drehschnippen Gegner hinten P, P

RENNEN

Geradeaus Rennen Beim Rennen P
 *Im Rennen angreifen Beim Rennen P+D
 Stiefelknuff im Rennen Beim Rennen P+K+D
 Knierennen Beim Rennen K
 Katzensalto im Rennen Beim Rennen ↗ +K
 Hüpfender Wirbeltritt Beim Rennen ↑ +K
 *Gleitender Tritt Beim Rennen ↓ +K
 Tritt im Sprung beim Rennen Beim Rennen ↗ +K

WAND

Wandhochklettern Beim Springen Wand berühren
 ↑ +P

*Wandhechtsprung Beim Wandhochklettern
 ↑ +P

Écrase-visage À proximité, adversaire debou
 ↙ ⇒ +P+D

Cheval-d'arçons À proximité, adversaire debou
 ↗ +P

BOND

Ei Adversaire à terre ↓ +P
 Ei Ei Adversaire à terre ↓ +P, P
 Ei Ei Ei Adversaire à terre ↓ +P, P, P
 Ei Ei Ei Ei Adversaire à terre ↓ +P, P, P, P
 Ei Ei Ei Ei Ei Adversaire à terre ↓ +P, P, P, P, P
 Atterrissage en toupie Adversaire à terre ↑ +P
 Kick craché Adversaire à terre ↓ +K

ROTATION

Pichenette tournante Adversaire derrière P
 Kick tournant Adversaire derrière K
 Rotation à kick tournoyant Adversaire derrière ↑ +K
 Pichenette tournante basse Adversaire derrière ↓ +P
 Rotation à kick tournoyant bas Adversaire derrière ↓ +K
 Double pichenette tournante Adversaire derrière P, P

SPRINT

Direct filant En courant P
 *Tacle filant En courant P+D
 Boolie-bop filant En courant P+K+D
 Genou filant En courant K
 Saut périlleux de chat filant En courant ↗ +K
 Kick tournoyant sautillant En courant ↑ +K
 *Kick glissant En courant ↓ +K
 Kick sauté filant En courant ↗ +K

MUR

Escalade murale Toucher le mur en sautant
 ↑ +P

*Plongeon mural En grim pant au mur ↑ +P

Compecaras A poca distancia, contrario en pie
↙ ⇒ +P+D

Caballo con pértiga A poca distancia, contrario en pie
↗ +P

PLASTAMIENTO

E Contrario en el suelo ↓ +P

EE Contrario en el suelo ↓ +P, P

EE Ei Contrario en el suelo ↓ +P, P, P

EE Ei Ei Contrario en el suelo ↓ +P, P, P, P

EE Ei Ei Ei Contrario en el suelo ↓ +P, P, P, P, P

Remizaje giratorio Contrario en el suelo ↑ +P

Patada de esputo Contrario en el suelo ↓ +K

VUELTA

Patada de vuelta Contrario por detrás P

Vuelta con patada Contrario por detrás K

Vuelta con patada giratoria Contrario por detrás ↑ +K

Patada con vuelta baja Contrario por detrás ↓ +P

Vuelta con patada giratoria baja Contrario por detrás ↓ +K

Vuelta con doble palmada Contrario por detrás P, P

CARRERA

Carrera directa Durante la carrera P

Entrada corriendo Durante la carrera P+D

Botie Bop Corriendo Durante la carrera P+K+D

Botillazo corriendo Durante la carrera K

Salto mortal de gato corriendo Durante la carrera ↻ +K

Patada con giro de cuclillas Durante la carrera ↑ +K

Patada corrediza Durante la carrera ↓ +K

Patada con salto corriendo Durante la carrera ↗ +K

MURO

Escalada de pared Tocar la pared durante el salto ↑ +P

Caída de la pared Durante la escalada ↑ +P

Schiacciaviso Da vicino, avversario in piedi
↙ ⇒ +P+D

Cavallo Da vicino, avversario in piedi
↗ +P

ASSALTO

Ei Avversario a terra ↓ +P

Ei Ei Avversario a terra ↓ +P, P

Ei Ei Ei Avversario a terra ↓ +P, P, P

Ei Ei Ei Ei Avversario a terra ↓ +P, P, P, P

Ei Ei Ei Ei Ei Avversario a terra ↓ +P, P, P, P, P

Atterraggio con rotazione Avversario a terra ↑ +P

Calcio con sputo Avversario a terra ↓ +K

GIRAVOLTA

Colpo secco rotante Avversario alle spalle P

Calcio rotante Avversario alle spalle K

Giravolta con calcio rotante Avversario alle spalle ↑ +K

Colpo secco rotante basso Avversario alle spalle ↓ +P

Giravolta con calcio a rotazione bassa Avversario alle spalle ↓ +K

Colpo secco doppio rotante Avversario alle spalle P, P

CORSA

Corsa diritta In corsa P

***Contrasto in corsa** In corsa P+D

Botie Bop in corsa In corsa P+K+D

Ginocchiata in corsa In corsa K

Salto mortale del gatto in corsa In corsa ↻ +K

Calcio rotante saltellante In corsa ↑ +K

***Calcio in scivolata** In corsa ↓ +K

Calcio con salto in corsa In corsa ↗ +K

MURO

Scalata sul muro Tocca il muro durante il salto ↑ +P

***Tuffo dal muro** Mentre ci si arrampica sul muro ↑ +P

Gezichtverpletteraar Dichtbij staande tegenstander
↙ ⇒ +P+D

Springpaard Dichtbij staande tegenstander
↗ +P

POUNCE (ZICH OP TEGENSTANDER WERPEN)

Ei Tegenstander gevloerd ↓ +P

Ei Ei Tegenstander gevloerd ↓ +P, P

Ei Ei Ei Tegenstander gevloerd ↓ +P, P, P

Ei Ei Ei Ei Tegenstander gevloerd ↓ +P, P, P, P

Ei Ei Ei Ei Ei Tegenstander gevloerd ↓ +P, P, P, P, P

Wervellanding Tegenstander gevloerd ↑ +P

Spuwschop Tegenstander gevloerd ↓ +K

OMDRAAI

Omdraaimep Tegenstander achter je P

Omdraaislag Tegenstander achter je K

Wervelschop Tegenstander achter je ↑ +K

Lage omdraaislag Tegenstander achter je ↓ +P

Lage wervelschop Tegenstander achter je ↓ +K

Dubbele omdraaislag Tegenstander achter je P, P

STORMAANVAL

Rechte Terwijl je vooruitstormt P

***Tackeling** Terwijl je vooruitstormt P+D

Laarzeschop Terwijl je vooruitstormt P+K+D

Knieschop Terwijl je vooruitstormt K

Kattesalto Terwijl je vooruitstormt ↻ +K

Huppeldraaischop Terwijl je vooruitstormt ↑ +K

***Sliding schop** Terwijl je vooruitstormt ↓ +K

Sprongschop Terwijl je vooruitstormt ↗ +K

MUUR

Muurbeklimming Muur aanraken tijdens omhoogspringen ↑ +P

***Muurduik** Tijdens beklimmen van muur ↑ +P



Picky

SEX: M BIRTHDAY: 4/13
 AGE: 14 WEIGHT: 50 kg
 HEIGHT: 162 cm
 HOMETOWN: Armstone City
 OCCUPATION: Junior high student
 HOBBY: Skateboarding
 LIKES: Potato chips
 DISLIKES: Tomatoes

BIO: Picky is a typical junior high school skate rat. He started boarding to impress his first love, Kathryn. But here in Armstone, fighting in the tournament seems to be more popular than thrashing. So Picky took his board to try his luck as the youngest Viper.

ATTACKS

STANDING PUNCH

Boarder Punch	P
Double Boarder Punch	P, P
Board Bash	P, P, P
Wall Squash	P, P HIT near wall
One-Two Coin	P, P, P
One-Two Knee	P, P, ⇒+K
Combo Skipping Knee	P, P, ⇒+K, K
One-Two Upper	P, P, ⇒+P
One-Two Toe Kick	P, P, ⇓+K
Combo Toe & High Kick	P, P, ⇓+K, K
Punch Coin	P, K
Combo Tail Kick	P, ⇓+K

STANDING KICK

Hopping Knee	K+D
Knee & High Spin	K, K
High Spin Kick	⇓ ⇓ ⇒+K

Picky

GESCHLECHT: M GEBURTSDATUM: 13/4 ALTER: 14
 GEWICHT: 50 kg GRÖSSE: 162 cm
 HEIMATORT: Armstone City
 BERUF: Mittelschüler
 HOBBY: Skateboardfahren
 MAG: Kartoffelchips
 VERABSCHUEUT: Tomaten

LEBENS LAUF: Picky ist eine typische Mittelschul-Skateratte. Er fing mit dem Skateboardfahren an, um Kathryn, seine erste Liebe, zu beeindrucken. Aber hier in Armstone sieht es so aus, als ob im Turnier kämpfen weitaus beliebter als Prügeln ist. So hat Picky sein Skateboard genommen, um sein Glück als jüngste Viper zu versuchen.

ATTACKEN

SCHLAG IM STEHEN

Skateboarder Schlag	P
Doppelter Skateboarder Schlag	P, P
Mit Brett prügeln	P, P, P
An die Wand drücken	P, P HIT (Treffer) in Wandnähe
Eins-Zwei Münze	P, P, P
Eins-Zwei Knie	P, P, ⇒+K
Combo-Kniehüpfen	P, P, ⇒+K, K
Eins-Zwei-Haken	P, P, ⇒+P
Eins-Zwei Zehentritt	P, P, ⇓+K
Combo Zehen- & hoher Tritt	P, P, ⇓+K, K
Schlagmünze	P, K
Combtritt in den Hintern	P, ⇓+K

TRITT IM STEHEN

Kniehüpfen	K+D
Knie- & Hochwirbeln	K, K
Hoher Wirbeltritt	⇓ ⇓ ⇒+K

Picky

SEXE : M ANNIVERSAIRE : 13/4 ÂGE : 14 ans
 POIDS : 50 kg TAILLE : 162 cm
 NÉ À : Armstone City
 OCCUPATION : Collégien
 PASSION : Planche à roulettes
 AIME : Les chips
 N'AIME PAS : Les tomates

Biographie : Picky est un collégien passionné de planche à roulettes. Il a commencé à en faire pour impressionner son premier amour, Kathryn. Mais, ici, à Armstone City, seul le tournoi intéresse. Aussi, Picky a-t-il amené sa planche à roulettes pour tenter sa chance.

ATTAQUES

COUP DE POING DEBOUT

Punch du planchiste	P
Double punch du planchiste	P, P
Bourrade du planchiste	P, P, P
Squash mural	P, P HIT près d'un mur
Pièce de monnaie un-deux	P, P, P
Genou un-deux	P, P, ⇒+K
Genou sauteur combiné	P, P, ⇒+K, K
Uppercut un-deux	P, P, ⇒+P
Kick de l'orteil un-deux	P, P, ⇓+K
Kick de l'orteil et haut combinés	P, P, ⇓+K, K
Pièce de monnaie percutante	P, K
Kick arrière combiné	P, ⇓+K

COUP DE PIED DEBOUT

Genou sautillant	K+D
Coup de genou et vrille haute	K, K
Kick tournoyant haut	⇓ ⇓ ⇒+K

Picky

BIO: M **CUMPLEAÑOS:** 13/4 **EDAD:** 14
PESO: 50 kg **ALTURA:** 162 cm
LUGAR DE RESIDENCIA: Armstone City
OCCUPACIÓN: Estudiante de instituto
OCUPACIÓN: Patinar con monopatín
COMIDA QUE LE GUSTA: Patatas fritas
COMIDA QUE NO LE GUSTA: Tomates

BIOGRAFÍA: Picky es uno de esos chicos patinadores de instituto. Comenzó a patinar con el monopatín para impresionar a su primer amor, Kathryn. Pero aquí, en Armstone, parece ser que pelear en el torneo es más popular que andar rodando por las calles. Por ello, Picky se pone con el monopatín a probar suerte como el más joven de los vipers.

ATAQUES

UNETAZO EN PIE

Unetazo patinador P
 Unetazo patinador doble P,P
 Unetazo P,P,P
 Empujamiento contra la pared P, P, GOLPE P cerca de la pared
 Uno-dos moneda P,P,K
 Uno-dos rodillazo P,P,⇒+K
 Combinación de rodillazo con salto P,P,⇒+K,K
 Uno-dos superior P,P,⇒+P
 Uno-dos patada puntapié P,P,↓+K
 Combinación de puntapié y patada alta P,P,↓+K,K
 Unetazo de moneda P,K
 Combinación de patada de cola P,↓+K

PATADA EN PIE

Patada en cuclillas K+D
 Patada y giro alto K,K
 Patada con giro alto ↓ ↘ ⇒+K

Picky

SESSO: M **COMPLEANNO:** 13/4 **ETÀ:** 14
PESO: 50 kg **ALTEZZA:** 162 cm
RESIDENZA: Armstone City
ATTIVITÀ: Studente di scuola media
HOBBY: Skateboard
PIÙ AMATA: Le patatine
DETESTA: I pomodori

BIOGRAFIA: Picky è il tipico studente di scuola media innamorato dello skateboard. Incominciò a girare con lo skateboard per fare colpo sul suo primo amore, Kathryn. Qua ad Armstone, però, combattere nel torneo sembra essere più popolare che scorrazzare qua e là. E così Picky prese il suo skateboard per sfidare la sorte come il più giovane dei Vipers.

ATTACCHI

PUGNO ALTO

Pugno dello skateboarder P
 Pugno doppio dello skateboarder P, P
 Colpo violento con skateboard P, P, P
 Schiacciamento contro il muro P, P COLPITO vicino a muro
 Uno-due moneta P, P, P
 Uno-due ginocchio P, P, K
 Ginocchiata combinata con salto P, P, ⇒+K, K
 Uno-due montante P, P, ⇒+P
 Uno-due calcio di punta P, P, ↓+K
 Calcio alto e di punta combinati P, P, ↓+K, K
 Moneta con pugno P, K
 Calcio di coda combinato P, ↓+K

CALCIO ALTO

Ginocchiata saltellante K+D
 Ginocchiata e rotazione alta K, K
 Calcio a rotazione alta ↓ ↘ ⇒+K

Picky

GESLACHT: M **VERJAARDAG:** 13 april **LEEFTIJD:** 14
GEWICHT: 50 kg **LENGTE:** 162 cm
GEBOORTEPLAATS: Armstone City
BEROEP: Student op de middenschool
HOBBY: Skateboard
VOORKEUR: Chips
AFKEER: Tomaten

BIOGRAFIE: Picky is een typische middenschool-schaatsrat. Hij begon met skateboarding om zijn eerste liefde, Kathryn, te imponeren. Maar hier in Armstone lijkt meevechten in het toernooi populairder te zijn dan rolschaatsen tegen de wind in. Daarom is hij op zijn skateboard geklommen om zijn geluk te beproeven als de jongste Viper.

AANVALLEN

STAANDE SLAG

Skateboarder-slag P
 Dubbele skateboarder-slag P,P
 Skateboard opstopper P,P,P
 Muurverpletteraar Na P,P voltreffer dichtbij muur
 Eén-twee P,P,P
 Eén-twee en knieschop P,P,⇒+K
 Slag/knieschop combinatie P,P,⇒+K,K
 Eén-twee uppercut P,P,⇒+P
 Eén-twee teenschop P,P,↓+K
 Teenschop/hoge schop combinatie P,P,↓+K,K
 Slag en schop P,K
 Staartschop combinatie P,↓+K

STAANDE SCHOP

Huppelknieschop K+D
 Knieschop en hoge draaischop K,K
 Hoge draaischop ↓ ↘ ⇒+K

MIDDLE PUNCH

Upper		↘+P
Upper Middle Spin		↘+P, ⇒+K
Upper High Spin		↘+P, K
Overhead Board Bash		↖+D, ↘+P
* Board Slap		↔⇒⇒+P

MIDDLE KICK

Standing Knee		K
Middle Spin Kick		↘+K
Rocket Missile	Back to wall	↙+K
Step Knee		⇒+K
*Block Knee		↔+K
Toe Kick		↓+K
Toe & High Kick		↓+K, K
Heel Drop		↓+K, K+D
Heel Drop 2		↑+D, ↓+K
Skipping Knee		↓⇒⇒+K+D

LOW PUNCH

*Block Upper		↔+P
Low Punch		↓+P
Low Punch Tail Kick		↓+P, K

LOW KICK

Tail Kick		↓+K
-----------	--	-----

JUMP PUNCH

Jump Hammer		↑+P
Hopping Hammer	While jumping	P

JUMP KICK

Jump Toe		↑+K
Air Rolling Sawbutt	While jumping	K
Flare Toe	Before landing	K
Front Jump Toe		↗+K
Front Air Kick	While jumping	↑⇒⇒+K

SCHLAG IN DIE MITTE

Haken		↘+P
Mittlerer Wirbelhaken		↘+P, ⇒+K
Hoher Wirbelhaken		↘+P, K
Mit Skateboard auf Kopf prügeln		↖+D, ↘+P
*Schlag mit Skateboard		↔⇒⇒+P

TRITT IN DIE MITTE

Kniestehen		K
Mittlerer Wirbeltritt		↘+K
Raketengeschoß	Rücken zur Wand	↙+K
		⇒+K
Knieschritt		⇒+K
*Knie blockieren		↔+K
Zehentritt		↓+K
Zehentritt & hoher Tritt		↓+K, K
Auf Fersen fallen		↓+K, K+D
Auf Fersen fallen 2		↑+D, ↓+K
Kniehüpfen		↓⇒⇒+K+D

NIEDRIGER SCHLAG

*Haken bockieren		↔+P
Niedriger Schlag		↓+P
Niedriger Schlag mit Tritt in den Hintern		↓+P, K

NIEDRIGER TRITT

Tritt in den Hintern		↓+K
----------------------	--	-----

SCHLAG IM SPRUNG

Sprunghammer		↑+P
Hüpfhammer	Beim Springen	P

TRITT IM SPRUNG

Zehensprung		↑+K
In der Luft rollender Sägestoß		
	Beim Springen	K
Zeh ausstrecken	Vor der Landung	K
Zehensprung nach vorn		↗+K
Tritt in der Luft nach vorn	Beim Springen	↑⇒⇒+K

COUP DE POING À MI-HAUTEUR

Uppercut		↘+P
Vrille moyenne avec uppercut		↘+P, ⇒+K
Vrille haute avec uppercut		↘+P, K
Bourrade aérienne du planchiste		↖+D, ↘+P
* Claque du planchiste		↔⇒⇒+P

COUP DE PIED À MI-HAUTEUR

Genou debout		K
Kick tournoyant moyen		↘+K
Missile	Dos au mur	↙+K
Genou pas à pas		⇒+K
*Genou bloqueur		↔+K
Kick de l'orteil		↓+K
Kick de l'orteil et haut		↓+K, K
Chute des talons		↓+K, K+D
Chute des talons 2		↑+D, ↓+K
Genou sauteur		↓⇒⇒+K+D

COUP DE POING BAS

* Uppercut bloqueur		↔+P
Punch bas		↓+P
Kick arrière avec punch bas		↓+P, K

COUP DE PIED BAS

Kick arrière		↓+K
--------------	--	-----

COUP DE POING SAUTÉ

Marteau sauteur		↑+P
Marteau sautillant	En sautant	P

COUP DE PIED SAUTÉ

Orteil sauteur		↑+K
Coup de scie roulant aérien		
	En sautant	K
Orteil fusée	Avant de toucher terre	K
Orteil sauteur avant		↗+K
Kick aérien avant	En sautant	↑⇒⇒+K

PUÑETAZO A MEDIA ALTURA

superior	↘+P
por la mitad superior	↘+P, ⇒+K
por el alto superior	↘+P,K
por el alto	↘+D, ↘+P
de patín	↔⇒⇒+P

PUÑETAZO A MEDIA ALTURA

de pie	K
con giro a media altura	↘+K
de misil	↘+K
Contra la pared	⇒+K
escalonado	↔+K
en bloque	↔+K
puntapié	↓+K
de patada alta	↓+K,K
en el aire	↓+K, K+D
en el aire 2	↑+D, ↓+K
con salto	↓⇒+K+D

PUÑETAZO BAJO

superior en bloque	↔+P
de bajo	↓+P
de cola con puñetazo bajo	↓+P,K

PUÑETAZO BAJO

de cola	↓+K
---------	-----

PUÑETAZO CON SALTO

de patada con salto	↑+P
de patada en cuclillas	P
Durante el salto	

PUÑETAZO CON SALTO

de patada con salto	↑+K
de patada rodando en el aire	
Durante el salto	K
de patada proyectil	K
Antes de aterrizar	↗+K
de patada con salto frontal	↗+K
de patada frontal en el aire	
Durante el salto	↑⇒+K

PUGNO MEDIO

Montante	↘+P
Rotazione media con montante	↘+P, ⇒+K
Rotazione alta con montante	↘+P, K
Colpo secco con skateboard sulla testa	↘+D, ↘+P
*Sventola con skateboard	↔⇒⇒+P

CALCIO MEDIO

Ginocchiata in piedi	K
Calcio a rotazione media	↘+K
Missile a razzo	
Schiena verso il muro	↘+K
Ginocchiata passo a passo	⇒+K
*Ginocchiata bloccante	↔+K
Calcio di punta	↓+K
Calcio alto e di punta	↓+K, K
Caduta di tallone	↓+K, K+D
Caduta di tallone 2	↑+D, ↓+K
Ginocchiata con salto	↓⇒+K+D

PUGNO BASSO

*Montante bloccante	↔+P
Pugno basso	↓+P
Calcio di coda con pugno basso	↓+P, K

CALCIO BASSO

Calcio di coda	↓+K
----------------	-----

PUGNO CON SALTO

Martello con salto	↑+P
Martello saltellante	P
Durante il salto	

CALCIO CON SALTO

Colpo di punta con salto	↑+K
Colpo di sega girevole aereo	
Durante il salto	K
Colpo di punta a razzo	
Prima di atterrare	K
Colpo di punta con salto frontale	↗+K
Calcio frontale aereo	↑⇒+K
Durante il salto	

MIDDELHOGE SLAG

Uppercut	↘+P
Uppercut en middelhoge draaischop	↘+P, ⇒+K
Uppercut en hoge draaischop	↘+P,K
Bovengrondse skateboard-opstopper	↘+D, ↘+P
*Skateboard-mep	↔⇒⇒+P

MIDDELHOGE SCHOP

Staanste knieschop	K
Middelhoge draaischop	↘+K
Raket	
Rug tegen muur	↘+K
Voorwaartse knieschop	⇒+K
*Blokkeerknie	↔+K
Teenschop	↓+K
Teenschop en hoge schop	↓+K,K
Hielschop	↓+K, K+D
Hielschop 2	↑+D, ↓+K
Springende knieschop	↓⇒+K+D

LAGE SLAG

*Uppercut blokkeren	↔+P
Lage slag	↓+P
Lage slag en staartschop	↓+P,K

LAGE SCHOP

Staartschop	↓+K
-------------	-----

SPRONGSLAG

Hamerslag	↑+P
Huppelhamerslag	
Tijdens omhoogspringen	P

SPRONGSCHOP

Teenschop	↑+K
Zwevende rolschop	
Tijdens omhoogspringen	K
Vlamteenschop	K
Vóór het landen	K
Voorwaartse teenschop	↗+K
Voorwaartse zweefschop	
Tijdens omhoogspringen	↑⇒+K

Hatch	While jumping	↓ +K
Flare Kick	Before landing	↓ +K
Back Air Kick	While jumping	← +K
LOW JUMP PUNCH		
Hopping Hammer		↑ +P
LOW JUMP KICK		
Coin		↑ +K
Hopping Kick		↑, K
Low Cut Kick		↑ ↓ +K
THROW		
Wall Rush	Close range, opponent standing, opponent's back to wall	P+D
Wall Throw	Close range, opponent standing	P+D
Back Suplex	Close range, opponent standing, behind opponent	P+D
Wrist Wall Slam	Close range, opponent's back to wall	P+D
Flying Head Scissors	While jumping, close range, opponent standing	↓ +P+K+D
Air Grab	Both players in midair	← +P+K+D
Fork Through	Close range, opponent standing	↓ +P+K+D
Fork Through Kick	Close range, opponent standing	↓ +P+K+D, ← +K
Dead End Double Knee	Close range, opponent's back to wall	← ⇒ +K
Overhead Cannon	Close range, opponent standing	← ⇒ +P+D

Herausschlüpfen	Beim Springen	↓ +K
Tritt ausstrecken	Vor der Landung	↓ +K
Rückwärtstritt in der Luft	Beim Springen	← +K
NIEDRIGER SPRUNG MIT SCHLAG		
Hüpfhammer		↑ +P
TRITT MIT NIEDRIGEM SPRUNG		
Münze		↑ +K
Hüpftritt		↑, K
Niedriger Hakentritt		↑ ↓ +K
WERFEN		
An die Wand stürzen	Aus der Nähe, Gegner steht, Rücken des Gegners zur Wand	P+D
An die Wand werfen	Aus der Nähe, Gegner steht	P+D
Suplex rückwärts	Aus der Nähe, Gegner steht, hinter Gegner	P+D
Mit Handgelenk an die Wand schleudern	Aus der Nähe, Gegner zurück zur Wand	P+D
Fliegende Kopfscheren		
	Beim Springen, aus der Nähe, Gegner steht	↓ +P+K+D
In der Luft greifen	Beide Spieler befinden sich in der Luft	← +P+K+D
Durchharken	Aus der Nähe, Gegner steht	↓ +P+K+D
Durchharkentritt	Aus der Nähe, Gegner steht	↓ +P+K+D, ← +K
Sackgasse mit beiden Knien	Aus der Nähe, Rücken des Gegners zur Wand	← ⇒ +K
Kanone überm Kopf	Aus der Nähe, Gegner steht	← ⇒ +P+D

Écllosion	En sautant	↓ +K
Kick fusée	Avant de toucher terre	↓ +K
Kick aérien arrière	En sautant	← +K
COUP DE POING SAUTÉ COURT		
Marteau sautillant		↑ +P
COUP DE PIED SAUTÉ COURT		
Pièce de monnaie		↑ +K
Kick sautillant		↑, K
Kick coupé bas		↑ ↓ +K
PROJECTION		
Ruée murale	À proximité, adversaire debout, adversaire dos au mur	P+D
Projection murale	À proximité, adversaire debout	P+D
Suplex arrière	À proximité, adversaire debout, derrière un adversaire	P+D
Bang mural	À proximité, adversaire debout, dos au mur	P+D
Ciseaux volants	En sautant, à proximité, adversaire debout	↓ +P+K+D
Prise aérienne	Les deux lutteurs en l'air	← +P+K+D
Fourche traversante	À proximité, adversaire debout	↓ +P+K+D
Kick de la fourche traversante	À proximité, adversaire debout	↓ +P+K+D, ← +K
Genou cul-de-sac double		
	À proximité, adversaire dos au mur	← ⇒ +K
Canon aérien	À proximité, adversaire debout	← ⇒ +P+D

Incubación	Durante el salto	↓ +K
Atada bengala	Antes de aterrizar	↓ +K
Atada trasera en el aire	Durante el salto	← +K
NETAZO CON SALTO BAJO		
Arrollo en cuclillas		↑ +P
PIEDADA CON SALTO BAJO		
Armeda		↑ +K
Atada en cuclillas		↑, K
Atada de corte bajo		↑ ↓ +K
ENLIZAMIENTO		
Arrollo hacia la pared	A poca distancia, contrario en pie, contrario de espaldas a la pared	P+D
Enlizado contra la pared	A poca distancia, contrario en pie	P+D
Arrollo trasero	A poca distancia, contrario en pie, por detrás del contrario	P+D
Arrollo de muñeca	A poca distancia, contrario en pie, de espaldas a la pared	P+D
Arrollo de cabeza volante	Durante el salto, a poca distancia, contrario en pie	↓ +P+K+D
Arrollada en el aire	Ambos luchadores en el aire	← +P+K+D
Arrollador completo	A poca distancia, contrario en pie	↓ +P+K+D
Arrollada de tenedor completo	A poca distancia, contrario en pie	↓ +P+K+D, ← +K
Arrollado doble sin fin	A poca distancia, contrario en pie, de espaldas a la pared	← ⇒ +K
Arrollado elevado	A poca distancia, contrario en pie, de espaldas a la pared	← ⇒ +P+D

Incubazione	Durante il salto	↓ +K
Calcio a razzo	Prima di atterrare	↓ +K
Calcio aereo all'indietro	Durante il salto	← +K

PUGNO CON SALTO BASSO

Martello saltellante		↑ +P
----------------------	--	------

CALCIO CON SALTO BASSO

Moneta		↑ +K
Calcio saltellante		↑, K
Calcio tagliato basso		↑ ↓ +K

LANCIO

Corsa contro il muro	Da vicino, avversario in piedi, schiena dell'avversario verso il muro	P+D
----------------------	---	-----

Lancio contro il muro	Da vicino, avversario in piedi	P+D
-----------------------	--------------------------------	-----

Suplex all'indietro	Da vicino, avversario in piedi, alle spalle dell'avversario	P+D
---------------------	---	-----

Colpo di polso contro il muro	Da vicino, schiena dell'avversario verso il muro	P+D
-------------------------------	--	-----

Forbici di testa volante	Durante il salto, da vicino, avversario in piedi	↓ +P+K+D
--------------------------	--	----------

Presa aerea	Entrambi i giocatori a mezz'aria	← +P+K+D
-------------	----------------------------------	----------

Forca traversante	Da vicino, avversario in piedi	↓ +P+K+D
-------------------	--------------------------------	----------

Calcio con forca traversante	Da vicino, avversario in piedi	↓ +P+K+D, ← +K
------------------------------	--------------------------------	----------------

Ginocchiata doppia a vicolo cieco	Da vicino, schiena dell'avversario verso il muro	← ⇒ +K
-----------------------------------	--	--------

Cannone sulla testa	Da vicino, avversario in piedi	← ⇒ +P+D
---------------------	--------------------------------	----------

Openbreker	Tijdens omhoogspringen	↓ +K
------------	------------------------	------

Vlamschop	Vóór het landen	↓ +K
-----------	-----------------	------

Achterwaartse zweefschop	Tijdens omhoogspringen	← +K
--------------------------	------------------------	------

LAGE SPRONGSLAG

Huppelsprong-hamerslag		↑ +P
------------------------	--	------

LAGE SPRONGSCHOP

Illusieschop		↑ +K
Huppelsprongschop		↑, K
Lage houwschop		↑ ↓ +K

WORP

Muurstormer	Dichtbij tegenstander die met rug naar muur gekeerd staat	P+D
-------------	---	-----

Muurworp	Dichtbij staande tegenstander	P+D
----------	-------------------------------	-----

Rug-suplex	Vlak achter staande tegenstander	P+D
------------	----------------------------------	-----

Muurslag met pols	Dichtbij tegenstander met rug naar muur gekeerd	P+D
-------------------	---	-----

Vliegende schaar	Tijdens omhoogspringen, dichtbij staande tegenstander	↓ +P+K+D
------------------	---	----------

Luchtgrijper	Beide vechters in de lucht	← +P+K+D
--------------	----------------------------	----------

Vorkgreep	Dichtbij staande tegenstander	↓ +P+K+D
-----------	-------------------------------	----------

Vorkgreep en schop	Dichtbij staande tegenstander	↓ +P+K+D, ← +K
--------------------	-------------------------------	----------------

Dubbele-knieschop	Dichtbij tegenstander met rug naar muur gekeerd	← ⇒ +K
-------------------	---	--------

Bovengronds kanon	Dichtbij staande tegenstander	← ⇒ +P+D
-------------------	-------------------------------	----------

POUNCE

Flying Dolphin Attack	Opponent down	↑ +P
Maul Bash	Opponent down	↓ +P
Foot Stamp	Opponent down	↓ +K
Double Stamp	Opponent down	↓ +K, K
Triple Stamp	Opponent down	↓ +K, K, K

TURNING

Turn Punch	Opponent behind	P
Turn Kick	Opponent behind	K
Spin Kick Turn	Opponent behind	↑ +K
Low Turn Punch	Opponent behind	↓ +P
Low Spin Kick Turn	Opponent behind	↓ +K
Turn Double Punch	Opponent behind	P, P

RUNNING

*Running Board Slap	While running	P
Dash Air	While running	P+K+D
Flip Kick 1	While running	↓ +K, K
Flip Kick 2	While running	P+K+D, K
Running Knee	While running	K
Flip Low Kick 1	While running	↓ +K, ↓ +K
Flip Low Kick 2	While running	P+K+D, ↓ +K
*Sliding Kick	While running	↓ +K

WALL

Climb Wall	Touch wall while jumping	↑ +P
*Wall Dive	While climbing wall	↑ +P

DRAUFSPRINGEN

Fliegende Delphinattacke	Gegner am Boden	↑ +P
Übel zurichten	Gegner am Boden	↓ +P
Fußstampfer	Gegner am Boden	↓ +K
Doppelter Stampfer	Gegner am Boden	↓ +K, K
Dreifacher Stampfer	Gegner am Boden	↓ +K, K, K

DREHEN

Drehschlag	Gegner hinten	P
Drehtritt	Gegner hinten	K
Wirbelnder Drehtritt	Gegner hinten	↑ +K
Niedriger Drehschlag	Gegner hinten	↓ +P
Niedrig wirbelnder Drehtritt	Gegner hinten	↓ +K
Doppelter Drehschlag	Gegner hinten	P, P

RENNEN

*Schlag mit Skateboard im Rennen	Beim Rennen	P
Luftsprung	Beim Rennen	P+K+D
Überschlagtritt 1	Beim Rennen	↓ +K, K
Überschlagtritt 2	Beim Rennen	P+K+D, K
Knierennen	Beim Rennen	K
Niedriger Überschlagtritt 1	Beim Rennen	↓ +K, ↓ +K
Niedriger Überschlagtritt 2	Beim Rennen	P+K+D, ↓ +K
*Gleitender Tritt	Beim Rennen	↓ +K

WAND

Wandhochklettern	Beim Springen Wand berühren	↑ +P
*Wandhechtsprung	Beim Wandhochklettern	↑ +P

BOND

Attaque du dauphin volant	Adversaire à terre	↑ +P
Bourrade destructrice	Adversaire à terre	↓ +P
Pilon	Adversaire à terre	↓ +K
Double pilon	Adversaire à terre	↓ +K, K
Triple pilon	Adversaire à terre	↓ +K, K, K

ROTATION

Punch tournant	Adversaire derrière	P
Kick tournant	Adversaire derrière	K
Rotation à kick tournoyant	Adversaire derrière	↑ +K
Punch tournant bas	Adversaire derrière	↓ +P
Rotation à kick tournoyant bas	Adversaire derrière	↓ +K
Double punch tournant	Adversaire derrière	P, P

SPRINT

*Claque de la planche filante	En courant	P
Sprint aérien	En courant	P+K+D
Kick déclic 1	En courant	↓ +K, K
Kick déclic 2	En courant	P+K+D, K
Genou filant	En courant	K
Kick déclic bas 1	En courant	↓ +K, ↓ +K
Kick déclic bas 2	En courant	P+K+D, ↓ +K
*Kick glissant	En courant	↓ +K

MUR

Escalade murale	Toucher le mur en sautant	↑ +P
*Plongeon mural	En grim pant au mur	↑ +P

APLASTAMIENTO

Ataque de delfin volador		
	Contrario en el suelo	↑ +P
Golpe magullador	Contrario en el suelo	↓ +P
Estampa de pie	Contrario en el suelo	↓ +K
Estampa doble	Contrario en el suelo	↓ +K,K
Estampa triple	Contrario en el suelo	↓ +K,K,K

VUELTA

Vuelta con puñetazo	Contrario por detrás	P
Vuelta con patada	Contrario por detrás	K
Vuelta con patada giratoria	Contrario por detrás	↑ +K
Puñetazo con giro bajo	Contrario por detrás	↓ +P
Vuelta con patada giratoria baja	Contrario por detrás	↓ +K
Puñetazo con doble vuelta	Contrario por detrás	P,P

CARRERA

*Palmada de patín corriendo		
	Durante la carrera	P
Aire veloz	Durante la carrera	P+K+D
Patada de chaveta 1	Durante la carrera	↓ +K,K
Patada de chaveta 2	Durante la carrera	P+K+D,K
Reslizaje corriendo	Durante la carrera	K
Patada de chaveta baja 1	Durante la carrera	↓ +K, ↓ +K
Patada de chaveta baja 2	Durante la carrera	P+K+D, ↓ +K
*Patada deslizante	Durante la carrera	↓ +K

PUED

Escalada de pared	Tocar la pared durante el salto	↑ +P
*Caída de la pared	Durante la escalada	↑ +P

ASSALTO

Attacco di delfino volante		
	Avversario a terra	↑ +P
Colpo violento distruttivo	Avversario a terra	↓ +P
Pestata di piede	Avversario a terra	↓ +K
Pestata doppia	Avversario a terra	↓ +K, K
Pestata tripla	Avversario a terra	↓ +K, K, K

GIRAVOLTA

Pugno rotante	Avversario alle spalle	P
Calcio rotante	Avversario alle spalle	K
Giravolta con calcio rotante	Avversario alle spalle	↑ +K
Pugno a rotazione bassa	Avversario alle spalle	↓ +P
Giravolta con calcio a rotazione bassa	Avversario alle spalle	↓ +K
Pugno doppio rotante	Avversario alle spalle	P, P

CORSA

*Sventola con skateboard in corsa		
	In corsa	P
Aria sfrecciante	In corsa	P+K+D
Calcio con capriola 1	In corsa	↓ +K, K
Calcio con capriola 2	In corsa	P+K+D, K
Ginocchiata in corsa	In corsa	K
Calcio basso con capriola 1	In corsa	↓ +K, ↓ +K
Calcio basso con capriola 2	In corsa	P+K+D, ↓ +K
*Calcio in scivolata	In corsa	↓ +K

MURO

Scalata murale	Tocca il muro durante il salto	↑ +P
*Tuffo dal muro	Mentre ci si arrampica sul muro	↑ +P

POUNCE (ZICH OP TEGENSTANDER WERPEN)

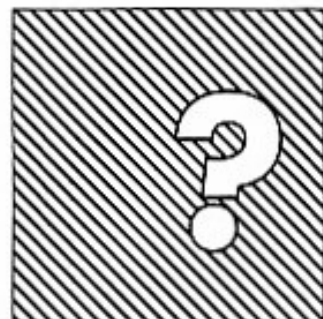
Vliegende dolfijnaanval	Tegenstander gevloerd	↑ +P
Verscheurende opstopper	Tegenstander gevloerd	↓ +P
Voetstamp	Tegenstander gevloerd	↓ +K
Dubbele stamp	Tegenstander gevloerd	↓ +K,K
Driedubbele stamp	Tegenstander gevloerd	↓ +K,K,K
OMDRAAI		
Omdraaislag	Tegenstander achter je	P
Omdraaischop	Tegenstander achter je	K
Wervelschop	Tegenstander achter je	↑ +K
Lage omdraaislag	Tegenstander achter je	↓ +P
Lage wervelschop	Tegenstander achter je	↓ +K
Dubbele omdraaislag	Tegenstander achter je	P,P

STORMAANVAL

*Skateboard-slag	Terwijl je vooruitstormt	P
Zweefschop	Terwijl je vooruitstormt	P+K+D
Zwaaischop 1	Terwijl je vooruitstormt	↓ +K,K
Zwaaischop 2	Terwijl je vooruitstormt	P+K+D,K
Knieschop	Terwijl je vooruitstormt	K
Lage zwaaischop 1	Terwijl je vooruitstormt	↓ +K, ↓ +K
Lage zwaaischop 2	Terwijl je vooruitstormt	P+K+D, ↓ +K
*Sliding schop	Terwijl je vooruitstormt	↓ +K

MUUR

Muurbeklimming	Muur aanraken tijdens omhoogspringen	↑ +P
*Muurduik	Tijdens beklimmen van muur	↑ +P



Mahler

SEX: M BIRTHDAY: 1/20
 AGE: 20
 WEIGHT: 72 kg
 HEIGHT: 182 cm
 HOMETOWN: Armstone City
 OCCUPATION: ?
 HOBBY: Windsurfing
 LIKES: Mexican food
 DISLIKES: Seafood

BIO: Clad in poisonous-snake skin armor, Mahler seems to have a score to settle with the mayor of Armstone, but nobody knows why he has entered the Vipers tournament. He hasn't even bothered to officially register his name.

ATTACKS

STANDING PUNCH

Strong Fist	P
Extreme Blow	P, P
Blow Combo Upper	P, P, P
Blow Combo High Kick	P, P, K
Blow Combo Straight	P, P, ⇒+P
Extreme Death Prelude	P, P, ⇒+K
Extreme Death Symphony	P, P, ⇒+K, P
Blow Combo Double High Kick	P, P, ⇒+K, K
Extreme Death Requiem	P, P, ⇒+K, P, ⇒+P
Extreme Death Finale	P, P, ⇒+K, P, ⇒+P, ⇐⇓⇒+P
Blow Combo Low Spin	P, P, ⇓+K
Fist & High Kick	P, K
Combo Switch Upper	P, K, P

Mahler

GESCHLECHT: M GEBURTSDATUM: 20/1 ALTER: 20
 GEWICHT: 72 kg GRÖSSE: 182 cm
 HEIMATORT: Armstone City
 BERUF: ?
 HOBBY: Windsurfing
 MAG: Mexikanisches Essen
 VERABSCHUEUT: Fisch und Meeresfrüchte

LEBENS LAUF: In eine Rüstung aus Giftschlangenhaut gekleidet scheint Mahler noch eine Rechnung mit dem Bürgermeister von Armstone begleichen zu müssen, aber keiner weiß, warum er an dem Viperturnier teilgenommen hat. Er hat sich noch nicht einmal die Mühe gemacht, offiziell seinen Namen einzutragen.

ATTACKEN

SCHLAG IM STEHEN

Starke Faust	P
Superschlag	P, P
Combo-Schlaghaken	P, P, P
Comboschlag und hoher Tritt	P, P, K
Gerader Comboschlag	P, P, ⇒+P
Supertodesvorspiel	P, P, ⇒+K
Supertodessinfonie	P, P, ⇒+K, P
Comboschlag und doppelter hoher Tritt	P, P, ⇒+K, K
Supertodesrequiem	P, P, ⇒+K, P, ⇒+P
Supertodesfinale	P, P, ⇒+K, P, ⇒+P, ⇐⇓⇒+P
Comboschlag und niedrig wirbeln	P, P, ⇓+K
Faust & Hoher Tritt	P, K
Combo auf Haken umstellen	P, K, P

Mahler

SEXE : M ANNIVERSAIRE : 20/1 ÂGE : 20 ans
 POIDS : 72 kg TAILLE : 182 cm
 NÉ À : Armstone City
 OCCUPATION : ?
 PASSION : Planche à voile
 AIME : Cuisine mexicaine
 N'AIME PAS : Le poisson

Biographie : Malher est fier de son armure en peau de serpent vénéneux. Personne ne sait vraiment pourquoi il participe au tournoi des Vipers si ce n'est qu'il a un compte à régler avec le maire d'Armstone City. Il ne s'est même pa donné la peine d'enregistrer officiellement son nom !

ATTAQUES

COUP DE POING DEBOUT

Coup de poing puissant	P,
Coup extrême	P, P
Uppercut combiné	P, P, P
Kick haut combiné	P, P, K
Direct combiné	P, P, ⇒+P
Prélude à la mort extrême	P, P, ⇒+K
Symphonie de la mort extrême	P, P, ⇒+K, P
Double kick haut combiné	P, P, ⇒+K, K
Requiem de la mort extrême	P, P, ⇒+K, P, ⇒+P
Final de la mort extrême	P, P, ⇒+K, P, ⇒+P, ⇐⇓⇒+P
Virille basse combinée	P, P, ⇓+K
Coup de poing et kick haut	P, K
Uppercut commutateur combiné	P, K, P

Mahler

SEXO: M CUMPLEAÑOS: 20/1 EDAD: 20
PESO: 72 kg ALTURA: 182 cm
LUGAR DE RESIDENCIA: Armstone City
PROFESIÓN: ?
AFICIÓN: Windsurfing
COSA QUE LE GUSTA: Comida mexicana
COSA QUE NO LE GUSTA: Mariscos

BIOGRAFÍA: Embutido en su coraza de piel de serpiente venenosa, Mahler parece como si tuviera cuentas que arreglar con el alcalde de Armstone, pero lo cierto es que nadie tiene idea de por qué participa en el torneo de los Vipers. Ni siquiera se ha molestado en inscribirse oficialmente.

ATAQUES

PUNETAZO EN PIE

Puño potente	P
Golpe extremo	P,P
Combinación de golpes altos	P,P,P
Combinación de golpes y patadas altas	P,P,K
Combinación de golpes directos	P,P,⇒+P
Preudio de muerte extrema	P,P,⇒+K
Sinfonía de muerte extrema	P,P,⇒+K,P
Combinación de golpes dobles y patadas altas	P,P,⇒+K,K
Requiem de muerte extrema	P,P,⇒+K,P,⇒+P
Final de muerte extrema	P,P,⇒+K,P,⇒+P, ←↓⇒+P
Combinación de golpes y giro bajo	P,P,↓+K
Puño y patada alta	P,K
Combinación de látigo superior	P,K,P

Mahler

SESSO: M COMPLEANNO: 20/1 ETÀ: 20
PESO: 72 kg ALTEZZA: 182 cm
RESIDENZA: Armstone City
ATTIVITÀ: ?
HOBBY: Windsurf
AMA: La cucina messicana
DETESTA: Il pesce

BIOGRAFIA: Ricoperto da una corazza di pelle di serpente velenoso, Mahler sembra che abbia dei conti da regolare con il sindaco di Armstone, ma nessuno sa perchè sia entrato nel torneo dei Vipers. Non si è dato neppure la pena di registrare il suo nome ufficialmente.

ATTACCHI

PUGNO ALTO

Pugno potente	P
Colpo estremo	P, P
Montante con colpo combinato	P, P, P
Calcio alto con colpo combinato	P, P, K
Diretto con colpo combinato	P, P, ⇒+P
Preudio di morte extrema	P, P, ⇒+K
Sinfonia di morte extrema	P, P, ⇒+K, P
Calcio alto doppio con colpo combinato	P, P, ⇒+K, K
Requiem di morte extrema	P, P, ⇒+K, P, ⇒+P
Finale di morte extrema	P, P, ⇒+K, P, ⇒+P, ←↓⇒+P
Rotazione bassa con colpo combinato	P, P, ↓+K
Pugno e calcio alto	P, K
Montante commutatore combinato	P, K, P

Mahler

GESLACHT: M VERJAARDAG: 20 januari
LEEFTIJD: 20 GEWICHT: 72 kg LENGTE: 182 cm
GEBORTEPLAATS: Armstone City
BEROEP: ?
HOBBY: Windsurfen
VOORKEUR: Mexicaans eten
AFKEER: Zeevoedsel

BIOGRAFIE: Mahler is gekleed in een gevechtssuitrusting die gemaakt is van de huid van giftige slangen. Het lijkt erop dat hij nog een oude rekening te vereffenen heeft met de burgemeester van Armstone City, maar niemand weet precies waarom hij meedoet aan het Vipers toernooi. Hij heeft zelfs niet de moeite genomen om zijn naam officieel te laten inschrijven.

AANVALLEN

STAANDE SLAG

Harde vuistslag	P
Supermep	P,P
Slagencombinatie	P,P,P
Slag/hoge schop combinatie	P,P,K
Slag/rechte combinatie	P,P,⇒+P
Laatste prelude op de dood	P,P,⇒+K
Doodssymfonie	P,P,⇒+K,P
Dubbele slag/hoge schop combinatie	P,P,⇒+K,K
Doodsrequiem	P,P,⇒+K,P,⇒+P
Doodsfinale	P,P,⇒+K,P,⇒+P, ←↓⇒+P
Slag/lage draaischop combinatie	P,P,↓+K
Vuistslag en hoge schop	P,K
Slag/schop wisselcombinatie	P,K,P

STANDING KICK

Strong High Kick K
Long High Kick →+K
High Kick & Fist K, P
High & Side Kick K, K

MIDDLE PUNCH

Strong Upper ↘+P
Stomach Blow ⇒+P
Blow & Fist ⇒+P, P
Gust of Rage ⇐⇒⇒+P
Hurricane Punch ⇐⇨⇩⇩⇒+P

MIDDLE KICK

Axel Roll ↘+K
High Double Axel ↘+K, K
Middle Double Axel ↘+K, ⇒+K
Low Double Axel ↘+K, ⇩+K
Strong Knee ⇒+K

LOW PUNCH

Low Fist ⇩+P
Low Fist Spin ⇩+P, K

LOW KICK

Low Shot ⇨+K
Low Shot Axel ⇨+K, K
Low Shot Blow ⇨+K, K, P
Low Shot Dark Prelude ⇨+K, K, P, P
Revolution One ⇩+K
Revolution ⇩+K+D
High Double Revolution ⇩+K+D, K
Low Double Revolution ⇩+K+D, ⇩+K

TRITT IM STEHEN

Kräftiger, hoher Tritt K
Langer, hoher Tritt →+K
Hoher Tritt & Faust K, P
Hoher Tritt & Seitentritt K, K

SCHLAG IN DIE MITTE

Kräftiger Haken ↘+P
Schlag in den Magen ⇒+P
Schlag & Faust ⇒+P, P
Wutkoller ⇐⇒⇒+P
Orkansschlag ⇐⇨⇩⇩⇒+P

TRITT IN DIE MITTE

Achsenrolle ↘+K
Hohe Doppelachse ↘+K, K
Mittlere Doppelachse ↘+K, ⇒+K
Niedrige Doppelachse ↘+K, ⇩+K
Kräftiges Knie ⇒+K

NIEDRIGER SCHLAG

Niedrige Faust ⇩+P
Niedrige Wirbelfaust ⇩+P, K

NIEDRIGER TRITT

Niedriger Schuß ⇨+K
Niedriger Achsenschuß ⇨+K, K
Niedriger Schlagschuß ⇨+K, K, P
Niedriger Schuß und Dunkles Vorspiel ⇨+K, K, P, P
Revolution Eins ⇩+K
Revolution ⇩+K+D
Hohe Doppelrevolution ⇩+K+D, K
Niedrige Doppelrevolution ⇩+K+D, ⇩+K

COUP DE PIED DEBOUT

Kick haut puissant K
Kick haut et long →+K
Kick haut et coup de poing K, P
Kick haut et de côté K, K

COUP DE POING À MI-HAUTEUR

Uppercut puissant ↘+P
Coup d'estomac ⇒+P
Punch clic-clac ⇒+P, P
Accès de rage ⇐⇒⇒+P
Punch ouragan ⇐⇨⇩⇩⇒+P

COUP DE PIED À MI-HAUTEUR

Roulade Axel ↘+K
Double Axel haut ↘+K, K
Double Axel moyen ↘+K, ⇒+K
Double Axel bas ↘+K, ⇩+K
Genou puissant ⇒+K

COUP DE POING BAS

Coup de poing bas ⇩+P
Vrille avec coup de poing bas ⇩+P, K

COUP DE PIED BAS

Tir bas ⇨+K
Axel bas ⇨+K, K
Bourrade basse ⇨+K, K, P
Prélude à la nuit bas ⇨+K, K, P, P
Révolution simple ⇩+K
Révolution ⇩+K+D
Double révolution haute ⇩+K+D, K
Double révolution basse ⇩+K+D, ⇩+K

PATADA EN PIE

Patada alta fuerte	K
Patada alta larga	→+K
Patada alta y puño	K,P
Patada y patada lateral	K,K

PUNETAZO A MEDIA ALTURA

Superior potente	↘+P
Golpe al estómago	⇒+P
Golpe y puño	⇒+P,P
Patada de furia	↔⇒⇒+P
Punetazo de huracán	↔↘↙↘⇒+P

PATADA A MEDIA ALTURA

Pateo de eje	↘+K
Pateo doble alto	↘+K,K
Pateo medio doble	↘+K,⇒+K
Pateo doble bajo	↘+K,↙+K
Pateoillozo fuerte	⇒+K

PUNETAZO BAJO

Pateo bajo	↙+P
Tiro de puño bajo	↙+P,K

PATADA BAJA

Disparo bajo	↘+K
Disparo bajo de eje	↘+K,K
Golpe de disparo bajo	↘+K,K,P
Preudio negro de disparo bajo	↘+K,K,P,P
Revolución una	↙+K
Revolución	↙+K+D
Revolución doble alta	↙+K+D,K
Revolución doble baja	↙+K+D,↙+K

CALCIO ALTO

Calcio alto potente	K
Calcio alto lungo	→+K
Calcio alto e pugno	K, P
Calcio alto e laterale	K, K

PUGNO MEDIO

Montante potente	↘+P
Colpo allo stomaco	⇒+P
Colpo e pugno	⇒+P, P
Impeto di collera	↔⇒⇒+P
Pugno uragano	↔↘↙↘⇒+P

CALCIO MEDIO

Rotolo Axel	↘+K
Doppio Axel alto	↘+K, K
Doppio Axel medio	↘+K, ⇒+K
Doppio Axel basso	↘+K, ↙+K
Ginocchiata potente	⇒+K

PUGNO BASSO

Pugno basso	↙+P
Rotazione con pugno basso	↙+P, K

CALCIO BASSO

Tiro basso	↘+K
Axel con tiro basso	↘+K, K
Colpo con tiro basso	↘+K, K, P
Preludio scuro con tiro basso	↘+K, K, P, P
Rivoluzione uno	↙+K
Rivoluzione	↙+K+D
Doppia rivoluzione alta	↙+K+D, K
Doppia rivoluzione bassa	↙+K+D, ↙+K

STAANDE SCHOP

Sterke hoge schop	K
Lange hoge schop	→+K
Hoge schop en vuistslag	K,P
Hoge schop en zijdelingse schop	K,K

MIDDELHOGE SLAG

Harde uppercut	↘+P
Slag op de maag	⇒+P
Mep en vuistslag	⇒+P,P
Woedeuitbarsting	↔⇒⇒+P
Orkaanslag	↔↘↙↘⇒+P

MIDDELHOGE SCHOP

Axel rolschop	↘+K
Hoge dubbele axel	↘+K,K
Middelhoge dubbele axel	↘+K,⇒+K
Lage dubbele axel	↘+K,↙+K
Harde knieschop	⇒+K

LAGE SLAG

Lage vuistslag	↙+P
Lage vuistslag en schop	↙+P,K

LAGE SCHOP

Laag schot	↘+K
Laag schot axel	↘+K,K
Laag schot en slag	↘+K,K,P
Laag schot en donkere prelude	↘+K,K,P,P
Enkele omwenteling	↙+K
Omwenteling	↙+K+D
Hoge dubbele omwenteling	↙+K+D,K
Lage dubbele omwenteling	↙+K+D,↙+K

JUMP PUNCH

Air Thrust Punch		↑+P
Knuckle Hammer	While jumping	↑+P+K+D
Jump Hammer	While jumping	P
Jump Hammer	While jumping	⇒+P

JUMP KICK

Jump Toe		↑+K
Rolling Sawbutt	While jumping	K
Flare Toe	Before landing	K
Front Jump Toe		↗+K
Front Air Kick	While jumping	⇒+K
Air Dive	While jumping	↓+K
Flare Kick	Before landing	↓+K
Back Air Kick	While jumping	←+K

LOW JUMP PUNCH

Jump Hammer		↑+P
-------------	--	-----

LOW JUMP KICK

Rolling Sawbutt		↑+K
Hopping Kick	Before landing	↑, K
Low Cut Kick	Before landing	↑, ↓+K

THROW

Wall Throw	Close range, opponent standing	P+D
Wall Blaster	Close range, opponent standing, opponent's back toward wall	P+D
Wall Axel	Close range, opponent standing, back to wall	P+D

SCHLAG IM SPRUNG

Schlagstoß in der Luft		↑+P
Knöchelhammer	Beim Springen	↑+P+K+D
Sprunghammer	Beim Springen	P
Sprunghammer	Beim Springen	⇒+P

TRITT IM SPRUNG

Zehensprung		↑+K
Rollender Sägestoß	Beim Springen	K
Zeh ausstrecken	Vor der Landung	K
Zehensprung nach vorn		↗+K
Tritt in der Luft nach vorn	Beim Springen	⇒+K
Hechtsprung in der Luft	Beim Springen	↓+K
Tritt ausstrecken	Vor der Landung	↓+K
Rückwärtstritt in der Luft	Beim Springen	←+K

NIEDRIGER SPRUNG MIT SCHLAG

Sprunghammer		↑+P
--------------	--	-----

NIEDRIGER SPRUNG MIT TRITT

Rollender Sägestoß		↑+K
Hüpftritt	Vor der Landung	↑, K
Niedriger Hakentritt	Vor der Landung	↑, ↓+K

WERFEN

An die Wand werfen	Aus der Nähe, Gegner steht	P+D
An die Wand schmettern	Aus der Nähe, Gegner steht, Rücken des Gegners zur Wand	P+D
Wandachse	Aus der Nähe, Gegner steht, Rücken zur Wand	P+D

COUP DE POING SAUTÉ

Punch pneumatique		↑+P
Marteau américain	En sautant	↑+P+K+D
Marteau sauteur	En sautant	P
Marteau sauteur	En sautant	⇒+P

COUP DE PIED SAUTÉ

Orteil sauteur		↑+K
Coup de scie roulant	En sautant	K
Orteil fusée	Avant de toucher terre	K
Orteil sauté avant		↗+K
Kick aérien avant	En sautant	⇒+K
Plongeon aérien	En sautant	↓+K
Kick fusée	Avant de toucher terre	↓+K
Kick aérien arrière	En sautant	←+K

COUP DE POING SAUTÉ BAS

Marteau sauteur		↑+P
-----------------	--	-----

COUP DE PIED SAUTÉ BAS

Coup de scie roulant		↑+K
Kick sautillant	Avant de toucher terre	↑, K
Kick coupé bas	Avant de toucher terre	↑, ↓+K

PROJECTION

Projection murale	À proximité, adversaire debout	P+D
Déflagration murale	À proximité, adversaire debout, adversaire dos au mur	P+D
Axel mural	À proximité, adversaire debout, dos au mur	P+D

PUÑETAZO CON SALTO

Puñetazo al aire		↑ +P
Martillo con nudillo	Durante el salto	↑ +P+K+D
Martillo con salto	Durante el salto	P
Martillo con salto	Durante el salto	⇒ +P

PATADA CON SALTO

Patada con salto		↑ +K
Sierra rodando	Durante el salto	K
Puntapié bengala	Antes de aterrizar	K
Puntapié con salto frontal		↗ +K
Patada frontal en el aire		
	Durante el salto	⇒ +K
Caída en el aire	Durante el salto	↓ +K
Patada bengala	Antes de aterrizar	↓ +K
Patada trasera en el aire		
	Durante el salto	⇐ +K

PUÑETAZO CON SALTO BAJO

Martillo con salto		↑ +P
--------------------	--	------

PATADA CON SALTO BAJO

Sierra rodando		↑ +K
Patada en cuclillas		
	Antes de aterrizar	↑, K
Patada de corte bajo	Antes de aterrizar	↑, ↓ +K

LANZAMIENTO

Lanzamiento contra la pared		
	A poca distancia, contrario en pie	P+D
Emparedes	A poca distancia, contrario en pie, de espaldas a la pared	P+D
Se de pared	A poca distancia, contrario en pie de espaldas a la pared	P+D

PUGNO CON SALTO

Pugno con botta aerea		↑ +P
Martello rotante	Durante il salto	↑ +P+K+D
Martello con salto	Durante il salto	P
Martello con salto	Durante il salto	⇒ +P

CALCIO CON SALTO

Colpo di punta con salto		↑ +K
Colpo di sega girevole	Durante il salto	K
Colpo di punta a razzo		
	Prima di atterrare	K
Colpo di punta con salto frontale		↗ +K
Calcio aereo frontale	Durante il salto	⇒ +K
Tuffo aereo	Durante il salto	↓ +K
Calcio a razzo	Prima di atterrare	↓ +K
Calcio aereo all'indietro		
	Durante il salto	⇐ +K

PUGNO CON SALTO BASSO

Martello con salto		↑ +P
--------------------	--	------

CALCIO CON SALTO BASSO

Colpo di sega girevole		↑ +K
Calcio saltellante	Prima di atterrare	↑, K
Calcio tagliato basso	Prima di atterrare	↑, ↓ +K

LANCIO

Lancio contro il muro	Da vicino, avversario in piedi	P+D
Rompimuro	Da vicino, avversario in piedi, schiena dell'avversario verso il muro	P+D
Axel murale	Da vicino, avversario in piedi, schiena verso il muro	P+D

SPRONGSLAG

Zweefslag		↑ +P
Knokkelhamerslag	Tijdens omhoogspringen	↑ +P+K+D
Hamerslag	Tijdens omhoogspringen	P
Hamerslag	Tijdens omhoogspringen	⇒ +P

SPRONGSCHOP

Teenschop		↑ +K
Rolschop	Tijdens omhoogspringen	K
Vlamteen	Vóór het landen	K
Voorwaartse teenschop		↗ +K
Voorwaartse zweefschop		
	Tijdens omhoogspringen	⇒ +K
Luchtduik	Tijdens omhoogspringen	↓ +K
Vlamschop	Vóór het landen	↓ +K
Achterwaartse zweefschop		
	Tijdens omhoogspringen	⇐ +K

LAGE SPRONGSLAG

Hamerslag		↑ +P
-----------	--	------

LAGE SPRONGSCHOP

Rolschop		↑ +K
Huppelsprongschop	Vóór het landen	↑, K
Lage houwschop	Vóór het landen	↑, ↓ +K

WORP

Muurworp	Dichtbij staande tegenstander	P+D
Muurblaffer	Dicht bij tegenstander die met rug naar muur gekeerd staat	P+D
Muur-axel	Dichtbij staande tegenstander, rug naar muur gekeerd	P+D

German Suplex	Close range, opponent standing, behind opponent	P+D
Brainbuster	Close range, opponent standing	↓ +P+D
Black Rainbow	Close range, opponent back to wall	↔↔↔ +P+D
Black Hole	Both players in midair	↔+P, K, G

POUNCE

Wrecking Dive	Opponent down	↑ +P
Strike Stamp	Opponent down	↓ +K

TURNING

Turn Fist	Opponent behind	P
Turn High Kick	Opponent behind	K
Spin Kick Turn	Jumping, opp. behind	↑ +K
Low Spin Kick Turn	Opponent behind	↓ +K
Low Turn Fist	Opponent behind	↓ +P
Turn Double Fist	Opponent behind	P, P

RUNNING

Running Straight	While running	P
Running Tackle	While running	P+D
Running Knee	While running	K
Rolling Sawbutt	While running	↑ +K
Sliding Kick	While running	↓ +K
Running Jump Kick	While running	↗ +K

WALL

Climb Wall	Touch wall while jumping	↑ +P
Wall Dive	While climbing wall	↑ +P

Deutscher Suplex	Aus der Nähe, Gegner steht, hinter Gegner	P+D
Hirnknacker	Aus der Nähe, Gegner steht	↓ +P+D
Schwarzer Regenbogen	Aus der Nähe, Gegner zurück zur Wand	↔↔↔ +P+D
Schwarzes Loch	Beide Spieler befinden sich in der Luft	↔+P, K, G

DRAUFSPRINGEN

Zerstörerhechtsprung	Gegner am Boden	↑ +P
Schlagstampfer	Gegner am Boden	↓ +K

DREHEN

Faustdrehen	Gegner hinten	P
Hoher Drehtritt	Gegner hinten	K
Wirbeldrehtritt	Springend, Gegner hinten	↑ +K
Niedriger Wirbeldrehtritt	Gegner hinten	↓ +K
Niedriges Faustdrehen	Gegner hinten	↓ +P
Doppeltes Faustdrehen	Gegner hinten	P, P

RENNEN

Gradeaus rennen	Beim Rennen	P
Im Rennen angreifen	Beim Rennen	P+D
Knierennen	Beim Rennen	K
Rollender Sägestoß	Beim Rennen	↑ +K
Gleitender Tritt	Beim Rennen	↓ +K
Tritt im Sprung beim Rennen	Beim Rennen	↗ +K

WAND

Wandhochklettern	Beim Springen Wand berühren	↑ +P
Wandhechtsprung	Beim Wandhochklettern	↑ +P

Suplex allemand	À proximité, adversaire debout, derrière un adversaire	P+D
Brainbuster	À proximité, adversaire debout	↓ +P+D
Arc-en-ciel noir	À proximité, adversaire debout	↔↔↔ +P+D
Trou noir	Les deux lutteurs en l'air	↔+P, K, G

BOND

Plongeon destructeur	Adversaire à terre	↑ +P
Pilon marteleur	Adversaire à terre	↓ +K

ROTATION

Poing tournant	Adversaire derrière	P
Kick haut tournant	Adversaire derrière	K
Rotation à kick tournoyant	En sautant, adversaire derrière	↑ +K
Rotation à kick tournoyant bas	Adversaire derrière	↓ +K
Poing tournant bas	Adversaire derrière	↓ +P
Double poing tournant	Adversaire derrière	P, P

SPRINT

Direct filant	En courant	P
Tacle filant	En courant	P+D
Genou filant	En courant	K
Coup de scie roulant	En courant	↑ +K
Kick glissant	En courant	↓ +K
Kick sauté filant	En courant	↗ +K

MUR

Escalade murale	Toucher le mur en sautant	↑ +P
Plongeon mural	En grim pant au mur	↑ +P

Suplex alemán	A poca distancia, contrario en pie, detrás del contrario	P+D
Rompesesos	A poca distancia, contrario en pie	↓ +P+D
Arcoíris	A poca distancia, contrario de espaldas a la pared	↔↔↔ +P+D
Agujero negro	Ambos luchadores en el aire	↔ +P,K,G

APLASTAMIENTO

Caída destructiva	Contrario en el suelo	↑ +P
Golpe de estampa	Contrario en el suelo	↓ +K

VUELTA

Vuelta con puño	Contrario por detrás	P
Vuelta con patada alta	Contrario por detrás	K
Vuelta con patada giratoria	Saltando, contrario por detrás	↑ +K
Vuelta con patada giratoria baja	Contrario por detrás	↓ +K
Puño con vuelta baja	Contrario por detrás	↓ +P
Puño doble con vuelta	Contrario por detrás	P,P

CARRERA

Carrera directa	Durante la carrera	P
Entrada corriendo	Durante la carrera	P+D
Rodillazo corriendo	Durante la carrera	K
Sierra rodando	Durante la carrera	↑ +K
Patada corrediza	Durante la carrera	↓ +K
Patada con salto corriendo	Durante la carrera	↗ +K

PARED

Escalada de pared	Tocar la pared durante el salto	↑ +P
Caída de la pared	Durante la escalada	↑ +P

Suplex tedesco	Da vicino, avversario in piedi, alle spalle dell'avversario	P+D
Rompicervello	Da vicino, avversario in piedi	↓ +P+D
Arcobaleno nero	Da vicino, schiena dell'avversario verso il muro	↔↔↔ +P+D
Foro nero	Entrambi i giocatori a mezz'aria	↔ +P, K, G

ASSALTO

Tuffo distruttore	Avversario a terra	↑ +P
Pestata con battuta	Avversario a terra	↓ +K

GIRAVOLTA

Pugno rotante	Avversario alle spalle	P
Calcio alto rotante	Avversario alle spalle	K
Giravolta con calcio rotante	Durante il salto, avversario alle spalle	↑ +K

Giravolta con calcio a rotazione bassa	Avversario alle spalle	↓ +K
--	------------------------	------

Pugno a rotazione bassa	Avversario alle spalle	↓ +P
Doppio pugno rotante	Avversario alle spalle	P, P

CORSA

Corsa diritta	In corsa	P
Contrasto in corsa	In corsa	P+D
Ginocchiata in corsa	In corsa	K
Colpo di sega girevole	In corsa	↑ +K
Calcio in scivolata	In corsa	↓ +K
Calcio con salto in corsa	In corsa	↗ +K

MURO

Scalata murale	Tocca il muro durante il salto	↑ +P
Tuffo dal muro	Mentre si arrampica sul muro	↑ +P

Duitse suplex	Vlak achter staande tegenstander	P+D
Hersenverwoester	Dichtbij staande tegenstander	↓ +P+D
Zwarte regenboog	Dichtbij tegenstander met rug naar muur gekeerd	↔↔↔ +P+D
Zwart gat	Beide vechters in de lucht	↔ +P,K,G

POUNCE (ZICH OP TEGENSTANDER WERPEN)

Vernietigingsduik	Tegenstander gevloerd	↑ +P
Duikstamp	Tegenstander gevloerd	↓ +K

OMDRAAI

Omdraai vuistslag	Tegenstander achter je	P
Hoge omdraaischop	Tegenstander achter je	K
Wervelschop	Tijdens omhoogspringen, tegenstander achter je	↑ +K
Lage wervelschop	Tegenstander achter je	↓ +K
Lage omdraai vuistslag	Tegenstander achter je	↓ +P
Dubbele omdraai vuistslag	Tegenstander achter je	P,P

STORMAANVAL

Rechte	Terwijl je vooruitstormt	P
Tackeling	Terwijl je vooruitstormt	P+D
Knieschop	Terwijl je vooruitstormt	K
Rolschop	Terwijl je vooruitstormt	↑ +K
Sliding schop	Terwijl je vooruitstormt	↓ +K
Sprongschop	Terwijl je vooruitstormt	↗ +K

MUUR

Muurbeklimming	Muur aanraken tijdens omhoogspringen	↑ +P
Muurduik	Tijdens beklimmen van muur	↑ +P

Handling Your Sega Saturn CD-ROM

- The Sega Saturn CD-ROM is intended for use exclusively with the Sega Saturn System.
- Be sure to keep the surface of the CD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.
- Be sure to take an occasional break during extended play, to rest yourself and the Sega Saturn CD.

Warning to owners of projection televisions:

Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

Handhabung Ihrer Sega Saturn CD-ROM

- Die Sega Saturn CD-ROM ist ausschließlich für die Verwendung mit dem Sega Saturn-Gerät vorgesehen.
- Halten Sie die Oberfläche der CD-ROM frei von Schmutz und Kratzern.
- Lassen Sie die CD-ROM nicht in direktem Sonnenlicht, in der Nähe einer Heizung oder anderer Wärmequellen liegen.
- Legen Sie während eines längeren Spiels gelegentlich eine Pause ein, um sich selbst und der Sega Saturn CD-ROM eine Erholung zu gönnen.

Warnung an Besitzer von Projektionsfernsehgeräten:

Standbilder oder unbewegliche Grafiken können bleibende Beschädigung der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

Manipulation de votre CD-ROM Sega Saturn

- Le CD-ROM Sega Saturn est exclusivement destiné à être utilisé sur la console Sega Saturn.
- Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.
- N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur.
- Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer, vous et le CD-ROM Sega Saturn.

Avertissement pour les utilisateurs de téléviseurs à projection :

Des images fixes peuvent causer des dommages permanents au tube-image ou marquer le phosphore de l'écran. Évitez de jouer souvent ou longtemps à des jeux vidéos sur des téléviseurs à projection grand écran.

Manejo de su CD-ROM Sega Saturn

- La CD-ROM Sega Saturn ha sido diseñada para ser utilizada exclusivamente con el sistema Sega Saturn.
- Asegúrese de mantener la superficie de la CD-ROM libre de polvo y rayaduras.
- No la deje a la luz solar directa ni cerca de un radiador u otras fuentes de calor.
- Asegúrese de efectuar alguna pausa de vez en cuando durante un juego prolongado, para que descanse tanto usted como el CD Sega Saturn.

Aviso a los poseedores de televisiones de proyección:

Los fotogramas o imágenes fijas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen o marcar el luminóforo del tubo de rayos catódicos. Evite el uso repetido o prolongado de juegos de vídeo en televisiones de proyección de pantalla grande.

Manutenzione del tuo CD-ROM Sega Saturn

- Il CD-ROM Sega Saturn va usato solamente con il sistema Sega Saturn.
- Assicurati di tenere la superficie del CD-ROM al riparo dallo sporco e dai graffi.
- Non lasciarlo alla luce diretta del sole o vicino a un termosifone o altre sorgenti di calore.
- Assicurati di prendere una pausa durante l'uso prolungato per riposare te e il CD Sega Saturn.

Avvertimento per i proprietari di televisioni a proiezione:

Fotogrammi o immagini fisse potrebbero causare un danno permanente 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.

Behandeling van uw Sega Saturn CD-ROM

- De Sega Saturn CD-ROM is ontworpen om uitsluitend te worden gebruikt met het Sega Saturn-systeem.
- Zorg ervoor dat het oppervlak van de CD-ROM van vuil en krassen gevrijwaard blijft.
- Niet in onmiddellijk zonlicht achterlaten of in de nabijheid van een radiator of andere warmtebron.
- Neem nu en dan een pauze wanneer u voor een lange periode speelt, om uzelf en de Sega Saturn CD de nodige rust te gunnen.

Waarschuwing voor bezitters van projectie-televisietoestellen:

Stilstaande beelden kunnen een blijvende beschadiging van de beeldbuis tot gevolg hebben of onuitwisbare vlekken achterlaten op de fosforescerende stof van de CRT. Vermijd herhaaldelijk of langdurig spelen van videospelletjes op projectie-televisietoestellen met een breed scherm.



"Fighting Vipers is a trademark of
Sega Enterprises, Ltd."

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisiertes Verleihen oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.