SEGA™

SATURN™

SEGA

TM

Virtua Fighter™

AM2
AM R&D DEPT.#2

COMPACT disc

INSTRUCTION MANUAL

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 IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

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

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

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.

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

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

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

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 IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

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

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 ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

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

Oldesk.com

Oldiesrising.com

English 6

Deutsch 20

Français 44

Español 68

Italiano 91

Nederlands 115

Oldiesmusic.com

FRANÇAIS

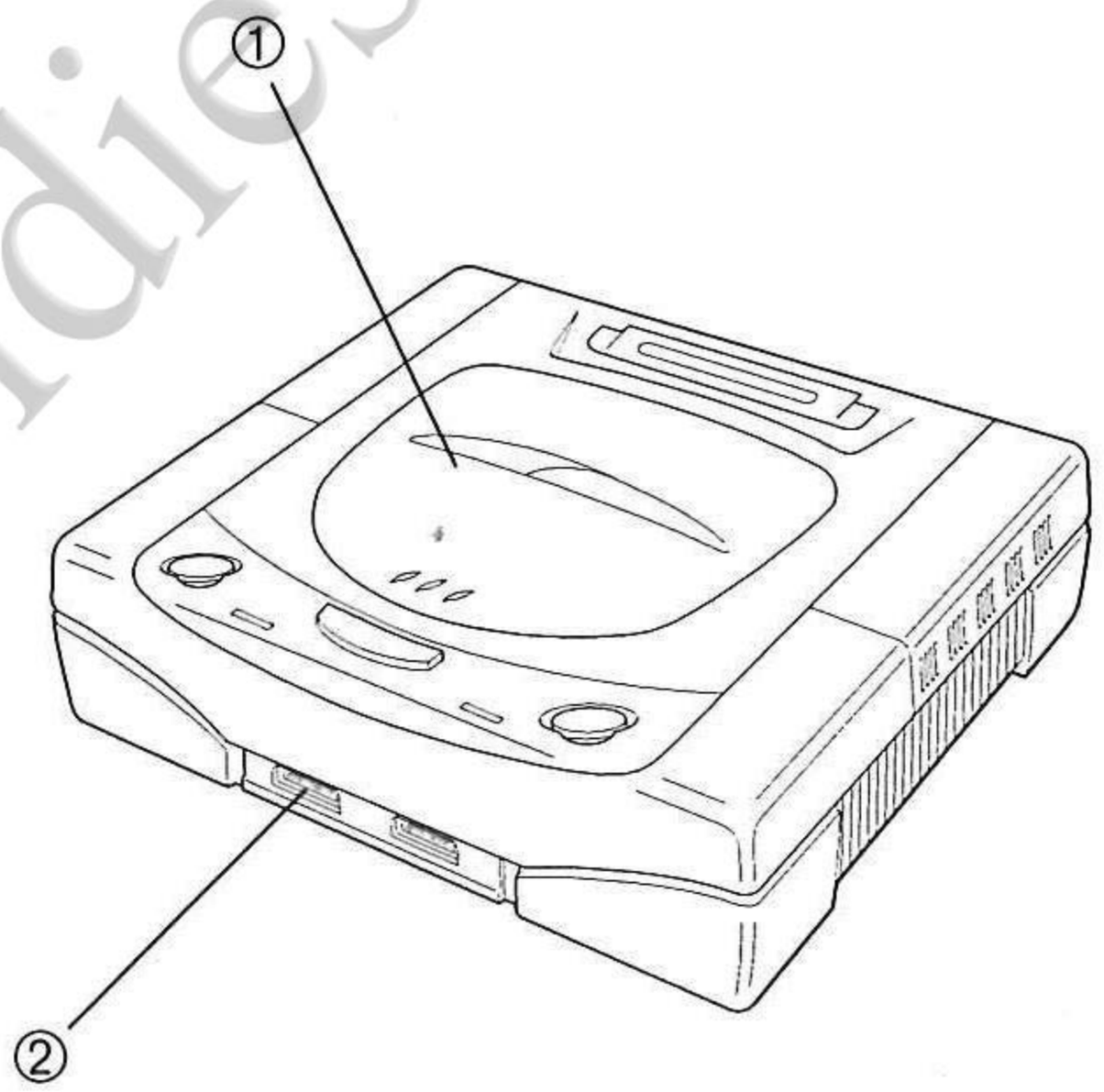
Mise en route : Comment utiliser votre Sega Saturn

Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega 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.
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, C et Start à n'importe quel moment.
5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de 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 D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

Important : Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne 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.

① Console Sega Saturn
② Manette 1



Oldiesrising.com

HUIT TECHNIQUES POUR HUIT COMBATTANTS

Ancienne Chine : la garde impériale met au point une puissante technique de kung-fu, le *hakkyoku-ken* dont le nom signifie << le poing à huit points >>. Cette technique suscite l'admiration de tous et fait tout de suite de nombreux adeptes. Seconde guerre mondiale : le hakkyoku-ken est repris et perfectionné par l'armée japonaise qui cherche à créer la force de combat absolue...

Cent cinquante ans ont passé. Il ne reste plus qu'un seul maître de hakkyoku-ken, le jeune Akira Yuki. Brûlant de pratiquer son art, il va sur les chemins du monde à la recherche de combattants auxquels se mesurer.

Il en trouve au World Fighting Tournament. Les plus forts guerriers du monde s'apprêtent à s'y affronter pour décider du meilleur d'entre-eux au combat mains nues. Toutes les techniques sont autorisées, tous les coups permis. Une seule règle : ne pas utiliser d'armes ; on ne doit combattre qu'avec son corps.

Après des semaines de duels acharnés, Akira Yuki figure parmi les finalistes avec sept autres guerriers : Sarah Bryant et son frère Jacky, maîtres de sekken-do... Lau Chan et sa fille Pai qui pratiquent une variante de kung-fu... Jeffry McWild, le spécialiste du pancrace, la violente lutte grecque... Et puis aussi le brutal lutteur professionnel Wolf Hawkfield et le ninja Kagemaru avec ses mystérieuses techniques...

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

Oldiesrising.com

PRENEZ LES COMMANDES !

① **Bouton directionnel (bouton D)**

- Pour choisir une option sur les écrans de menu
- Pour diriger votre personnage sur l'écran du jeu (Les coups spéciaux des combattants sont expliqués aux pages 50 à 67.)

② **Start**

- Pour commencer le jeu
- Pour choisir une option sur l'écran de menu principal
- Pour interrompre momentanément le jeu et le reprendre après une pause
- Pour sauter le << replay >> de l'action après le match

③ **Bouton A***

- Pour parer un coup
- Pour valider un choix

④ **Bouton B***

- Pour donner un coup de poing
- Pour annuler un choix

⑤ **Bouton C***

- Pour donner un coup de pied

Pour valider un choix

⑥ **Boutons X, Y, Z**

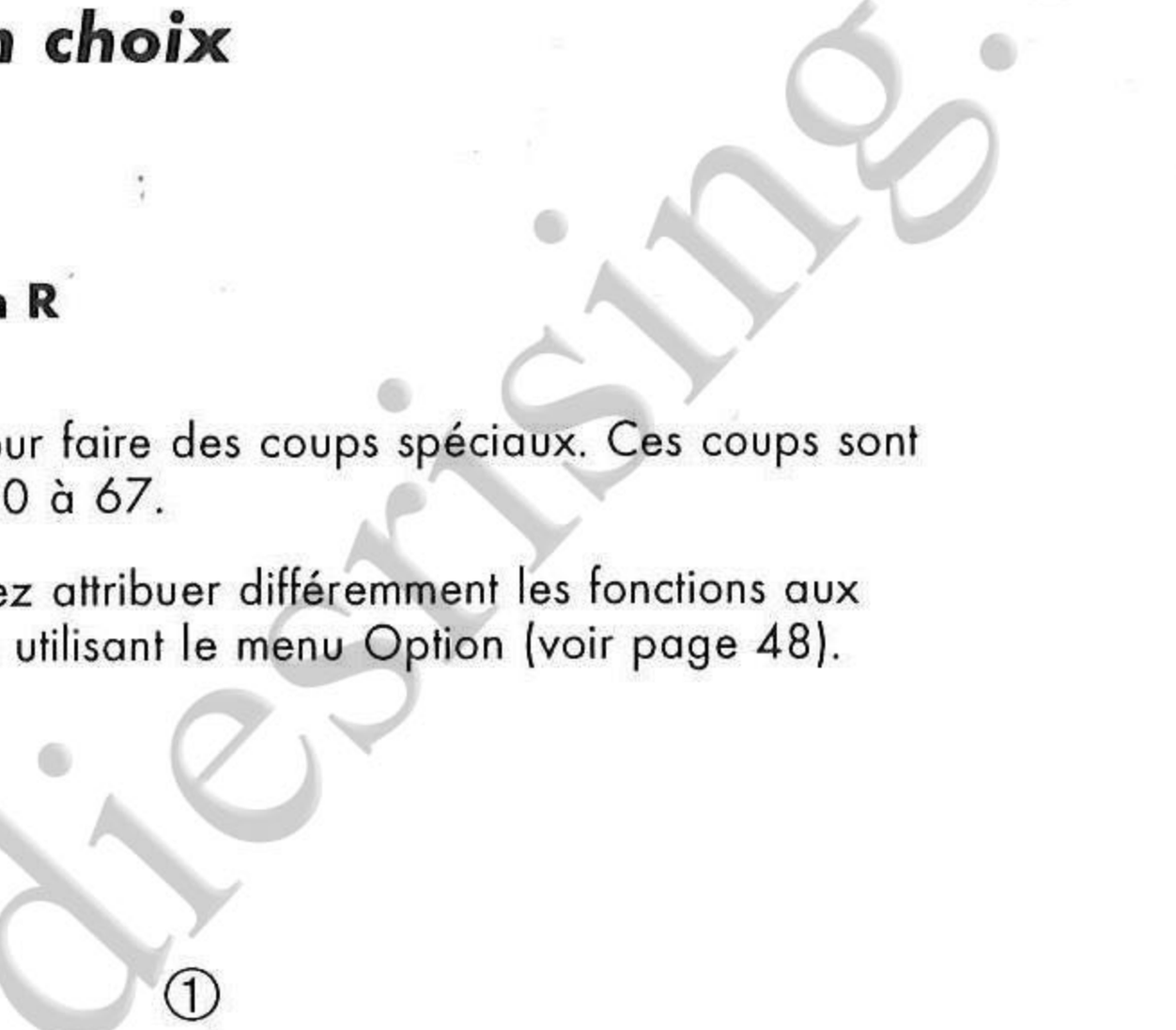
- Non utilisés

⑦ ⑧ **Bouton L, bouton R**

- Non utilisés

* Utilisez ces boutons pour faire des coups spéciaux. Ces coups sont expliqués aux pages 50 à 67.

Remarque : Vous pouvez attribuer différemment les fonctions aux boutons de la manette en utilisant le menu Option (voir page 48).



Oldiesrising.com

MISE EN ROUTE

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

Arcade : Dans ce mode, vous choisissez un personnage et affrontez un par un tous les combattants, comme dans la version pour les salles de jeu.

Remarque : Un second joueur peut interrompre un match du mode Arcade en appuyant sur le bouton Start de sa manette. L'écran Player Select apparaît alors. Les deux joueurs choisissent chacun leur personnage, puis le jeu commence. A la fin du match, si aucun des joueurs ne choisit de continuer, le match du mode Arcade reprend au niveau où il avait été interrompu par l'autre joueur.

VS : Dans ce mode, deux joueurs choisissent chacun un personnage et luttent l'un contre l'autre. Pour annuler un jeu VS en cours, maintenez les boutons A, B et C enfoncés en même temps et appuyez sur Start. L'écran-titre réapparaît.

Option : Fait apparaître l'écran Option (voir page suivante).

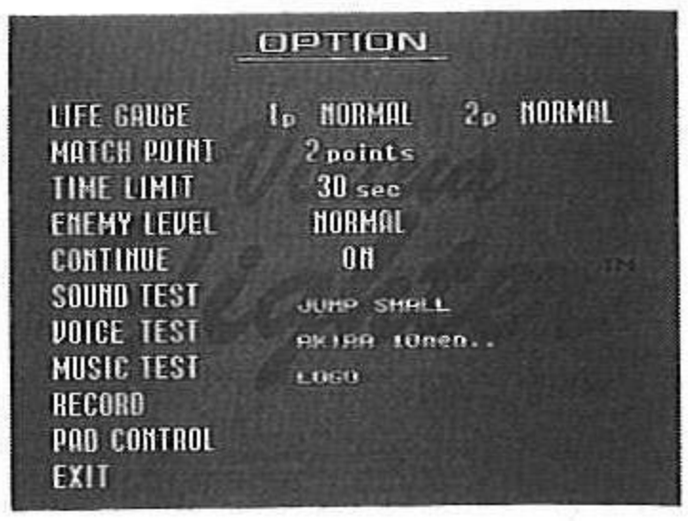
Ranking mode : Vous jouez seul comme en mode Arcade. Lorsque le jeu se termine, une fiche de statistiques avec vos performances apparaît.

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

Oldiesrising.com

OPTIONS

Appuyez sur le HAUT ou le BAS du bouton D pour sélectionner une option. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour modifier cette option.



Life Gauge : Vous permet de changer la taille de votre barre d'énergie. Plus votre barre d'énergie est longue, moins votre personnage subit de dommages à chaque coup reçu.

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

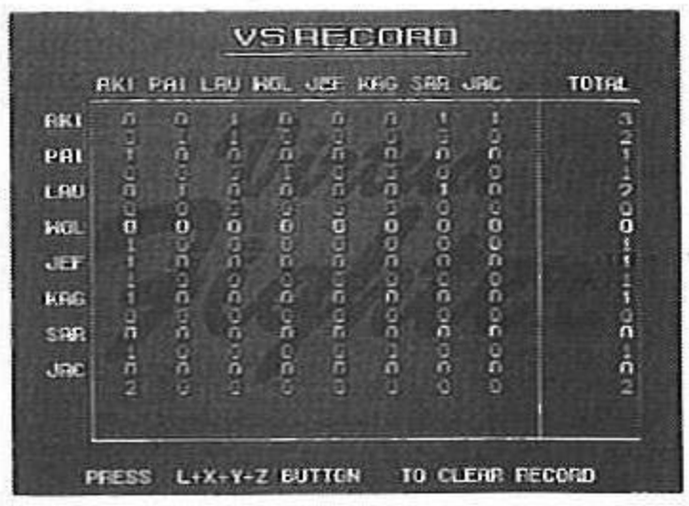
Time Limit : Vous permet de fixer la durée du match à 10, 20, 30 ou 60 secondes. Choisissez NO LIMIT pour désactiver la minuterie du match.

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

Continue : Choisissez << ON >> pour un combat continu comme en salle de jeu. Choisissez << OFF >> pour revenir à l'écran-titre à la fin du jeu.

Sound Test, Voice Test, Music Test : Pour écouter la musique, les voix et les effets sonores utilisés dans le jeu. Appuyez sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D pour sélectionner le nom d'une plage. Appuyez sur le bouton A ou C pour écouter la plage et sur le bouton B pour arrêter.

Record : Vous permet de voir les statistiques de tous les combattants du jeu. Pour voir les statistiques individuelles d'un combattant, sélectionnez son nom en appuyant sur le HAUT ou le BAS du bouton D, puis appuyez sur le bouton A ou C. Pour revenir à l'écran Record, appuyez sur le bouton B ou sur Start. Appuyez une seconde fois sur le bouton pour revenir au menu Option.



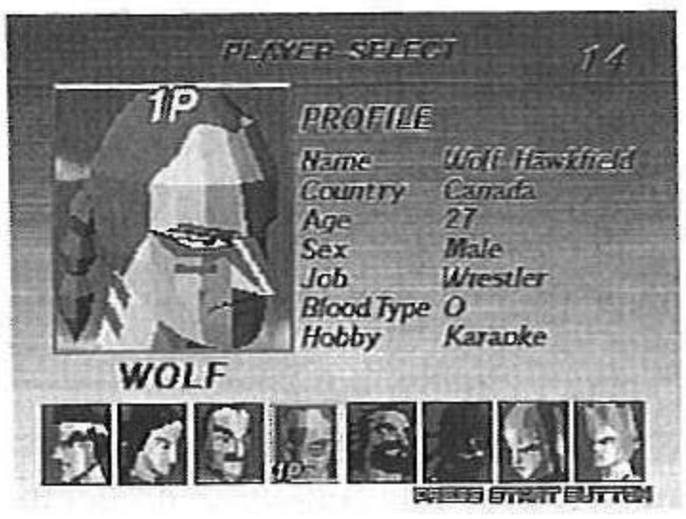
Pour effacer les statistiques, appuyez en même temps sur les boutons L, X, Y et Z.

Pad Control : Cette option vous permet de configurer la manette. Sélectionnez cette option et appuyez sur le bouton A ou C pour faire apparaître l'écran de configuration de la manette. Vous disposez de quatre choix. Chaque joueur sélectionne la configuration désirée en appuyant sur la GAUCHE ou la DROITE du bouton D. Appuyez ensuite sur le bouton B ou sur Start pour revenir à l'écran Option.

Orient

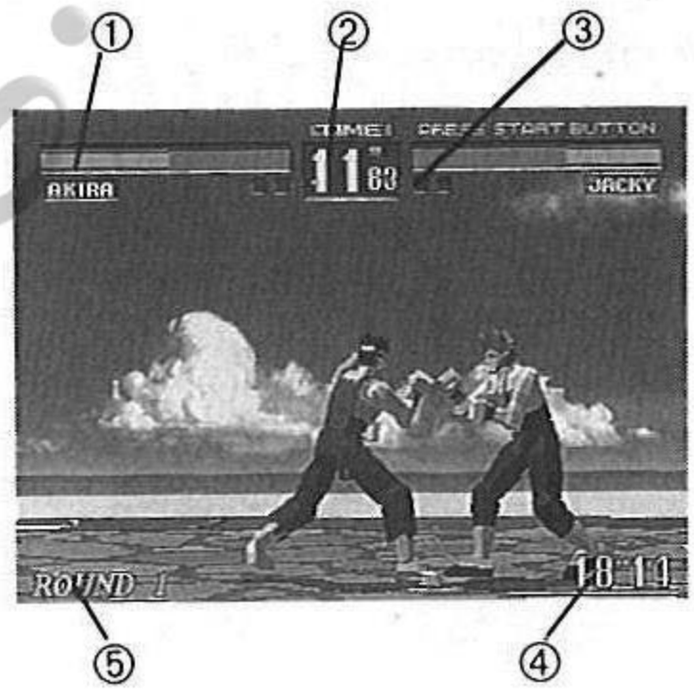
CHOISIR UN PERSONNAGE

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



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

L'ARÈNE



① **Barre d'énergie :** Votre barre d'énergie (verte) se raccourcit à chaque fois que votre personnage subit des dommages. Le combattant dont la barre d'énergie disparaît complètement est mis K.-O. et perd le combat.

② **Minuterie :** Vous indique le temps restant jusqu'à la fin du combat. Lorsque la minuterie atteint zéro, le combattant dont la barre d'énergie est la plus faible perd le combat. Vous pouvez régler la minuterie ou la désactiver en utilisant le menu Option (voir page 48).

③ **Victoires :** Vous indique le nombre total de matchs gagnés par chaque combattant. Dans le jeu par défaut, le premier combattant à gagner deux manches remporte le match. Vous pouvez choisir le nombre de manches dans le menu Option.

④ **Temps total du champion** (en mode Arcade seulement) **:** Indique le temps total pendant lequel le champion actuel s'est maintenu sur le ring.

⑤ **Manche actuelle**

FIN DU JEU/CONTINUE

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

L'écran Player Select apparaît alors. Choisissez votre personnage, puis appuyez sur le bouton C pour commencer la première manche contre le combattant qui vous a battu au dernier jeu.

Vous avez un nombre illimité de Continues en mode Arcade comme en mode VS.

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

Oldies.com

MOUVEMENTS DE BASE

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

① Sauter verticalement

② Sauter en avant

③ Avancer

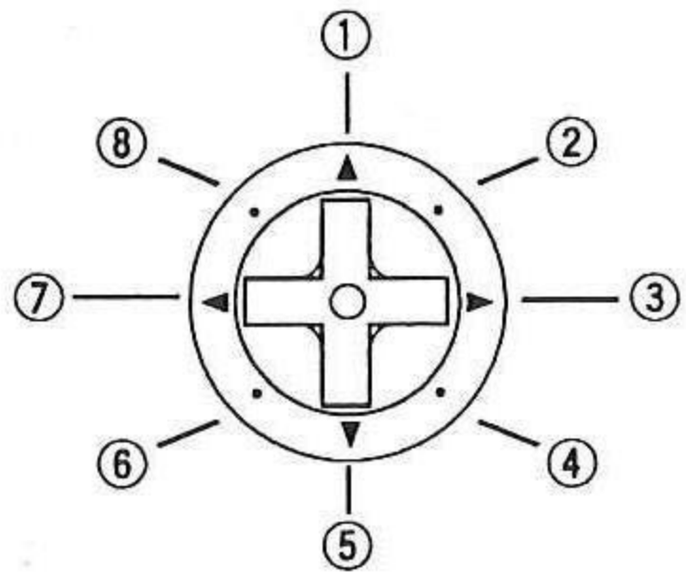
④ S'accroupir/Avancer

⑤ S'accroupir

⑥ S'accroupir/Reculer

⑦ Reculer

⑧ Sauter en arrière



LÉGENDE

Les flèches indiquent les directions de la manette.
Flèches claires (⇨) = Appuyez sur le bouton D dans la direction indiquée.
Flèches foncées (➡) = Appuyez sur le bouton D dans la direction indiquée et MAINTENEZ-LE ENFONCÉ.
A = Garde (défense)
B = Coup de poing
C = Coup de pied
[+] = En même temps (par exemple, "[A + C]" signifie << Appuyez en même temps sur les boutons A et C. >>)
BBB... = Appuyez par brèves pressions successives (par exemple, appuyez aussi rapidement que possible par petites pressions sur le bouton B).

Oldiesrising.com

LES COUPS PRINCIPAUX

① **Pas rapide :** ⇦ ⇦ ou ⇨ ⇨
Appuyez vivement DEUX FOIS sur la GAUCHE ou DEUX FOIS sur la DROITE du bouton D pour vous déplacer rapidement dans ces directions.

② **Courir/reculer :** ⇦ ⬅ ou ⇨ ➡
Appuyez DEUX FOIS sur la GAUCHE ou DEUX FOIS sur la DROITE du bouton D et MAINTENEZ-LE ENFONCÉ.

③ **Projeter** (tous les personnages sauf Akira) **: [A + B]**
Alors que votre adversaire est à votre portée, appuyez EN MÊME TEMPS sur les boutons A et B pour le projeter. Les projections sont différentes selon les personnages.

④ **Coup de pied à mi-hauteur :** ⇘ **C**
Appuyez vivement sur BAS/DROITE du bouton D, puis sur le bouton C. Ce coup de pied peut causer des dommages à un adversaire en position de garde accroupie.

⑤ **Piétinement rapide :** ⇧ **B**
Appuyez vivement sur le HAUT du bouton D, puis appuyez sur le bouton B pour sauter sur un adversaire tombé ou pour le piétiner.

PROTECTIONS RAPIDES

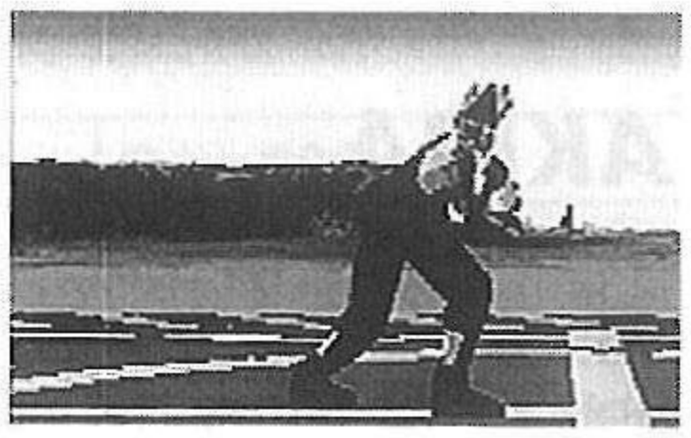
⑥ Lorsque vous êtes à terre, il s'écoule quelques secondes avant que vous vous releviez automatiquement. Votre adversaire peut profiter de cela pour vous piétiner. Voici quelques coups pour vous protéger :

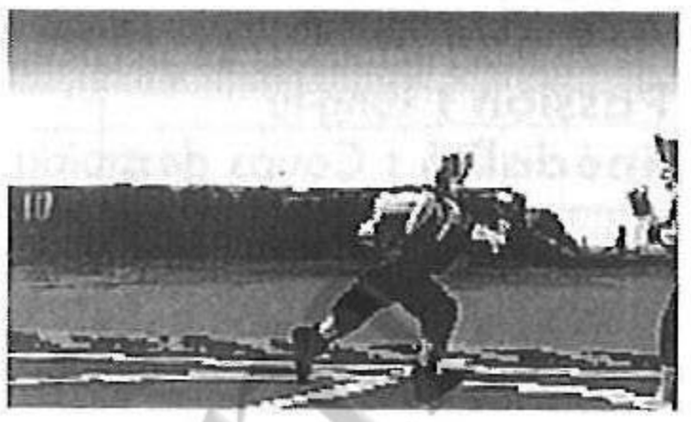
Rétablissement :

Se redresser rapidement :	⇦ ⇨ (appuyez vivement et alternativement sur la gauche et la droite du bouton D)
Rouler en arrière loin de l'adversaire :	⬅
Rouler sur le côté :	**AAA...**
Se relever d'un bond :	⬆

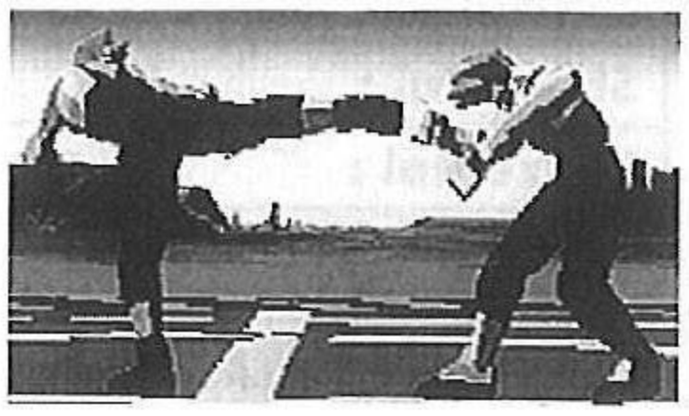
Rétablissement rapide :

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

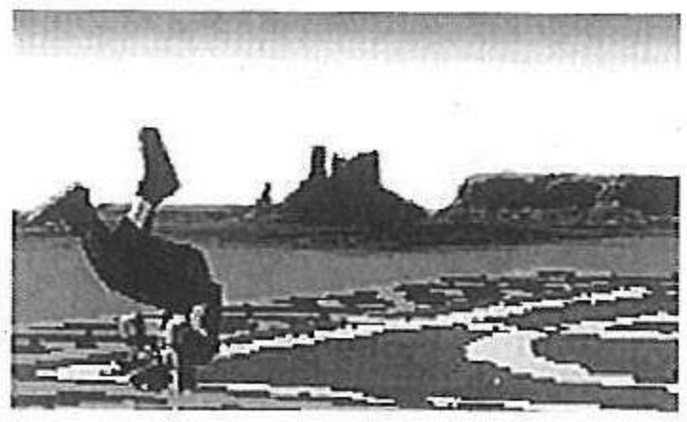
①


②


③

④


⑤

⑥


Oldies Gaming

LES COMBATTANTS DE VIRTUA

AKIRA

Nom complet : Akira Yuki
Nationalité : Japonaise
Date de naissance : 28 septembre 1968
Taille : 176 cm
Poids : 76 kg
Occupation : Professeur de kung-fu
Passion : kung-fu
Spécialité : Coups de poing et coups de main

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

ATTAQUES NORMALES

Chuusui :	**B**
Housui	**[⇩ + B]**
Shiyoutai :	**C**
Youzentai :	**[⇩ + C]**
Sokutai :	**↘ C**

ATTAQUES AVEC PETIT SAUT

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

ATTAQUES AVEC SAUT GÉANT

Rakugeki Sousui :	**➡ B** (en s'élevant en l'air)
Toukyaku	**C** (simultanément au saut)
Hidantai :	**➡ C** (en s'élevant en l'air)
Rakuho Tai :	**C** (en s'élevant en l'air)
Fujintai :	**C** (en retombant)
Fuumon Toukai :	**⬅ C** (en s'élevant en l'air)

Oldiesrising.com

ATTAQUES AVEC L'ADVERSAIRE DERRIÈRE VOUS

Kenha Isui :	**B**
Koushuutai :	**C**

ATTAQUES AVEC PIÉTINEMENT

Gekihousui :	⇧ **B**

RÉTABLISSEMENT/ATTAQUE AVEC L'ADVERSAIRE PRÈS DES PIEDS

Katsumen Sentai :	**C** (ou **CCC...**)
Katsumen Soutai :	⇩ **C** (ou ⇩ **CCC...**)

RÉTABLISSEMENT/ATTAQUE AVEC L'ADVERSAIRE PRÈS DE LA TÊTE

Hai-Sentai :	**C** (ou **CCC...**)
Haika Soutai :	⇩ **C** (ou ⇩ **CCC...**)

COUPS SPÉCIAUX

Hachimon Kaida :	**B B**
Kansui Tai :	**B C**
Rekai Tai :	⇨ ⇨ **C C**
Reimon Chouchuu :	⇨ ⇨ **B**
Mouko Kohazan:	⇩ ⇨ **B**
Toushin Sohtai :	⇦ **B** (avec l'adversaire à votre portée)
Shin'iha :	⇙ ⇨ **B** (ou ⇨ ⇙ **B**)
Youshi Senrin :	⇦ ⇘ **[B + C]**

Oldiesrising.com

PAI

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

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

ATTAQUES NORMALES

Chuu Ken :	**B**
Souchuu Ken :	**[⇩ + B]**
Sentai :	**C**
Sensai Tai :	**[⇩ + C]**
Senchuu Tai :	**↘ C**

ATTAQUES AVEC PETIT SAUT

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

ATTAQUES AVEC SAUT GÉANT

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

ATTAQUES AVEC L'ADVERSAIRE DERRIÈRE VOUS

Hai Housui :	**B**
Haichuu Tai :	**C**

Oldiesisme.com

ATTAQUES AVEC PIÉTINEMENT

Enshuu Raigeki :	⇧ **B**
Enshuu Kouraigeki :	⬆ **B** (ou ⬆ **BBB...**)
Rai'inshouda :	⇘ **B** (peut être répété indéfiniment, mais il faut attendre un instant entre les coups)

RÉTABLISSEMENT/ATTAQUE AVEC L'ADVERSAIRE PRÈS DES PIEDS

Zen Sentai :	**C** (ou **CCC...**)
Zensou Sentai :	⬇ **C** (ou ⬇ **CCC...**)

RÉTABLISSEMENT/ATTAQUE AVEC L'ADVERSAIRE PRÈS DE LA TÊTE

Kousoutai :	**C** (ou **CCC...**)
Kousou Sentai :	⬇ **C** (ou ⬇ **CCC...**)

COUPS SPÉCIAUX

Renkentai :	**B C**
Renshou :	**B B**
Souken-senpuutai :	**B B C**
Raikgekishou :	**B B B**
Renkan Hai Tenkyaku :	**B B B,** ⇖ **C**
Senpuuga :	**[A + C]**
Renkan Tenshin Kyaku :	**B B B C**
Renkan Tehshin Soukyaku :	**B B B** ⬇ **C**
Ensen Hairyuu :	⇦ **B** (utilisez-le pour parer un coup de poing donné d'en haut)
Tenchi Tohraku :	⇨ ⇩ **B** (près de l'adversaire)
Senpuu Enjin :	⇦ ⇨ **B** (près de l'adversaire)

Oldiesrising.com

LAU

Nom complet : Lau Chan
Nationalité : Chinoise
Date de naissance : 2 octobre 1940
Taille : 169 cm
Poids : 76 kg
Occupation : Cuisinier
Passion : Poésie chinoise
Technique : Koen-ken
Spécialité : Coups de poing et coups à main ouverte

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

ATTAQUES NORMALES

Chuu Ken :	**B**
Souchuu Ken :	[⇩ + **B**]
Katsumentai :	**C**
Sensai Tai :	[⇩ + **C**]
Senchuu Tai :	↘ **C**

ATTAQUES AVEC PETIT SAUT

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

ATTAQUES AVEC SAUT GÉANT

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

ATTAQUES AVEC L'ADVERSAIRE DERRIèRE VOUS

Haichuu Ken :	**B**
Haichuu Tai :	**C**

Old-Games.com

ATTAQUES AVEC PIÉTINEMENT

Kosou Raishuu :	⇧ **B** (piétinement simple)
Kosou Renshuu :	⬆ **B** (piétinement double)

RÉTABLISSEMENT/ATTAQUE AVEC L'ADVERSAIRE PRÈS DES PIEDS

Zen Sentai :	**C** (ou **CCC...**)
Zensou Sentai :	⬇ **C** (ou ⬇ **CCC...**)

RÉTABLISSEMENT/ATTAQUE AVEC L'ADVERSAIRE PRÈS DE LA TÊTE

Kousentai :	**C** (ou **CCC...**)
Kousou Sentai :	⬇ **C** (ou ⬇ **CCC...**)

COUPS SPÉCIAUX

Renkentai :	**B C**
Renshou :	**B B**
Chuugeki :	⇨ **B**
Taitouri Senkyaku :	**C** (en se redressant depuis la position accroupie)
Rekkako Senkyaku :	⇗ **C**
Senpuuga :	**[A + C]**
Renkan Tenshin Kyaku :	**B B B C**
Renkan Tenshin Soukyaku :	**B B B ⬇ C**
Tenshin Hainshou :	⇦ ⇨ **B** (près de l'adversaire)
Shakashou :	⇘ **B**
Shajoshou :	⬊ **B**

Oldiesrising.com

WOLF

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

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

ATTAQUES NORMALES

Marteau droit :	**B**
Marteau bas :	**[⇩ + B]**
Kick haut :	**C**
Smash bas :	**[⇩ + C]**
Kick-lifting :	**↘ C**

ATTAQUES AVEC PETIT SAUT

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

ATTAQUES AVEC SAUT GÉANT

Lasso sauteur :	**➡ B** (en s'élevant en l'air)
Orteil élévateur :	**C** (simultanément au saut)
Kick-avalanche :	**➡ C** (en s'élevant en l'air)
Kick-marteau :	**C** (en s'élevant en l'air)
Talon écraseur :	**C** (juste avant de toucher terre)
Kick postérieur :	**⬅ C** (en s'élevant en l'air)

ATTAQUES AVEC L'ADVERSAIRE DERRIÈRE VOUS

Marteau roulant :	**B**
Kick arrière :	**C**

ATTAQUES AVEC PIÉTINEMENT

Coup de coude :	⇧ **B** (ou ⇧ **BBB...**)
Coup de coude haut :	⬆ **B** (ou ⬆ **BBB...**)

RÉTABLISSEMENT/ATTAQUE AVEC L'ADVERSAIRE PRÈS DES PIEDS

Dégagement roulé :	**C** (ou **CCC...**)
Dégagement bas :	⬇ **C** (ou ⬇ **CCC...**)

RÉTABLISSEMENT/ATTAQUE AVEC L'ADVERSAIRE PRÈS DE LA TÊTE

Dégagement arrière :	**C** (ou **CCC...**)
Dégagement arrière bas :	⬇ **C** (ou ⬇ **CCC...**)

COUPS SPÉCIAUX

Kick-marteau :	**B C**
Jab + coup droit :	**B B**
Lasso-hache :	⇨ ⇨ **B**
Body Slam :	⇨ **B** (près de l'adversaire)
Double Suplex de bras :	⇙ **[A + B + C]** (près de l'adversaire accroupi)
Bang supérieur :	⇘ **B**
Attaque d'épaule :	⇦ ⇨ **B**
Swing géant :	⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨ **B** (près de l'adversaire)
(alternant) :	⇦ ⇩ ⇨ **B**
Suplex allemand :	**[B + A]** (juste derrière l'adversaire)

Oldiesrising.com

JEFFRY

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

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

ATTAQUES NORMALES

Coup américain droit :	**B**
Coup américain bas :	**[⇩ + B]**
Kick Uppercut :	**C**
Kick vertical :	**[⇩ + C]**
Kick de côté :	**↘ C**

ATTAQUES AVEC PETIT SAUT

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

ATTAQUES AVEC SAUT GÉANT

Marteau du soleil levant :	**➡ B** (en s'élevant en l'air)
Morsure fatale :	**C** (simultanément au saut)
Piétinement du pied volant :	**➡ C** (en s'élevant en l'air)
Kick bas volant :	**C** (en s'élevant en l'air)
Piétinement du talon :	**C** (juste avant de toucher terre)
Kick postérieur :	**⬅ C** (en s'élevant en l'air)

ATTAQUES AVEC L'ADVERSAIRE DERRIÈRE VOUS

Coup américain circulaire :	**B**
Kick arrière :	**C**

Oldies.com

ATTAQUES AVEC PIÉTINEMENT

Presse volante :	⇧ **B** (ou ⇧ **BBB...**)
Chute raide :	⬆ **B** (ou ⬆ **BBB...**)

RÉTABLISSEMENT/ATTAQUE AVEC L'ADVERSAIRE PRÈS DES PIEDS

Kick haut circulaire :	**C** (ou **CCC...**)
Kick bas circulaire :	⬇ **C** (ou ⬇ **CCC...**)

RÉTABLISSEMENT/ATTAQUE AVEC L'ADVERSAIRE PRÈS DE LA TÊTE

Volte-face circulaire :	**C** (ou **CCC...**)
Kick bas circulaire :	⬇ **C** (ou ⬇ **CCC...**)

COUPS SPÉCIAUX

Coup américain double :	**BB**
Kick américain :	**BC**
Body Lift :	⇦ ⇦ **B**
Splash Mountain :	⇘ ⇘ **[B + C]**
Coup de genou mitrailleuse :	⇩ ⇨ **C** (près de l'adversaire accroupi)
Upper du coude :	⇨ ⇨ **B B**
Power Slam :	⇨ **B** (près de l'adversaire)
Power Bomb :	⇘ **[A + B +C]** (près de l'adversaire accroupi)
Marteau pointe de pied :	⇩ **C B**
Ergot d'acier :	⇩ **B** (près de l'adversaire accroupi)

Oldiesrising.com

KAGE

Nom complet : Kage-Maru
Nationalité : Japonaise
Date de naissance : 6 juin 1971
Taille : 173 cm
Poids : 64 kg
Occupation : Ninja
Passion : Mah-jong
Technique : Hagakure-ryu-jujutsu
Spécialité : Projections, attaques à distance

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

ATTAQUES NORMALES

Danken :	**B**
Jiruri Dan :	**[⇩ + B]**
Tsukikaehikeri :	**C**
Surigeri :	**[⇩ + C]**
Naka Geri :	**↘ C**

ATTAQUES AVEC PETIT SAUT

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

ATTAQUES AVEC SAUT GÉANT

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

ATTAQUES AVEC L'ADVERSAIRE DERRIÈRE VOUS

Ura Ha :	**B**
Gyaku Geri :	**C**

Oldiesrising.com

ATTAQUES AVEC PIÉTINEMENT

Hiendan (rapproché), **Asuka** (moyen), **Hishougeki** (éloigné) :	⇧ **B** (ou ⇧ **BBB...**)

RÉTABLISSEMENT/ATTAQUE AVEC L'ADVERSAIRE PRÈS DES PIEDS

Tatsumaki Geri :	**C** (ou **CCC...**)
Tatsumaki Surigeri :	⇩ **C** (ou ⇩ **CCC...**)

RÉTABLISSEMENT/ATTAQUE AVEC L'ADVERSAIRE PRÈS DE LA TÊTE

Uratatsumaki Geri :	**C** (ou **CCC...**)
Uratatsumaki Surigeri :	⇩ **C** (ou ⇩ **CCC...**)

COUPS SPÉCIAUX

Hagasane :	**B C**
Resshou :	**B B**
Resshoukyaku :	**B B C**
Katana Gasumi :	**[A + B + C]**
Ryuuei Kyaku :	⇨ ⇨ **C**
Kagegasumi :	⇦ ⇨ **B** (près de l'adversaire)
Koenraku :	⇦ **B** (près de l'adversaire)
Suishageri :	⇖ **C**
Kaiten Jizurikayku :	⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨ **C**
Haura Gasumi :	**[B + A]** (juste derrière l'adversaire)
Rairyuu Hishou Kyaku :	⇨ ⇨ **[A + B + C]**

Oldiesrising.com

SARAH

Nom complet : Sarah Bryant
Nationalité : Américaine
Date de naissance : 4 juillet 1973
Taille : 168 cm
Poids : 54 kg
Occupation : Étudiante
Passion : Parachutisme en chute libre
Technique : Sekken-do
Spécialité : Coups de coude et de genou, coups de parade

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

ATTAQUES NORMALES

Direct droit :	**B**
Coup droit accroupi :	**[⇩ + B]**
Kick crocheté vertical :	**C**
Kick bas :	**[⇩ + C]**
Kick moyen :	**↘ C**

ATTAQUES AVEC PETIT SAUT

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

ATTAQUES AVEC SAUT GÉANT

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

ATTAQUES AVEC L'ADVERSAIRE DERRIÈRE VOUS

Coup américain tourné :	**B**
Kick tourné :	**C**

Olgesis.com

ATTAQUES AVEC PIÉTINEMENT

Piétinement des genoux sauté :	⇧ **B** (ou ⇧ **BBB...**)
Pétinement des genoux sauté de haut :	⬆ **B** (ou ⬆ **BBB...**)

RÉTABLISSEMENT/ATTAQUE AVEC L'ADVERSAIRE PRÈS DES PIEDS

Kick circulaire vertical :	**C** (ou **CCC...**)
Kick circulaire bas :	⬇ **C** (ou ⬇ **CCC...**)

RÉTABLISSEMENT/ATTAQUE AVEC L'ADVERSAIRE PRÈS DE LA TÊTE

Kick élastique :	**C** (ou **CCC...**)

COUPS SPÉCIAUX

Punch + Kick haut :	**B C**
Punch + Kick de côté :	**B** ⇩ **C**
Jab + Coup droit :	**B B**
Double punch + Kick éclair :	**B B C**
Chute arrière :	**[B + A]** (juste derrière l'adversaire)
Kick illusion :	⬊ **C C**
Slam double :	⇨ **B C**
Coup de genou montant :	**B B B C**
Brise-cou :	⇨ ⇨ **B** (près de l'adversaire)
Kick en saut périlleux :	⇖ **C**
Coup de genou en deux temps :	⇨ **C** ⇘ **C**

Oldiesrising.com

JACKY

Nom complet : Jacky Bryant
Nationalité : Américaine
Date de naissance : 28 août 1970
Taille : 177 cm
Poids : 72 kg
Occupation : Coureur automobile
Passion : Entraînement
Technique : Sekken-do
Spécialité : Kicks circulaires, coups tombés

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

ATTAQUES NORMALES

Coup de poing droit :	**B**
Coup droit accroupi :	**[⇩ + B]**
Kick crocheté vertical :	**C**
Kick bas :	**[⇩ + C]**
Kick moyen :	**↘ C**

ATTAQUES AVEC PETIT SAUT

Coup de coude :	**B** (en s'élevant en l'air)
Step Straight :	**B** (en retombant)
Kick crocheté :	**C** (en s'élevant en l'air)
Kick des talons :	**C** (juste avant de toucher terre)

ATTAQUES AVEC SAUT GÉANT

Coup américain sauté :	**➡ B** (en s'élevant en l'air)
Kick sauté :	**C** (simultanément au saut)
Kick tombé :	**➡ C** (en s'élevant en l'air)
Kick moyen :	**C** (en s'élevant en l'air)
Kick des talons :	**C** (juste avant de toucher terre)
Kick franchisseur :	**⬅ C** (en s'élevant en l'air)

ATTAQUES AVEC L'ADVERSAIRE DERRIÈRE VOUS

Coup américain tourné :	**B**
Kick tourné :	**C**

Oldies Rising.com

ATTAQUES AVEC PIÉTINEMENT

Piétinement des genoux sauté :	⇧ **B** (ou ⇧ **BBB...**)
Piétinement des genoux sauté de haut :	⇧ **B** (ou ⇧ **BBB...**)

RÉTABLISSEMENT/ATTAQUE AVEC L'ADVERSAIRE PRÈS DES PIEDS

Kick circulaire vertical :	**C** (ou **CCC...**)
Kick circulaire bas :	⇩ **C** (ou ⇩ **CCC...**)

RÉTABLISSEMENT/ATTAQUE AVEC L'ADVERSAIRE PRÈS DE LA TÊTE

Kick élastique :	**C** (ou **CCC...**)

COUPS SPÉCIAUX

Jab + Coup droit :	**B B**
Punch + Kick de côté :	**B C**
Bombe légère du nord :	**[B + A]**
Écrase-pif :	**[B + A]** (juste derrière l'adversaire)
Coup américain arrière circulaire :	⇦ **B**
Kick circulaire du coude :	⇨ **B C**
Kick circulaire du bras :	⇦ **B C**
Brise-cou :	⇨ ⇨ **B**
Kick en saut périlleux :	⇖ **C**

Oldiesrising.com

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. 1,706,029; Japan No. 1,632,396.

672-2576-50

SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES, Ltd. ©1995